



ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ
วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

EFFECTS OF SOCIAL STUDIES LEARNING MANAGEMENT USING PROBLEM-BASED
LEARNING AND SIX THINKING HATS ON MEDIA LITERACY OF GRADE EIGHT
STUDENTS

เจษฎา สามี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ
วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

EFFECTS OF SOCIAL STUDIES LEARNING MANAGEMENT USING PROBLEM-BASED
LEARNING AND SIX THINKING HATS ON MEDIA LITERACY OF GRADE EIGHT
STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Educational Science & Learning Management)
Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2020

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ
วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ของ

เจษฎา สามี

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ ดร.เกศินี ครุณาสวัสดิ์)

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ ลักษณะ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท บริบูรณ์)

ชื่อเรื่อง	ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ผู้วิจัย	เจษฎา สามี
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. เกศินี ครุณาสวัสดิ์

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิควิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ 2) เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิควิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมด 1 ห้อง จำนวน 40 คน ทำการสุ่มโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 40 ข้อ และแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การใช้สถิติทดสอบ t-test for dependent และ t-test for one group ผลวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ มีการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ มีการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : สังคมศึกษา, การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ, การรู้เท่าทันสื่อ

Title	EFFECTS OF SOCIAL STUDIES LEARNING MANAGEMENT USING PROBLEM-BASED LEARNING AND SIX THINKING HATS ON MEDIA LITERACY OF GRADE EIGHT STUDENTS
Author	JETSADA SAMEE
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2020
Thesis Advisor	Dr. Kasinee Karunasawat

The aims of this study are as follows: (1) to compare media literacy among Grade Eight students before and after studying using Problem-based Learning and Six Thinking Hats; and (2) to compare the media literacy of Grade Eight students between the posttest score, and the criteria at 60%. The sample in this study included 40 students from one class in the second semester of the 2020 academic year. They were selected using cluster random sampling. The instruments of this study consisted of unit plans based on Problem-based Learning and Six Thinking Hats, a Media Literacy assessment form consisting of 40 items, and a Media Literacy self-assessment form consisting of 20 items. The data were analyzed using means, standard deviation, a t-test for dependent samples, and a t-test for one group. The results of the study were as follows: (1) the posttest scores of the students were significantly higher than the pretest score after studying using Problem-based Learning and Six Thinking Hats at a statistically significant level of .05; and (2) the posttest scores of the students were significantly higher than the criteria of 60% at a statistically significant level of .05.

Keyword : Social Studies, Problem-based Learning, Six Thinking Hats, Media Literacy

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์เป็นประจักษ์ขึ้นได้ ด้วยความเมตตากรุณาให้ความช่วยเหลือรวมทั้งให้คำปรึกษาด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอจาก อาจารย์ ดร.เกศินี ครุณาสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ที่เป็นผู้ชี้แนะแนวทางให้คำปรึกษา จดประกายความคิด จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับผู้วิจัย อีกทั้งยังเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาของการสร้างสรรค์ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ ลักษณะ ประธานกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท บริบูรณ์ กรรมการสอบปริญญานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำเพื่อเติมเต็มคุณค่าของปริญญานิพนธ์ได้อย่างสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยให้มีความสมบูรณ์ ตลอดจนขอขอบพระคุณคณาจารย์ สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ทุกท่าน โดยเฉพาะ อาจารย์ ดร.รุจน์ ภาชา อาจารย์ ดร.วรุณศิริ สุภาพ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิศมัย รัตนโรจน์สกุล ที่ประสิทธิ์ประสาทองค์ความรู้ ศิลปวิทยาการ และประสบการณ์อันล้ำค่าให้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่าน เพื่อนเจิบ เพื่อนแนน เพื่อนนิ่ม เพื่อนรักจากสวนสุนันทา เพื่อนแนทตี้ เพื่อนรักร่วมรุ่นโรงเรียนแก่งคอย เพื่อนปริญ พี่นุคุณ พี่ภูมิเทพ พี่นุฉมิ เพื่อนที่น่ารักจากวิทยาการการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา คุณครูวิภาวรรณ เรื่องวิรัตน์ ผู้เป็นที่เคารพรักของผู้วิจัย รวมทั้งเพื่อนร่วมงานจากโรงเรียนแก่งคอยทุกท่าน ที่คอยสอบถามให้กำลังใจ สนับสนุนผู้วิจัยเป็นอย่างดีเสมอมา และขอขอบคุณนักเรียนโรงเรียนแก่งคอยทุกคนที่ร่วมเรียนรู้ไปพร้อมกันกับผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่รุ่งทิพย์ คุณพ่อดี สามี ผู้ที่มีพระคุณอันประเสริฐและเป็นผู้สนับสนุนหลักอย่างเป็นทางการแก่ผู้วิจัยให้ได้พัฒนาร่างกายและจิตใจจนเติบโตได้อย่างเต็มศักยภาพ ขอขอบคุณ น้องฝ้าย น้องสาวที่คอยเติมเต็มกำลังใจและให้การสนับสนุนผู้วิจัยเป็นอย่างดี

คุณค่าทั้งหลายอันเกิดจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดามารดาตลอดจนบูรพาจารย์ทุกท่านที่อบรมสั่งสอนสิ่งที่มีคุณค่าแก่ผู้วิจัยตลอดมา

เจษฎา สามี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
คำถามในการวิจัย	8
ความมุ่งหมายของการวิจัย	9
ความสำคัญของการวิจัย	9
ขอบเขตการวิจัย	9
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	9
ตัวแปรที่จะศึกษา	9
ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย	10
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย	10
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
กรอบแนวคิดการวิจัย	14
สมมติฐานการวิจัย.....	15
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	16

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....	17
1.1 สาระเศรษฐศาสตร์.....	18
1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระเศรษฐศาสตร์.....	18
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	19
2.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	19
2.2 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	20
2.3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	22
2.4 บทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	28
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	29
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ	33
3.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ.....	33
3.2 ความหมายและองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ.....	33
3.3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ	36
3.4 บทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ	38
3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ	40
4. การรู้เท่าทันสื่อ.....	43
4.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ	43
4.2 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ	44
4.3 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ.....	46
4.4 การศึกษากับการรู้เท่าทันสื่อ	61
4.5 การวัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อ	70
4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ	76

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	82
1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	82
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย	82
3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย.....	83
4. แบบแผนการวิจัย.....	83
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	83
1. หน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ.....	83
2. แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ.....	87
3. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง.....	89
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล	92
7. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	92
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	93
บทที่ 4 ผลการศึกษา	94
ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ.....	95
1.1 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ในภาพรวม	95
1.2 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ.....	96
ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60).....	99
2.1 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) ในภาพรวม.....	99

2.2 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้	
ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60)	
จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ	100
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	102
สรุปผลการวิจัย	102
อภิปรายผลการวิจัย	103
ข้อเสนอแนะ	111
1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	111
2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	111
บรรณานุกรม	112
ภาคผนวก	119
ประวัติผู้เขียน	179

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในเรื่อง สิทธิผู้บริโภค	19
ตาราง 2 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	26
ตาราง 3 องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อของ ปกรณ์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพ่วง	53
ตาราง 4 วิเคราะห์องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ	57
ตาราง 5 พฤติกรรมบ่งชี้ในองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ	59
ตาราง 6 หน่วยการเรียนรู้ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ	85
ตาราง 7 จำนวนข้อคำถามแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ	89
ตาราง 8 จำนวนข้อคำถามแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง	91
ตาราง 9 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบในภาพรวม จากแบบวัดการรู้เท่า ทันสื่อ	95
ตาราง 10 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัด การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบในภาพรวม จากแบบประเมินการ รู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง	95
ตาราง 11 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบจำแนกตามองค์ประกอบการ รู้เท่าทันสื่อ จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ	96
ตาราง 12 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัด การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่า ทันสื่อ จากแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง	98

ตาราง 13 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) ในภาพรวม จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ	99
ตาราง 14 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) จำแนกตาม องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ	100



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	14
--------------------------------------	----



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

สภาพสังคมที่เป็นยุคแห่งทุนนิยมและบริโภคนิยม มีเทคโนโลยีและสื่อที่หลากหลายชนิดทำหน้าที่ส่งข่าวสารต่าง ๆ มาให้ถึงตัวบุคคล ทั้งในและนอกที่อยู่อาศัย ทั้งในโลกของจริงหรือโลกเสมือนจริงอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นสื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่อบนท้องถนน เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต ข่าว นิตยสาร ดารานักแสดง นักร้อง หรือแม้กระทั่งป้ายโฆษณาข้างถนน เป็นต้น เนื้อหาข่าวสารส่งผ่านสื่อและมีอิทธิพลต่อตัวบุคคลและสังคมโดยตรงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะอำนาจของสื่อที่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นในด้านสภาพร่างกายหรือสภาพจิตใจ ด้วยสภาพการณ์ดังกล่าว ส่งผลให้ทุกสังคมต้องมีการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อให้กับบุคคลในสังคมโดยเฉพาะเยาวชน ดังที่ วิทยากร เขียวกุล (2546, 28) กล่าวถึงอิทธิพลของสื่อกับคนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นเด็ก วัยรุ่น หรือผู้ใหญ่ สื่อมีอิทธิพลเป็นอย่างมากนับวันจะทวีความรุนแรงมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นจากสภาพเศรษฐกิจ การเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เทคโนโลยีสื่อต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทก่อให้เกิดวัฒนธรรมที่หลั่งไหลเข้ามาในสังคมไทย ผ่านสื่อวิทยุ โทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ หรืออินเทอร์เน็ต สื่อจึงกลายเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต นำไปสู่ปัญหาและผลกระทบหลากหลายด้านของสังคมไทยให้เปลี่ยนแปลงไป ล้วนมาจากการปัญหาในการเลือกรับสื่อ ซึ่งสะท้อนให้เห็นอำนาจสื่อที่กำลังควบคุมพฤติกรรมของคนในสังคม การรู้เท่าทันสื่อจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ดังที่ ประเวศ วะสี (2554, 23-24) กล่าวถึงบทบาทของการรู้เท่าทันสื่อที่มีความสำคัญกับเยาวชนในยุคปัจจุบันไว้ว่า ความวิตกกังวลอิทธิพลของสื่อที่มีอำนาจต่อบุคคลและสังคมจนกระทั่งเกิดการตื่นตัวต่อการรู้เท่าทันสื่อที่มีอิทธิพลต่อชีวิตของมนุษย์ และพยายามหาแนวทางให้บุคคลมีการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในยุคแรก ๆ จะให้ความสนใจและเห็นความสำคัญของการพัฒนาเด็กและเยาวชน เนื่องจากในวัยนี้เป็นวัยที่ง่ายต่อโดนการชักจูง และอาจตกเป็นเหยื่อของอิทธิพลสื่อได้ แต่ในยุคต่อมาเป็นยุคที่บริบทสังคมและกาลเวลามีการเปลี่ยนแปลงไปทำให้เกิดการค้นพบว่าการรู้เท่าทันสื่อนั้นเป็นภารกิจของบุคคลทุกเพศทุกวัยที่จำเป็นจะต้องรู้เท่าทัน โดยเฉพาะในสังคมประชาธิปไตย การรู้เท่าทันสื่อถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่พลเมืองจะเป็นผู้เลือกรับสื่อ ประเมินค่า และตัดสินใจเลือกรับหรือปฏิเสธการรับสื่อเหล่านั้น สอดคล้องกับที่ วิภา อุดมฉันท (2544, 172) เสนอว่าในสังคมประชาธิปไตยสื่อจะต้องปฏิบัติต่อผู้รับสารในฐานะพลเมืองของประเทศ โดยที่บุคคลจะสามารถชมโทรทัศน์หรือฟังวิทยุไม่ใช่เพียงเพื่อการบริโภคตามที่สื่อป้อนให้เท่านั้น ผู้รับสารต้องพึงตระหนักอยู่เสมอว่าในฐานะ

พลเมืองของประเทศ การรับสารจากสื่อมวลชนเป็นทั้งสิทธิและหน้าที่ในการรับรู้ข่าวสารจากสื่อ โดยปราศจากแรงกดดันทางธุรกิจที่เข้ามาในรูปแบบของการโฆษณาเกินจริง โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ต้องได้รับการปลูกฝังหรือการศึกษาเพื่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อ และเป็นประสบการณ์ต่อไปในอนาคต เป็นภูมิคุ้มกันไม่ให้ถูกอิทธิพลของสื่อครอบงำ ซึ่งสื่อมีอิทธิพลกับวัยเด็กที่เด็กจะสามารถซึมซับพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อ ปฏิบัติจนเคยชิน และกลายเป็นวิถีชีวิตที่ดีเมื่อเติบโตขึ้นซึ่งเป็นการสร้างการเรียนรู้และป้องกันปัญหา

การรู้เท่าทันสื่อ ตรงกับคำว่า Media Literacy ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องพัฒนาให้กับเยาวชนไทยในยุคปัจจุบันสอดคล้องกับที่ วิจารณ์ พานิช (2557, 13-21) กล่าวว่า Media Literacy แห่งศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะชีวิตที่ถือได้ว่าเป็นจุดด้อยในการเรียนรู้ ที่ไม่ค่อยได้พัฒนาให้เป็นทักษะที่สำคัญต่อชีวิต ได้เพียงแค่ความรู้วิชาการนำไปสู่การนำความรู้ไปสอบ ซึ่งผลของการศึกษาในขอบเขตเท่านั้นคงไม่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตในโลกยุคปัจจุบัน ซึ่งในยุคปัจจุบันต้องมีทักษะทางการเรียนรู้ มากกว่า 3Rs (Reading-อ่านออก, Writing-เขียนได้, Arithmetic-คิดเลขเป็น) นั่นก็คือ Media Literacy แปลว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นการรับรู้และประเมินว่าสื่อสามารถเชื่อถือได้มากน้อยเพียงใด หรือรู้ว่าข้อความในสื่อทำการซ่อนสิ่งใดไว้เบื้องหลัง นั่นคือสิ่งที่จำเป็นจะต้องรู้เท่าทัน สอดคล้องกับที่ สถาบันวิจัยและพัฒนาแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (2547, 1-13) กล่าวถึงอิทธิพลของสื่อได้เข้ายึดครองพื้นที่ส่วนใหญ่ในการดำเนินชีวิตของบุคคลโดยเฉพาะสถาบันการศึกษา ซึ่งสื่อมวลชนเข้ามามีอิทธิพลกว้างขวางมากขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งถ้าสถาบันการศึกษาอย่างโรงเรียนไม่เตรียมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกต่อไปในภายภาคหน้า สถาบันการศึกษาก็จะไม่มี ความเข้าใจและรู้เท่าทันอิทธิพลของสื่อซึ่งจะไม่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เท่าทันสื่อแก่นักเรียนได้ จึงเกิดเป็นแนวคิดที่ต้องเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจและมีการรู้เท่าทันสื่อที่เรียกว่า Media Literacy ซึ่งเป็นการเข้าใจลักษณะรูปแบบของสื่อและความสามารถในการอธิบายความหมายของสื่อที่พบในสื่อได้จากฐานความรู้ที่มีคือ ทักษะในการอ่าน วิเคราะห์ และประเมินค่าสื่อได้อย่างถูกต้อง

ปัญหาการรู้เท่าทันสื่อในสังคมไทยยังมีเยาวชนจำนวนมากที่สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ได้แต่ยังไม่สามารถที่จะแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงกับการนำเสนอเกินจริงจากการโฆษณาชวนเชื่อที่สื่อประเภทต่าง ๆ พยายามจะนำเสนอ ซึ่งสื่อแต่ละประเภทนั้นย่อมมีวัตถุประสงค์แอบแฝงอยู่ในสื่อเสมอ อาจจะอยู่ในรูปแบบของการโฆษณาชวนเชื่อในช่องทางสื่อต่าง ๆ เมื่อเยาวชนยังไม่สามารถแยกแยะหรือระมัดระวังในการรับข้อมูลข่าวสารก็อาจจะหลงเชื่อในเนื้อหาที่สื่อต้องการจะชวนเชื่อหรือนำเสนอ โดยปราศจากการตั้งคำถามหรือข้อ

ส่งผลต่อการนำเสนอเนื้อหาของสื่อ ไม่มีวิจักษณ์ฐานที่มากพอกับการคิดวิเคราะห์ในวัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์แอบแฝงของสื่อที่สื่อต้องการนำเสนอ อีกทั้งยังขาดทักษะการประเมินค่าหรือวิพากษ์วิจารณ์สื่ออย่างมีเหตุผล สอดคล้องกับที่ ปติตตา รอดประพันธ์ วิเชียร อำนวยโสทธิสกุล และสายฝน วิบูลรังสรรค์ (2559, 158) กล่าวถึงปัญหาการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนว่า สื่อกลายเป็นแหล่งเรียนรู้แหล่งใหม่ที่ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้เกิดสื่อใหม่ ๆ หลากหลายประเภท โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่มีข้อมูลมากมาย สามารถกระตุ้นและโน้มน้าวความสนใจในเด็กและเยาวชนได้อย่างมาก เรื่องราวที่เด็กและเยาวชนสนใจ เปิดกว้างให้เยาวชนสามารถเข้าไปค้นหาข้อมูลได้อย่างอิสระ ในขณะที่สื่อดั้งเดิม เช่น โทรทัศน์วิทยุ นิตยสาร หรือหนังสือพิมพ์ ซึ่งเป็นสื่อที่พบเจอในชีวิตประจำวันและเข้าถึงได้ง่ายก็มีการพัฒนารูปแบบการนำเสนอเป้าหมายการนำเสนอในเชิงพาณิชย์มากยิ่งขึ้น เนื้อหาการนำเสนอส่วนใหญ่จึงมุ่งเน้นการนำเสนอความบันเทิงที่น่าสนใจโดยมีรูปแบบต่าง ๆ ทั้งละคร เพลง เกมโชว์ ข่าวบันเทิงของดารา นักร้อง แฟชั่นโฆษณาขายสินค้าและบริการ ซึ่งอาจจะเป็นปัญหารับรู้ข่าวสารจากสื่อโดยขาดการคิด วิเคราะห์อย่างรู้เท่าทันทำให้เด็กและเยาวชน ซึมซับและลอกเลียนแบบพฤติกรรม ค่านิยม รวมถึงวัฒนธรรมการบริโภคนิยมตามกระแสนิยม ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านสื่อที่ไม่ได้เกิดจากประสบการณ์จริง หรือไม่ได้อยู่บนพื้นฐานของความจริงในสังคม จากการรายงาน Global Digital 2019 ของ Hootsuite (2019, online) ได้ทำการเปิดเผยข้อมูลการใช้ อินเทอร์เน็ตของคนไทย ปัจจุบันประเทศไทยมีคนใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 57 ล้านคน ติดอันดับที่ 3 ของโลก ที่คนไทยนิยมใช้มากที่สุด 3 อันดับแรก คือ Facebook YouTube Line ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตที่สูงมากในแต่ละวัน และใช้งานเกือบทุก ๆ แพลตฟอร์มระดับโลก ส่งผลให้ธุรกิจที่เป็น E-Commerce และธุรกิจสื่อบนโลกออนไลน์ ประเทศไทยมีอัตราที่เติบโตสูงมากในแต่ละปี สอดคล้องกับ สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2562, 19) ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2562 พบว่า ประชากรในประเทศไทยใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยวันละ 10 ชั่วโมง 22 นาที จากการสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละ Generation ยังพบว่า Gen Y (19-38 ปี) โดยมีชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยอยู่ที่วันละ 10 ชั่วโมง 36 นาที ยังคงมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดติดต่อกัน 5 ปีต่อเนื่อง รองลงมาได้แก่ Gen Z (ต่ำกว่า 19 ปี) โดยเฉลี่ยวันละ 10 ชั่วโมง 35 นาที ซึ่งปัญหาในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตที่น่าสนใจ คือ ปัญหาโฆษณาออนไลน์รบกวนการใช้งาน ปัญหาความไม่มั่นใจว่าข้อมูลที่ปรากฏบนอินเทอร์เน็ตจะมีความน่าเชื่อถือ ปัญหาการถูกรบกวนด้วยสื่อบกพร่อง และปัญหาถูกละเลยทางอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้ ยังทำให้มีจรรยา ใช้เป็นช่องทางล่อหลวง หรือแสวงหาประโยชน์เพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สิน หรือหลอกลายสินค้า โฆษณาเกินจริงด้วย

จากปัญหาการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนข้างต้น จึงเป็นหน้าที่ของโรงเรียนในฐานะสถาบันการศึกษาที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้และฝึกฝนทักษะประสบการณ์ให้เกิดแก่นักเรียน และวิธีที่เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา นั่นคือ การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อ จากสื่อหลากหลายประเภทที่มีเพิ่มมากขึ้นในสังคมไทยไทยปัจจุบัน โดยสามารถจัดการเรียนรู้ได้ตั้งแต่วัยเด็ก ซึ่งทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ ดังที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2555, 65) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ครูจะมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง โดยครูสามารถสอดแทรกการรู้เท่าทันสื่อได้ในทุกวิชา ไม่ว่าจะเป็นสังคมศึกษา ประวัติศาสตร์ สุขศึกษา หรือวิชาอื่น ๆ ซึ่งจะได้ผลดีกว่าแยกเป็นวิชาต่างหาก และครูทุกคนจะเข้าใจว่าควรจะต้องปลูกฝังและฝึกฝนให้นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นทักษะสำคัญ ซึ่งหัวใจก็คือ การฝึกให้นักเรียนรู้จักสังเกต คิดแบบวิเคราะห์ และใช้วิจารณญาณ รู้จักตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อมูลในสื่อประเภทต่าง ๆ ที่ได้รับในแต่ละวันเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการศึกษา สื่อ โดยให้นักเรียนเปรียบเทียบการนำเสนอ ของสื่อหลายประเภทที่เสนอเรื่องเดียวกัน นักเรียนได้แสดงออกทางความคิดด้วยเหตุผลแสดงออกถึงความเข้าใจต่อโลก ถึงผลกระทบของสื่อต่อตนเอง ต่อผู้คนและชุมชน ซึ่งเป็นการฝึกให้ใช้สื่อทั้งทางบวกและศึกษาผลกระทบด้านลบ ซึ่งต้องทำอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้นักเรียนสามารถคิดด้วยตนเองเป็นการสร้างให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเป็น การส่งเสริมการใช้ชีวิตในระบอบประชาธิปไตยที่พลเมืองมีส่วนร่วมคิดและแสดงออกด้วยเหตุผล สอดคล้องกับที่ นักข่าวพลเมือง (2560, ออนไลน์) ระบุว่าครูทุกคนก็เป็นสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก การรู้เท่าทันสื่อไม่ใช่หน้าที่ของวิชาใดวิชาหนึ่ง แต่เป็นทักษะความรู้ ที่จะต้องติดตั้งให้ทุกคนไม่ใช่ เฉพาะเด็ก ให้รู้จักการรับมือสื่อต่าง ๆ หากเริ่มต้นตั้งแต่ยังเด็กเพื่อให้เด็กเข้าใจ และรู้เท่าทันสื่อจะเป็นสิ่งที่ดีมาก

ผู้วิจัยในฐานะครูสังคมศึกษามองเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ สามารถพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้ เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็น เครื่องมือในการส่งเสริมให้นักเรียนได้พบประสบการณ์เรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยครูอาจ จัดปัญหาให้นักเรียนได้เผชิญสถานการณ์ตัวอย่าง โดยให้นักเรียนร่วมกันฝึกการคิดวิเคราะห์จาก ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเป็นวิธีการที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนมีทางเลือกในการเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย และช่วยให้

นักเรียนเกิดความรักในการแสวงหาความรู้ เกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานอย่างเป็นขั้นตอน รวมทั้งทักษะการคิดอีกด้วย (ทิสนา แชมมณี, 2553, 137) สอดคล้องกับงานวิจัยหลายชิ้นระบุว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ครูจะต้องเลือกใช้สถานการณ์ปัญหาที่น่าสนใจ และมีโอกาสเกิดขึ้นจริงจากการดำเนินชีวิตของนักเรียน อีกทั้งยังสามารถพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สามารถทำงานร่วมกันเป็นทีม อีกทั้งสามารถช่วยพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมให้แก่นักเรียนได้ (กนก จันทรา, 2557, 9; ทิตติยา มั่นดี เศรษฐภูมิวรรณไพศาล และชรินทร์ มั่งคั่ง, 2562, 118; นนทกร อรุณพฤษภากุล, 2559, 109; นฤมล หน่อนิล, 2554, 66; วิจิตรา นพรัตน์, 2559, 115) ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อให้แก่นักเรียนได้ เนื่องจากการรู้เท่าทันสื่อ นั้นจะต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ วิจาร์ณ และประเมินค่าสื่ออย่างมีวิจารณญาณ จากการเผชิญสถานการณ์ในรูปแบบที่สื่อนำเสนอ จะต้องรู้จักคิดวิเคราะห์ และสามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ โดยจะมีองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ คือ การเข้าถึง (access) การวิเคราะห์ (analyze) การประเมินค่า (evaluate) การสร้างสรรค์ (create) (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552, 13-16; อุษา ปีกินส์, 2555, 150-151)

อย่างไรก็ตามการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนานักเรียนให้ได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์จากสื่อในหลายมุมมอง โดยผู้วิจัยเห็นว่า การนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ (Six Thinking Hats) นำมาใช้ร่วมกันกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการคิดอย่างรอบด้าน การคิดที่หลากหลายแง่มุม จะสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการนำไปสู่การรู้เท่าทันสื่อได้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ (Six Thinking Hats) เป็นแนวคิดของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono) เป็นการเรียนรู้ที่ฝึกฝนให้นักเรียนได้ฝึกคิดอย่างรอบด้าน การคิดที่หลากหลายมุมมอง ไม่ยึดติดกับความคิดเพียงด้านเดียว กล่าวได้ว่าเมื่อนักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ก็จะสามารถคิดได้หลายมุมมอง ซึ่งจะส่งผลต่อการตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ฝึกให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ แล้วสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองเกิดเป็นประสบการณ์ จะสร้างทักษะการคิดให้นักเรียนคิดอย่างรอบด้าน คิดเป็นระบบ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2555, 173) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการฝึกคิดที่มุ่งเน้นให้นักเรียนคิดตั้งคำถามและหาคำตอบจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ตามสัญลักษณ์ของหมวกแต่ละสี โดยสีของหมวกนั้นจะเป็น

ตัวกำหนดทิศทางการคิดเพื่อให้นักเรียนคิดไปในทิศทางเดียวกันและสามารถคิดพิจารณาสถานการณ์ที่กำลังเผชิญได้ถึง 6 ด้าน (วิภาดา พินลา, 2554, 97) สอดคล้องกับที่ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552, 19-20) ได้กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นการรับรู้วิเคราะห์ วิเคราะห์สื่อซึ่งเป็นการพัฒนาประสิทธิภาพในการคิด เพื่อป้องกันตนเองจากอิทธิพลของสื่อที่ผลกระทบในด้านลบได้เป็นอย่างดี โดยการฝึกฝนทักษะการวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อหาเหตุผลในประเด็นต่าง ๆ ด้วยการตั้งคำถามที่หลากหลายแ่งมุมเป็นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเปิดโอกาสให้ซักถามอย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อนตนเองมากขึ้น ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดอย่างรอบด้านและมีส่วนร่วมในการตั้งคำถามและแสดงความคิดเห็นต่อรูปแบบการนำเสนอของสื่อ นั้น ๆ

ฉะนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหวมก 6 ใบ มาบูรณาการร่วมกันเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากในวัยนี้เป็นช่วงวัยที่มีจำนวนเวลาในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในช่วงต้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (พิพัฒน์พงศ์ เข็มปัญญา, 2561, 123) กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากนักเรียนกำลังอยู่ในช่วงวัยที่กำลังให้ความสนใจในการเข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลายและอินเทอร์เน็ตกำลังอยู่ในกระแสความนิยมในปัจจุบัน ซึ่งเป็นวัยของการศึกษาหากใครไม่มีเครือข่ายสังคมออนไลน์อาจถือว่าไม่ทันสมัย สอดคล้องกับปัญหาที่ผู้วิจัยพบเห็นว่าเยาวชนจะยอมรับสื่อที่นำเสนอโดยปราศจากการพิจารณาไตร่ตรองและอาจเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์จากสื่อประเภทต่าง ๆ โดยขาดการยับยั้งชั่งใจประกอบกับสื่อมีการพัฒนาการนำเสนอเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและดึงดูดใจมากขึ้นซึ่งสามารถชักชวนผู้บริโภคสื่อให้เกิดความสนใจได้ง่ายขึ้น อาจจะส่งผลทำให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ซึ่งในวัยนี้เป็นวัยที่กำลังสร้างอัตลักษณ์ทางสังคมก็จะสามารถเผชิญกับกระแสที่ถูกดึงดูดจากสื่อประเภทต่าง ๆ ให้เกิดการใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือยจากการชวนเชื่อหรือการโน้มน้าวใจ อาทิ โฆษณาเครื่องสำอางสำหรับวัยรุ่น ที่มีโฆษณาเกินจริงพร้อมทั้งมีการดึงดูดใจเยาวชน อีกทั้งยังเป็นการแข่งขันทางการค้ากับกลุ่มธุรกิจอื่น โดยใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการนำเสนอตัวโฆษณาให้เป็นที่น่าสนใจและน่าเชื่อถือแก่ผู้บริโภคสื่อ ข้อมูลดังกล่าวได้ชี้ให้เห็นถึงปัญหาของเด็กไทยจำนวนมากที่รู้ไม่ทันสื่ออาจจะส่งผลทำลายต่อสุขภาพร่างกาย สภาพจิตใจ และสุขภาพทางสังคมอีกด้วย ครุจึงจะต้องจัดการเรียนรู้เพื่อที่จะพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้โดยนำวิธีการดังกล่าวมาบูรณาการร่วมกัน ฉะนั้นนักวิจัยหลักของ

การฝึกฝนให้รู้เท่าทันสื่อ คือ การกระตุ้นให้นักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นให้เหตุผลในการตั้งคำถาม การแยกแยะ ให้ความหมาย ดีความ ประเมินคุณค่า โดยใช้ประสบการณ์และความคิดเดิมของตน นำไปสู่การแลกเปลี่ยนมุมมองและฟังเหตุผลซึ่งกันและกันโดยเน้นการฝึกปฏิบัติเพื่ออ่านความคิดของตนเอง อ่านความคิดของผู้อื่น รวมทั้งสะท้อนคิดความคิดของตนเองและผู้อื่นทั้งสองทาง แนวทางการเรียนรู้เช่นนี้หากมีการเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้งและหลากหลาย จะเป็นการยกระดับความคิดของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพซึ่งการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งสำคัญและจริงจัง ที่ครูต้องเน้นการสอนอย่างเป็นกระบวนการเป็นขั้นตอน ให้อิสระแก่นักเรียนได้ประเมินสื่อตามความคิด และประสบการณ์ที่หลากหลายของตนเองอย่างเป็นอิสระและปลอดภัย เพื่อนำไปสู่การวิจารณ์สื่ออย่างสร้างสรรค์และรู้เท่าทันสื่อได้จนเกิดเป็นประสบการณ์ที่สามารถนำไปใช้ได้ในอนาคต

สำหรับเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยเลือกสาระเศรษฐศาสตร์ เนื่องจากเศรษฐศาสตร์เป็นเรื่องที่ใกล้ตัวและเกี่ยวข้องกับนักเรียนมากที่สุด เพราะเศรษฐศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับการกระทำของมนุษย์ในพฤติกรรมการผลิตการแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ ซึ่งในการดำเนินชีวิตของนักเรียนก็ต้องเกี่ยวข้องกับ เศรษฐศาสตร์จึงมีบทบาทสำคัญในสังคมปัจจุบัน การเป็นพลเมืองของประเทศตั้งแต่ระดับเยาวชนในวัยเรียนจนถึงระดับผู้ใหญ่ที่ประกอบอาชีพแล้ว จึงต้องมีความรู้ความเข้าใจในสาระเศรษฐศาสตร์เพื่อที่จะได้เป็นพลเมืองที่เข้าใจสภาพของเศรษฐกิจ ซึ่งการได้เรียนวิชาเศรษฐศาสตร์จะช่วยฝึกให้มีความสามารถในการใช้เหตุผลเพื่อตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาทางเศรษฐกิจ และยังช่วยให้สามารถนำความรู้ที่ได้จากทางเศรษฐศาสตร์ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การรู้จักใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด สามารถเลือกชนิดของสินค้าหรือการบริการที่มีประโยชน์ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสามารถเข้าใจและคาดคะเนสถานการณ์ทางเศรษฐกิจของประเทศและโลกได้ ทำให้นักเรียนใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข (สิริวรรณ ศรีพหล, 2552, 57-59) โดยเลือกเนื้อหาเรื่อง สิทธิผู้บริโภค เนื่องจากเป็นเรื่องใกล้ตัวของนักเรียนซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญที่จะสามารถจูงใจในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อให้เกิดขึ้นกับนักเรียนในฐานะผู้บริโภค ดังที่ โทมัส อภิวันทนการ (2554, 49-50) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของวัยรุ่นจะมีพัฒนาการที่หลากหลาย และต้องการทางเลือกสำหรับความสนใจตามแบบของตนเอง การนำประสบการณ์ ข้อมูล ความคิด สิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับเรื่องสื่อที่อยู่ในวิถีชีวิตของวัยรุ่นมาเป็นเนื้อหาในการเรียนรู้นั้นจะเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้นำไปสู่การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ และสร้างสรรค์ในเนื้อหาได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับที่ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น

พื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2554, 346-347) กล่าวถึงความสำคัญของการคุ้มครองสิทธิผู้บริโภคว่าปัจจุบันผู้บริโภคส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในการรักษาสิทธิของตนเอง จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องมีการคุ้มครองสิทธิผู้บริโภคในชีวิตประจำวัน ในการส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจและตระหนักที่จะรักษาสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภคในการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการไม่หลงเชื่อคำโฆษณา อ่านฉลากสินค้า หรือการเลือกบริโภคสื่อ ซึ่งเป็นผลให้ถูกละเมิดสิทธิถูกเอาเปรียบจากผู้ประกอบธุรกิจ ดังนั้นสิ่งสำคัญสำหรับผู้บริโภคในการดำเนินชีวิตประจำวันผู้บริโภคจะต้องรู้เท่าทันในการตรวจสอบการบริโภคสินค้าหรือบริการหรือแม้กระทั่งสื่อต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ สอดคล้องกับที่ พิษญาพร ประครองใจ และเอกรงค์ บัณพงษ์ (2562, 143) กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้บริโภคไว้ว่า สำหรับผู้บริโภคที่มีลักษณะพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ หรือประสบการณ์ที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นต้องมีการสร้างกระบวนการเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้บริโภค หรือผู้ใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพเข้าถึงช่องทางโดยได้รับข้อมูลข่าวสารที่ปราศจากพิษภัย วิเคราะห์และประเมินคุณค่าสาระ บันทึกลง เพื่อการนำไปใช้ประโยชน์ตามสิทธิของผู้บริโภค ก่อนที่จะเลือกรับหรือปฏิเสธการบริโภคสื่อเหล่านั้น ๆ อย่างเป็นผู้รู้เท่าทันในฐานะผู้บริโภคสื่อ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ และใช้เนื้อหาสิทธิผู้บริโภค ในสาระเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่ใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานบูรณาการร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำถามในการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคำถามในการวิจัยดังนี้

1. การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ต่างจากก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หรือไม่อย่างไร
2. การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ อย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ
2. เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60)

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ผลของการศึกษาจะเป็นประโยชน์ ดังนี้

1. เป็นข้อมูลในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนให้เหมาะสมกับยุคสมัย
2. เป็นแนวทางในการศึกษาของผู้ที่มีความสนใจในการพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 (ปทุมธานี-สระบุรี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 ห้องเรียน รวม 600 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 40 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี มีการลดความสามารถในการเรียนของนักเรียนในทุกห้องเรียน

ตัวแปรที่จะศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

2. ตัวแปรตาม

การรู้เท่าทันสื่อ

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้เวลาจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที รวมเวลาทดลองทั้งหมด 12 คาบเรียน โดยก่อนทดลองจะทำการทดสอบก่อนเรียนจำนวน 1 คาบ และหลังทดลองจะทำการทดสอบหลังเรียนจำนวน 1 คาบ รวมเวลาที่ใช้ในการวิจัยเป็น 14 คาบเรียน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ สิทธิผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องตามมาตรฐานและตัวชี้วัด ส.3.1 ม.2/4 อภิปรายแนวทางการคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค ประกอบด้วย 4 เนื้อหาย่อย ได้แก่ การรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การดำเนินกิจกรรมพิทักษ์สิทธิและผลประโยชน์ตามกฎหมายในฐานะผู้บริโภค และแนวทางการปกป้องสิทธิผู้บริโภค

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการแสดงออกถึงการรับรู้ การวิเคราะห์เนื้อหา และข้อความที่ปรากฏในสื่อเหล่านั้น ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโฆษณา สื่อเทคโนโลยี สื่อออนไลน์ ซึ่งเรียกโดยรวมว่าเป็นสื่อ เพื่อประเมินความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่สื่อพยายามจะแสดงให้นักเรียนได้รับรู้ เพื่อเป็นประโยชน์แก่ตนเอง โดยมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) การเข้าถึง คือ ความสามารถของนักเรียนในการรับสื่อหรือการเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ รวดเร็ว และสามารถเก็บข้อมูลที่เป็นประโยชน์พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายในสื่อ เช่น จดจำและเข้าใจสัญลักษณ์ คำศัพท์ ข้อความ หรือวิธีการนำเสนอต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการสื่อสารกับผู้บริโภคอีกทั้งเลือกกรองข้อมูลที่เป็นประโยชน์และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของสื่อที่กำลังเข้าถึง

2) การวิเคราะห์ คือ ความสามารถของนักเรียนในการตีความเนื้อหาตามทีื่อนำเสนอในรูปแบบของตนเอง และแยกแยะข้อเท็จจริงในสิ่งที่สื่อนำเสนอเพื่อให้เห็นโครงสร้างและการเรียงลำดับเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกที่สื่อพยายามจะเสนอถึง ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ข้อเสนอเกินจริง ผลดี ผลเสีย และการโน้มน้าวใจผู้บริโภคจากการนำเสนอของสื่อ

3) การประเมินค่า คือ ความสามารถของนักเรียนในการตัดสินใจ เชื่อหรือไม่เชื่อเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อนั้น ซึ่งความรู้ความเข้าใจในสื่อมาจากการวิเคราะห์สื่อ การประเมินค่านั้นนักเรียนจะรู้และเข้าใจในคุณค่าที่เกิดขึ้นในว่าจะเป็นทางด้านความรู้สึก อารมณ์ คุณค่าทางคุณธรรมจริยธรรม หรือเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตอย่างไร

4) การสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของนักเรียนในการสร้างสื่อเพื่อนำเสนอตามความสนใจ ซึ่งนักเรียนในฐานะผู้บริโภคจะต้องเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้ผลิตสื่อโดยใช้ประโยชน์จากการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไขเนื้อหา องค์ความรู้ และข้อคิดเห็นของตนเอง ผ่านการเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อสังคมและจริยธรรมในตนเอง ซึ่งการสร้างสรรค์นั้นจะเป็นการบรรยายความคิด หรือสร้างภาพให้เกิดประสิทธิภาพและสร้างสรรค์สังคม

การรู้เท่าทันสื่อในการวิจัยนี้สามารถวัดการรู้เท่าทันสื่อได้โดยใช้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นตัวตั้งในการเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนเกิดความต้องการแสวงหาความรู้ จากการศึกษา ค้นคว้าในปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อทำการสรุปและประเมินค่าคำตอบที่ค้นคว้าได้ด้วยตนเอง โดยครูคอยความสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อนให้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

1) กำหนดปัญหา เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้พบสถานการณ์ที่ครูจัดเตรียมให้ และช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และพิจารณาปัญหาจากสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ ทำให้นักเรียนสามารถกำหนดสิ่งที่เป็นประเด็นปัญหาที่นักเรียนสนใจอยากจะเรียนรู้และหาคำตอบ

2) ทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนแต่ละกลุ่มมีการทำความเข้าใจและวิเคราะห์เปรียบเทียบ แยกแยะประเด็นต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจกับปัญหาที่กลุ่มตนเองกำหนดขึ้น

3) ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนจะเป็นผู้กำหนดหัวข้อหรือรายละเอียดต่าง ๆ ที่ต้องการค้นคว้า และแบ่งหน้าที่กันในการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมด้วยวิธีการเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป

4) สังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าจากสื่อ อุปกรณ์แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในกลุ่ม อภิปรายผลและสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มตนเองเพื่อพิจารณาความเหมาะสม

5) สรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการสรุปองค์ความรู้ของกลุ่มตนเองที่ได้จากการค้นคว้า อภิปราย และประเมินผลงานของกลุ่มตนเองจากการสืบค้นข้อมูลเพื่อพิจารณาความเหมาะสม โดยอภิปรายเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในกลุ่มตนเอง

6) นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้การสรุปและประเมินค่าคำตอบที่เป็นองค์ความรู้ภายในกลุ่ม และนำเสนอเป็นผลงานของกลุ่มตนเองโดยเลือกวิธีการนำเสนอที่

หลากหลายด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่นักเรียนมีความถนัด โดยมีนักเรียนทุกกลุ่มและครูร่วมกัน ประเมินผลงาน

3. วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ หมายถึง การเรียนรู้เพื่อให้เกิดพัฒนาความคิดอย่างรอบด้าน ซึ่งในการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ซึ่งจะเริ่มต้นใช้หมวดสีต่าง ๆ ในแต่ละใบเป็นตัวกำหนดกรอบการคิดอย่างเป็นระบบและแตกต่างกันออกไป และจบด้วยการคิดด้วยหมวดสีฟ้า เพื่อเป็นการสรุปสาระสำคัญในการคิด ซึ่งหมวดแต่ละใบจะมีคำถามที่ท้าทายกระตุ้นความคิดผู้เรียน องค์ประกอบของหมวดทั้ง 6 ใบนั้น ได้แก่

สีขาวย คือ หมวดแห่งข้อเท็จจริง เป็นการคิดหาข้อมูล ข้อเท็จจริงของสถานการณ์

สีแดง คือ หมวดแห่งอารมณ์ความรู้สึก เป็นการคิดที่เกิดจากอารมณ์และความรู้สึก

สีดำ คือ หมวดแห่งความผิหวังหรือจุดอ่อน เป็นการคิดถึงผลในทางลบ จุดอ่อน จุดบกพร่อง ผลกระทบด้านลบที่อาจเกิดขึ้น

สีเหลือง คือ หมวดแห่งประโยชน์ ข้อดี และจุดเด่น เป็นการคำนึงถึงผลในแง่บวก ข้อดี จุดเด่น คุณค่า หรือคุณประโยชน์ที่ได้รับ

สีเขียว คือ หมวดแห่งการคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นการคิดหาแนวทางใหม่ ๆ และความคิดสร้างสรรค์

สีฟ้า คือ หมวดแห่งการควบคุมหรือตัดสินคุณค่า เป็นการคิดกำหนดปัญหา กำหนดขั้นตอน การควบคุมการคิดของแต่ละคนให้สอดคล้องกับสีของหมวดที่ใช้ รวมทั้งการสรุปการศึกษาในแต่ละครั้งด้วย

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นตัวตั้งในการเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนเกิดความต้องการแสวงหาความรู้ จากการศึกษาค้นคว้าในปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อทำการสรุปและประเมินคำตอบที่ค้นคว้าได้ด้วยตนเอง และมีการเสริมวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ เข้ามาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการคิดอย่างรอบด้านโดยไม่ยึดติดแต่ความคิดในด้านที่ตนถนัด โดยอาศัยสีของหมวดแต่ละใบเป็นตัวกำหนดกรอบการคิดอย่างเป็นระบบและแตกต่างกันออกไป ในหมวดแต่ละใบจะมีคำถามที่ท้าทายกระตุ้นความคิดสามารถใช้หมวดแต่ละใบได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้จากปัญหาที่กำหนดขึ้นได้หลากหลายมุมมอง โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้พบสถานการณ์ที่ครูจัดเตรียมให้ และช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และพิจารณาปัญหาจากสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ ด้วยการใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ เป็นตัวช่วยในการพิจารณาสถานการณ์ที่พบเจอ และร่วมกันอภิปรายเพื่อ

กำหนดปัญหาโดยใช้คำถามหมวดสี่ฟ้า ทำให้นักเรียนสามารถกำหนดสิ่งที่ประเด็นปัญหาที่นักเรียนสนใจอยากจะเรียนรู้และหาคำตอบ

2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา นักเรียนแต่ละกลุ่มมีการทำความเข้าใจและวิเคราะห์เปรียบเทียบ แยกแยะประเด็นต่าง ๆ ว่ามีต้นเหตุความเป็นมาอย่างไร หรือจุดประสงค์ที่สื่อต้องการนำเสนอ โดยนักเรียนเลือกใช้หมวดสี่ต่าง ๆ ในการตั้งคำถามเพื่อให้ได้มุมมองความคิดที่หลากหลาย เพื่อทำความเข้าใจในปัญหาที่กลุ่มตนเองกำหนดขึ้น และร่วมกันอภิปรายเพื่อสรุปแนวทางการศึกษาปัญหาโดยใช้คำถามหมวดสี่ฟ้า

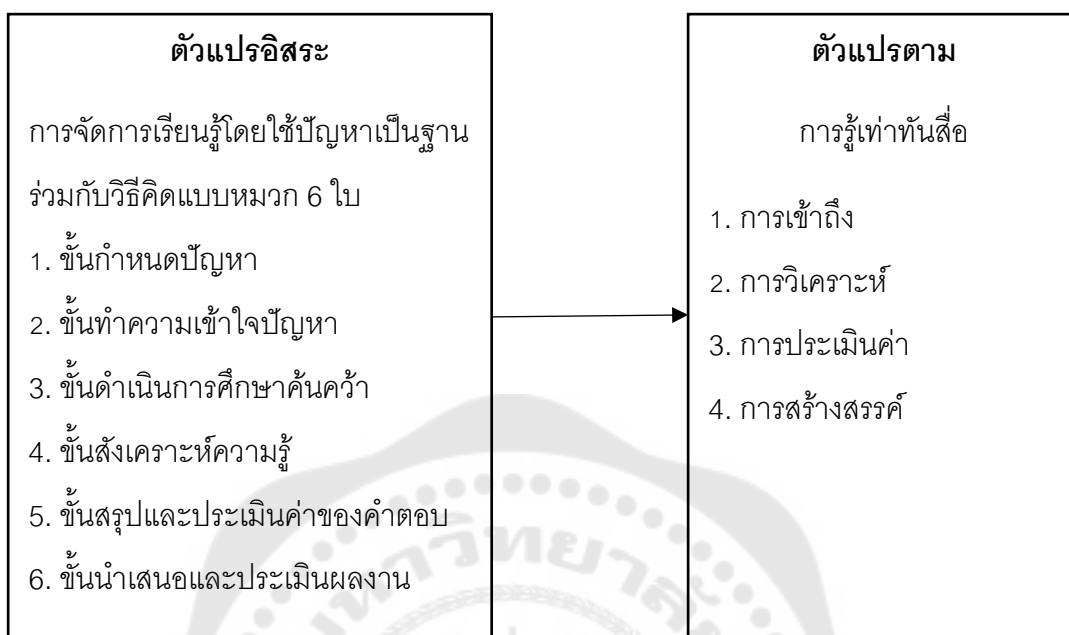
3) ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนวางแผนและดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามแนวทางที่ได้วางแผน เพื่อหาคำตอบของปัญหาในประเด็นต่าง ๆ โดยใช้หมวดสี่ต่าง ๆ กำหนดคำถามเพื่อหาแนวทางศึกษาค้นคว้า และแยกย้ายกันไปสืบค้นข้อมูลด้วยวิธีการเข้าถึงที่แตกต่างกัน จากนั้นข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามารวบรวมแล้วอภิปรายต่อประเด็นที่กำลังศึกษา โดยใช้หมวดสี่ต่าง ๆ ตั้งคำถามกระตุ้นการคิดอย่างรอบด้าน และใช้คำถามหมวดสี่ฟ้าเพื่อสรุปความครบถ้วนของข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้ นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าจากสื่อ อุปกรณ์แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในกลุ่ม อภิปรายผลและสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มตนเองเพื่อพิจารณาความเหมาะสม โดยใช้หมวดสี่ต่าง ๆ ตั้งคำถามเพื่อเติมเต็มประเด็นที่กำลังศึกษาจากข้อมูลที่รวบรวมได้ในขั้นที่แล้วและสังเคราะห์ประเด็นที่เป็นองค์ความรู้ใหม่แลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันและร่วมกันอภิปรายเพื่อสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาโดยใช้คำถามหมวดสี่ฟ้า

5) ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนใช้หมวดสี่ต่าง ๆ ในการตั้งคำถามเพื่อเติมเต็มคำตอบที่ได้จากการศึกษา และใช้คำถามหมวดสี่ฟ้าเพื่อสรุปผลการศึกษาจากปัญหาและประเมินค่าของคำตอบเพื่อพิจารณาในประเด็นคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อที่กำลังเลือกศึกษา และเตรียมนำเสนอผลงาน

6) ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำเสนอผลงานองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษามานำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนกลุ่มอื่นและครู โดยในการตั้งคำถามจากหมวดสี่ต่าง ๆ เพื่ออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันและร่วมกันประเมินผลงาน ร่วมกันใช้หมวดสี่ฟ้าในการสรุปคุณค่าที่ได้จากการศึกษา เพื่อสะท้อนให้เห็นการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิต

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

แนวทางพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ จะต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ วิจัย และประเมินค่าสื่ออย่างมีวิจารณญาณ จากการเผชิญสถานการณ์ในรูปแบบที่สื่อนำเสนอ ต้องรู้จักคิดวิเคราะห์ วิจัย ประเมินค่า และสามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการรู้เท่าทันสื่ออย่างรู้ตัวเป็นการที่บุคคลต้องมีความสามารถแยกแยะเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ ตีความ วิเคราะห์ ให้เห็นจุดประสงค์สำคัญรวมทั้งข้อดีข้อเสีย และสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีสติและมีความรับผิดชอบองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ คือ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า การสร้างสรรค์ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552, 13-16; อุษา บิ๊กกินส์, 2555, 150-151; สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกากระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2555, 58) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหวมก 6 ไบ เป็นการเรียนรู้ที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยให้นักเรียนร่วมกันฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม และจะเกิดผลดียิ่งขึ้นจึงต้องมีเทคนิคที่มาช่วยกระตุ้นความคิด ให้เกิดการคิดวิเคราะห์อย่างสมเหตุสมผล และมีวิจารณญาณ ส่วนวิธีการคิดแบบหวมก 6 ไบ จะสามารถช่วยพัฒนาด้านการคิดอย่างรอบด้าน หลากหลาย มุมมองจากการตั้งคำถามในการเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี สื่อของหวมกเป็นตัวกำหนดแนวคิดตามบทบาทของหวมกแต่ละสีในการตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบซึ่งคำถามมีส่วนสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนถูกคิดเกิดข้อสงสัย เพื่อแสวงหาคำตอบ การใช้คำถามตามสีหวมกจะช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพิ่มพูนทักษะการคิดของนักเรียนให้มีการคิดที่หลากหลาย คิดรอบด้านอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ได้พบเจอสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เน้นให้นักเรียนได้ฝึกการวิเคราะห์ต่อปัญหาและแก้ปัญหาาร่วมกันเป็นกลุ่ม (กัลยารัตน์ สัพโส, 2559, 170-173; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550a, 5; สุคนธ์ สินธพานนท์, 2555, 173)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานไว้ว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหวมก 6 ไบ มีการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหวมก 6 ไบ มีการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60)

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยขอแนะนำเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.1 สาระเศรษฐศาสตร์

1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระเศรษฐศาสตร์

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.2 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.4 บทบาทครูและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

3.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

3.2 ความหมายและองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก

6 ใบ

3.3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

3.4 บทบาทของครูและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถโดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

4. การรู้เท่าทันสื่อ

4.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

4.2 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

4.3 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

4.4 การศึกษากับการรู้เท่าทันสื่อ

4.5 การวัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อ

4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นเอกสารหลักสูตรที่กำหนดขึ้นเพื่อบอกขอบเขตในการเรียนรู้ของนักเรียนที่สถานศึกษาจะต้องจัดให้ครบองค์ประกอบ แบ่งออกเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดที่ระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้สะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ อีกทั้งในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้จะมีการกำหนดสาระการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลที่นักเรียนต้องได้รับ ซึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมนั้น แบ่งสาระได้ทั้งหมด 5 สาระ ได้แก่ สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระเศรษฐศาสตร์ สาระประวัติศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552, 132-133; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2552, 1-2)

ในฐานะครูสังคมศึกษา ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นที่จะเลือกใช้สาระเศรษฐศาสตร์ ตัวชี้วัด ส.3.1 ม.2/1 ซึ่งเป็นเนื้อหาสิทธิผู้บริโภค มาใช้ในงานวิจัยเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากเนื้อหาในเรื่องสิทธิผู้บริโภค มีส่วนสำคัญในการช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้บริโภครู้เท่าทันสื่อ ดังที่ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2554, 346-347) กล่าวถึงความสำคัญของการคุ้มครองสิทธิผู้บริโภคว่าปัจจุบันผู้บริโภคส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในการรักษาสิทธิของตนเอง การคุ้มครองสิทธิผู้บริโภคจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันของผู้บริโภค ในการส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจและตระหนักที่จะรักษาสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภคในการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการไม่หลงเชื่อคำโฆษณา อ่านฉลากสินค้า หรือการเลือกบริโภคสื่อ ซึ่งเป็นผลให้ถูกละเมิดสิทธิถูกเอารัดเอาเปรียบจากผู้ประกอบธุรกิจ ดังนั้นสิ่งสำคัญสำหรับผู้บริโภคในการดำเนินชีวิตประจำวันผู้บริโภคจะต้องรู้เท่าทันในการตรวจสอบการบริโภคสินค้าหรือบริการหรือแม้กระทั่งสื่อต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ สอดคล้องกับที่ พิชญาพร ประครองใจ และเอกรงค์ บัณพงษ์ (2562, 143) กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้บริโภคไว้ว่า สำหรับผู้บริโภคที่มีลักษณะพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ หรือประสบการณ์ที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นต้องมีการสร้างกระบวนการเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้บริโภค หรือผู้ใช้สื่ออย่างมีสติสามารถเข้าถึงช่องทางโดยได้รับข้อมูลข่าวสารที่ปราศจากพิษภัย วิเคราะห์และประเมินคุณค่า สาระ บันเทิง เพื่อการนำไปใช้ประโยชน์ตามสิทธิของผู้บริโภค ก่อนที่จะเลือกรับหรือปฏิเสธการบริโภคสื่อเหล่านั้น ๆ อย่างเป็นผู้รู้เท่าทันในฐานะพลเมืองที่บริโภคสื่อ ซึ่งเนื้อหาในเรื่อง สิทธิผู้บริโภค ถูกกำหนดเนื้อหาไว้ในสาระดังต่อไปนี้

1.1 สารະເສຣະສູດສາສຕຣ໌

ສາຣະເສຣະສູດສາສຕຣ໌ ຂອງກຸ່ມສາຣະການຮຽນຮູ້ສັງຄົມສຶກສາ ສາສນາ ແລະ ວັດທນຮຸກມ ມຸ່ງເນັ້ນໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ ການຜະລິດ ການແຈກຢາຍ ແລະ ການບໍລິໂກດສິນຄ້າແລະບໍລິກາ ການບໍລິກາ ຈັດການທຣຸພາກທີ່ມີຢູ່ຢ່າງຈຳກັດຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ການດຳຣົງຊີວິດຢ່າງມີດຸລຍພາບ ແລະ ການນຳເລັກເສຣະສູດສາສຕຣ໌ພົບໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ

1.2 ມາຕຣູສານການຮຽນຮູ້ແລະຕົວຊີ້ວັດສາຣະເສຣະສູດສາສຕຣ໌

ຈາກສາຣະທີ່ 3 ເສຣະສູດສາສຕຣ໌ ຂອງກຸ່ມສາຣະການຮຽນຮູ້ສັງຄົມສຶກສາ ສາສນາ ແລະ ວັດທນຮຸກມ ມີສ່ວນກວມຄຸມໃນເນື້ອໃນຂອງສິດທິບໍລິໂກດຮວມຢູ່ດ້ວຍກັນ ເຊິ່ງຈະສອດຄ່ອງກັບມາຕຣູສານການຮຽນຮູ້ແລະຕົວຊີ້ວັດ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

ມາຕຣູສານ ສ 3.1 ເຂົ້າໃຈແລະສາມາດບໍລິກາຈັດການທຣຸພາກໃນການຜະລິດແລະການບໍລິໂກດ ການໃຊ້ທຣຸພາກທີ່ມີຢູ່ຢ່າງຈຳກັດໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບແລະຄຸ້ມຄ່າ ຮວມທັງເຂົ້າໃຈເລັກການຂອງເສຣະສູດສາສຕຣ໌ພົບໄປເພື່ອການດຳຣົງຊີວິດຢ່າງມີດຸລຍພາບ

ສຳລັບຕົວຊີ້ວັດທີ່ເປັນເຄຣນຕີໃນການຕຣວຣວສອບຜົນສັມຖຸທິທາງການຮຽນຮູ້ໄດ້ມາຕຣູສານການຮຽນຮູ້ຂ້າງຕົ້ນນັ້ນເລັກສູດຣແກນກາງການສຶກສາຂັ້ນພື້ນຖານໄດ້ແບ່ງຕົວຊີ້ວັດຕາມລະດັບຂັ້ນຂອງນັກຮຽນ ເຊິ່ງຜູ້ວິຈັດພົບວ່າ ເນື້ອໃນທີ່ເຄື່ອນໄຫວກັບເລັກສູດສາສຕຣ໌ບໍລິໂກດນັ້ນຖືກຈັດຢູ່ໃນລະດັບຂັ້ນມັດຍມສຶກສາປີທີ່ 2 ໂດຍມີຕົວຊີ້ວັດຄື ອົງປາຍແນວທາງການຄຸ້ມຄອງສິດທິຂອງຕົນເອງໃນຖານະບໍລິໂກດ

ຈາກມາຕຣູສານແລະຕົວຊີ້ວັດທີ່ເຄື່ອນໄຫວກັບຂ້າງຕົ້ນ ຜູ້ວິຈັດໄດ້ນຳມາພິຈາລະນາເນື້ອໃນທີ່ເຄື່ອນໄຫວກັບສິດທິບໍລິໂກດທີ່ໃຊ້ໃນການວິຈັດຄັ້ງນີ້ ດັ່ງຕາຣາງທີ່ 1

ตาราง 1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในเรื่อง สิทธิผู้บริโภค

สาระที่	มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
3.	ส 3.1 เข้าใจและ	ส 3.1 ม.2/4 อภิปราย	การรักษาและคุ้มครอง
เศรษฐศาสตร์	สามารถบริหารจัดการ	แนวทางการคุ้มครอง	สิทธิประโยชน์ของ
	ทรัพยากรในการผลิต	สิทธิของตนเองใน	ผู้บริโภค
	และการบริโภค การใช้	ฐานะผู้บริโภค	กฎหมายคุ้มครอง
	ทรัพยากรที่มีอยู่อย่าง		ผู้บริโภคและหน่วยงานที่
	จำกัดได้อย่างมี		เกี่ยวข้อง
	ประสิทธิภาพและคุ้มค่า		การดำเนินกิจกรรมพิทักษ์
	รวมทั้งเข้าใจหลักการ		สิทธิและผลประโยชน์ตาม
	ของเศรษฐกิจพอเพียง		กฎหมายในฐานะผู้บริโภค
	เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมี		แนวทางการปกป้องสิทธิ
	คุณภาพ		ผู้บริโภค

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าสาระการเรียนรู้ ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ประกอบไปด้วย 4 เนื้อหา ได้แก่ การรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การดำเนินกิจกรรมพิทักษ์สิทธิและผลประโยชน์ตามกฎหมายในฐานะผู้บริโภค และแนวทางการปกป้องสิทธิผู้บริโภค

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานถูกนำมาใช้กับการศึกษาโดยทั่วไป ในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ โดยมีการพัฒนาและนำมาใช้ในการศึกษาของวงการแพทยศาสตร์ครั้งแรกในช่วงปลายปีคริสต์ศักราช 1969 โดยคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยแมคมาสเตอร์ ประเทศแคนาดา ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นริเริ่มใช้กับกลุ่มนักศึกษาแพทย์ฝึกหัด หลังจากนั้นได้ขยายไปสู่มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาหลายแห่ง โดยส่วนใหญ่จะนำไปใช้กับกลุ่มนักศึกษาแพทย์ เนื่องจากนักศึกษาแพทย์ต้องใช้ทักษะการวิเคราะห์ปัญหาในการรักษาสูง

(สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550a, 2; อ้างอิงจาก ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2548, 38) เนื่องจาก Howards Barrows แพทย์ผู้เชี่ยวชาญทางอายุรศาสตร์ในประเทศแคนาดาเล็งเห็นว่าการเรียนการสอนแพทย์นั้นสมัยนั้นมีคุณภาพต่ำลง เพราะระบบการศึกษาที่มุ่งสอนแต่เนื้อหาบรรยายเป็นส่วนใหญ่ จนทำให้ไม่ได้สอนทักษะวิชาชีพ Howards Barrows จึงร่วมกับผู้เชี่ยวชาญอีกหลายท่านได้ริเริ่มจัดหลักสูตรผลิตแพทย์แนวใหม่ขึ้นโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ควบคู่กับการเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นศูนย์กลาง และการเรียนเป็นกลุ่มย่อย โดยมุ่งเน้นเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ความสามารถในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ต่อมาในปีคริสต์ศักราช 1980 ได้ถูกนำมาใช้ในสาขาที่หลากหลายตามหลักสูตรต่าง ๆ เช่น สาขาวิทยาศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์ สำหรับในประเทศไทยนั้นได้มีมหาวิทยาลัยแห่งแรกที่น่าเอาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเข้ามาใช้เป็นแห่งแรกในประเทศไทย คือ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (วัลลิ สัตยาศัย, 2547, 27-30)

2.2 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

Barrows and Tamblyn (1980, 18) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่เป็นผลมาจากการคิดวิเคราะห์และการทำงานที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจหรือเป็นการแก้ปัญหา ประเด็นสำคัญที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้นั้นก็คือ ตัวปัญหาที่จะเป็นจุดเริ่มต้นและเป็นตัวกระตุ้นให้ได้มีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาย่างสมเหตุสมผล และการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการเพื่อสร้างความเข้าใจในตัวปัญหาที่พบ

Barell (1998, 7) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการสำรวจเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ในชีวิตอันซับซ้อนที่ได้เผชิญ ปัญหาที่ใช้ในการศึกษาต้องมีความคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีการตั้งข้อสงสัยเป็นจำนวนมาก และที่สำคัญต้องสามารถแสวงหาคำตอบได้อย่างหลากหลาย

มณฑรา ธรรมบุศย์ (2545, 11-17) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นมีความหมายในลักษณะของการให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ของตนเองขึ้นมาใหม่จากการใช้ปัญหาที่พบเจอในสถานการณ์ต่าง ๆ ในโลกของความเป็นจริง นำไปสู่การเกิดทักษะการเรียนรู้ในการคิดวิเคราะห์ ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีสร้างสรรคนิยม (Constructivism) ที่เน้นให้นักเรียนสร้างสรรคองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาขึ้นมาใหม่ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไม่ใช่การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ปัญหาจะเป็นตัวชี้แนะหรือกระตุ้นให้นักเรียนต้องไปแสวงหาความรู้และทำความเข้าใจใน

ความรู้ด้วยตนเอง จึงจะค้นพบคำตอบเพื่อตอบปัญหานั้น กระบวนการหาความรู้ ด้วยตนเองนี้ จะทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการแก้ปัญหา

รัชนีกร หงษ์พนัส (2547, 46) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการที่ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาแบบบูรณาการ เป็นการเรียนรู้ที่เริ่มด้วยปัญหา กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากรู้ อยากแสวงหาคำตอบ ซึ่งการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา อย่างมีวิจารณญาณ จากการการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556, 292) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยที่ปัญหานั้นจำทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ และแสวงหาความรู้เพื่อค้นหาให้ได้มาซึ่งคำตอบ หรือเพื่อให้เกิดความเข้าใจในปัญหานั้นเป็นอย่างดีด้วยตนเองซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนี้นักเรียนยังสามารถประเมินความรู้ได้ด้วยตนเอง

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2558, 87-88) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวตั้ง เป็นเครื่องมือ ในการกระตุ้นให้เกิดการอยากแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง นักเรียนต้องการที่จะศึกษาหาความรู้เพื่อตอบปัญหานั้น ๆ เพื่อนำความรู้ที่ได้มาตอบปัญหานั้นไปสู่การเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน

ทิตนา แหมมณี (2553, 137) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ให้ตามเป้าหมาย โดยครูอาจจะน่านักเรียนไปพบกับปัญหาจากสถานการณ์จริงให้นักเรียนได้เผชิญสถานการณ์ โดยให้นักเรียนร่วมกันฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหาเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเป็นวิธีการที่สามารถทำให้นักเรียนทำความเข้าใจและเกิดเป็นความรู้ในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนมีทางเลือกในการเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย และช่วยให้นักเรียนเกิดความรักในการแสวงหาความรู้ เกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานอย่างเป็นขั้นตอน รวมทั้งทักษะการคิดอีกด้วย

จากการศึกษาความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่านักการศึกษาได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในลักษณะที่คล้ายคลึงกันสามารถสรุปได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการศึกษาและสร้างสรรค์องค์ความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยมีสถานการณ์หรือปัญหาที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ เริ่มตั้งข้อสงสัย และอยากหาแนวทางคำตอบ จากการสืบเสาะข้อมูลเพื่อ

สร้างองค์ความรู้ และนำองค์ความรู้ที่ได้มาประกอบการตัดสินใจในการหาแนวทางเพื่อแก้ปัญหา ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ปัญหานั้นสามารถกระตุ้นความสนใจในการอยากเรียนอยากรู้ นำไปสู่การค้นหาคำตอบสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ การเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นการเรียนรู้ที่ได้ฝึกทักษะในกระบวนการคิด วิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ สืบเสาะข้อมูลอย่างเป็นขั้นตอน โดยอาศัยกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม

2.3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

Schmidt (1983, 11-16) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีดังนี้

1. ทำความเข้าใจกับศัพท์หรือมโนทัศน์ ในการศึกษาจะต้องพยายามหาคำอธิบายให้ชัดเจน หากมีประเด็นใดที่ยังไม่เข้าใจมีความเข้าใจไม่ตรงกันกับสมาชิกในกลุ่ม ต้องทำความเข้าใจ โดยใช้ความรู้เดิมของสมาชิกกลุ่ม หรือในบางกรณีอาจต้องใช้ค้นหาความหมายจากพจนานุกรมร่วมด้วย

2. ระบุปัญหา หลังจากขั้นตอนแรก ที่ได้ทำความเข้าใจกับศัพท์และมโนทัศน์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว สมาชิกในกลุ่มระดมสมองช่วยกันกำหนดหรือระบุตัวปัญหาจากโจทย์ ซึ่งสมาชิกในกลุ่มต้องมีความเข้าใจในปัญหานั้นตรงกัน หรือสอดคล้องกัน

3. วิเคราะห์ปัญหา สมาชิกในกลุ่มจะระดมความคิดช่วยกันวิเคราะห์หาเหตุผลมาอธิบายการเกิดปัญหานั้น โดยใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิมของสมาชิก ในการช่วยกันคิดอย่างมีเหตุผล สรุปรวบรวมความรู้ และแนวคิดของสมาชิกเกี่ยวกับปัจจัยการเกิดปัญหานั้น เพื่อนำไปสู่การตั้งสมมติฐานต่าง ๆ ที่เป็นเหตุเป็นผลใช้สำหรับการแก้ปัญหา

4. การตั้งและลำดับความสำคัญของสมมติฐาน หลังจากวิเคราะห์ปัญหาแล้ว กลุ่มจะช่วยกันตั้งสมมติฐานที่เชื่อมโยงกับปัญหาดังกล่าว ที่ได้ร่วมกันวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 3 แล้ว นำสมมติฐานมาเรียงความสำคัญ โดยใช้ข้อมูลสนับสนุนความรู้เดิมและข้อเท็จจริงของสมาชิกในกลุ่ม เมื่อพิจารณาหาข้อยุติสำหรับสมมติฐานที่สามารถปฏิเสธได้ในขั้นต้น และคัดเลือกสมมติฐานที่สำคัญและจำเป็นในการหาข้อมูลหรือศึกษาต่อไป

5. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ จากขั้นตอนที่ 4 สมาชิกในกลุ่มจะต้องร่วมกันกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ในการแสวงหาข้อมูลที่สำคัญและจำเป็นต่อการศึกษา ในการนำมาใช้ทดสอบหรือพิสูจน์สมมติฐาน

6. รวบรวมข้อมูลนอกกลุ่ม โดยสมาชิกในกลุ่มจะมีหน้าที่รับผิดชอบในการแยกย้ายกันไปแสวงหา สืบค้นข้อมูลความรู้เพิ่มเติมตามวัตถุประสงค์ที่สมาชิกร่วมกันกำหนดไว้ ซึ่งการ

หาข้อมูลควรได้มาจากแหล่งวิทยาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการทำงานดังกล่าว อาจช่วยกันทำงานเป็นกลุ่มหรือแยกกันทำเป็นรายบุคคลก็ได้ หากมีเวลาน้อย ก็จำเป็นต้องแยกกันเป็นรายบุคคล และในระหว่างนี้ กลุ่มอาจมีการนัดหมายพบปะกันตามความจำเป็นก่อนจะถึงขั้นตอนที่ 7 ได้

7. สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาใหม่ ในขั้นตอนสุดท้าย กลุ่มจะนำข้อมูลที่ได้ศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมตามขั้นตอนที่ 5 แล้วนำข้อมูลกลับมาร่วมกันอภิปรายเพื่อทำการพิสูจน์สมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ตั้งแต่แรก โดยสมาชิกกลุ่มแต่ละคนจะนำความรู้ใหม่ที่ตนแสวงหามาได้ เสนอต่อสมาชิกอื่น ๆ ในกลุ่ม เพื่อช่วยกันพิจารณาว่าข้อมูลที่ได้มาเพียงพอหรือไม่ ถ้าพบว่าข้อมูลยังขาดความชัดเจน อาจต้องมีการหาข้อมูลเพิ่มเติมอีก กระบวนการของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะสิ้นสุดต่อเมื่อกกลุ่มไม่สามารถหาข้อมูลได้ครบถ้วนมาพิสูจน์สมมติฐานทั้งหมดได้ พร้อมทั้งสามารถสรุปองค์ความรู้ที่ประกอบด้วยหลักการต่าง ๆ ที่ได้จากการศึกษา เป็นแนวทางในการนำไปแก้ปัญหาคต่อไป

อรพรรณ ลีอนุญธวัชชัย (2543, 71) กล่าวว่า ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น จะมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. ขั้นทำความเข้าใจปัญหาที่ได้รับ โดยพิจารณาแนวคิดให้มีความชัดเจน โดยอาศัยความรู้พื้นฐานที่มีอยู่เดิมของตนเองและสมาชิกในกลุ่ม
2. ขั้นระบุตัวปัญหา เป็นการทำความเข้าใจ และสามารถอธิบาย ระบุ ถึงสิ่งที่ปัญหาในเนื้อหาสาระที่ได้รับ
3. ขั้นการวิเคราะห์ตัวปัญหาและตั้งสมมติฐาน ในขั้นตอนนั้นจะเน้นการวิเคราะห์ปัญหา โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิม นำไปสู่การระดมสมองในกลุ่ม
4. ขั้นการจัดความสำคัญของปัญหา เป็นการพิจารณาเลือกสมมติฐานที่ต้องตัดทิ้งและเลือกสมมติฐานในการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อตอบปัญหาต่อไป
5. ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ เพื่อกำหนดสิ่งที่ต้องการจะรู้เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ในการตอบปัญหานั้น
6. ขั้นศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากสมาชิกในกลุ่มอื่น เพื่อเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
7. ขั้นสังเคราะห์องค์ความรู้และทำการทดสอบสมมติฐานที่กลุ่มกำหนดขึ้น
8. ขั้นสรุปการเรียนรู้ หรือแนวคิดที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

อัญชลี ชยานุวัชร (2554, 1-30) กล่าวว่า ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น จะมีขั้นตอนต่าง ๆ ที่มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ได้นำมาใช้มีขั้นตอน ดังนี้

1. ทบทวนคำศัพท์ อธิบายศัพท์ที่ไม่เข้าใจ และข้อความที่ปรากฏอยู่ในโจทย์ปัญหาให้ชัดเจน
2. ระบุนิยาม เป็นการให้นักเรียนร่วมกันระบุนิยามหลัก ที่ปรากฏในโจทย์และตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหา
3. ระดมสมอง เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ทำการระดมสมองจากคำถามในกลุ่มที่นักเรียนได้ร่วมกันกำหนดขึ้น โดยอาศัยความรู้เดิมของสมาชิกกลุ่มทุกคน และให้ยึดถือว่าความนั้นคิดมีความสำคัญ
4. วิเคราะห์ปัญหา นักเรียนทุกกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาและตั้งสมมติฐานที่เชื่อมโยงกันกับปัญหาที่ได้ระดมสมองคิดวิเคราะห์กันอย่างมีความสมเหตุสมผล นำไปสู่การสรุปเป็นองค์ความรู้
5. สร้างประเด็นการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้เพื่อคำถามคำตอบที่จะอธิบายผลการวิเคราะห์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้นักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้ หากประเด็นใดที่ข้อมูลยังไม่ครบก็ร่วมกันค้นหาคำตอบเพื่อตอบปัญหานั้น
6. ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นักเรียนต้องไปค้นคว้าหาความรู้ตามความมุ่งหมายในการเรียนรู้ จากการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ของตนเองไปด้วย
7. รายงานต่อกลุ่ม เป็นขั้นตอนของนักเรียนที่ได้จากการค้นคว้าของแต่ละคนมาอภิปราย วิเคราะห์ สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ของตนเอง และนำองค์ความรู้ที่ได้ไปนำเสนอแก่สมาชิกภายในกลุ่มของตนเอง
8. ชี้นำเสนอและประเมินผลงาน เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนนำผลสรุปต่าง ๆ ที่เกิดจากการค้นคว้าหาข้อมูลและการประเมินค่าเพื่อตอบปัญหานั้น โดยวิธีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550b, 8) กล่าวว่า รายละเอียดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. กำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ครูได้จัดประสบการณ์เรียนรู้โดยเลือกใช้สถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจอยากรู้ และพิจารณาสถานการณ์จนพบปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่ปัญหาที่นักเรียนสนใจอยากหาคำตอบ

2. ทำความเข้าใจกับปัญหา เป็นขั้นตอนที่นักเรียนต้องมีการหาสาเหตุปัจจัยการเกิดปัญหา ทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนจะต้องสามารถอธิบายแยกแยะปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดปัญหาปัญหาได้

3. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะเป็นผู้กำหนดหัวข้อหรือรายละเอียดต่าง ๆ ที่ต้องการค้นคว้าด้วยตนเองในวิธีการที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป

4. สังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าจากสื่อ อุปกรณ์แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในกลุ่มระดมสมอง อภิปรายผล และสังเคราะห์องค์ความรู้ และพิจารณาองค์ความรู้ว่ามีความเหมาะสมมากหรือน้อยเพียงใด

5. สรุปและประเมินค่าของคำตอบ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนทุกกลุ่มทำการสรุปองค์ความรู้ที่กลุ่มตนเองได้จากการค้นคว้า อภิปราย และประเมินผลงานของกลุ่มตนเองว่ามีความเหมาะสมเพียงใด โดยอภิปรายเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในกลุ่มตนเอง

6. นำเสนอและประเมินผลงาน เป็นขั้นตอนที่นักเรียนนำข้อมูลที่ได้มาจากการสังเคราะห์องค์ความรู้ภายในกลุ่ม และนำเสนอเป็นผลงานของกลุ่มตนเองโดยเลือกวิธีการนำเสนอที่หลากหลาย โดยมีนักเรียนกลุ่มและครูร่วมกันประเมินผลงาน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, 59) กล่าวว่า ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีขั้นตอนดังนี้

1. เเชิปัญหา โดยนักเรียนพิจารณาสถานการณ์จนค้นพบปัญหาที่อยากจะเรียนรู้

2. สำรวจความรู้ โดยสำรวจที่เกี่ยวกับปัญหาที่มีของกลุ่มโดยสมาชิกในกลุ่มร่วมกันคิด

3. ตั้งสมมติฐาน ที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาและทำการทดสอบสมมติฐานที่กำหนดขึ้น

4. ระบุสิ่งที่จำเป็นต้องเรียนรู้ เพื่อเป็นประเด็นเพิ่มเติมนำไปสู่การแก้ปัญหา

5. ค้นหาข้อมูล โดยนักเรียนจะแบ่งกันเป็นกลุ่มเพื่อสืบค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ

6. รวบรวมองค์ความรู้ และแก้ปัญหา นักเรียนได้รวบรวมข้อมูลที่ได้มาจากการสืบค้นและนำข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้นั้นมาใช้ในการศึกษาปัญหาเพื่อแก้ปัญหา

7. ทบทวนการดำเนินการแก้ปัญหา ถ้ายังไม่สามารถแก้ปัญหาได้ ให้เริ่มศึกษาในข้อ 3 - 6 ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะสามารถแก้ปัญหาได้

8. สรุปความรู้ ที่ได้จากการศึกษาปัญหาและแก้ปัญหาในแง่ของความรู้และ
จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์ความ
สอดคล้องของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังตารางที่ 2

ตาราง 2 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นตอนการจัด การเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน	ความสอดคล้องกับแนวคิดของนักวิชาการ					สรุปความ สอดคล้อง
	Schmidt HG. (1983, 11-16)	อรพรรณ ลีบุญฤทธิ ชัย (2543, 71)	สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา	อัญชลี ชยานุวัตร (2554, 1-30)	ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, 59)	
ขั้นระบุปัญหา/เตรียม ปัญหา	/	/	/	/	/	5
ขั้นทำความเข้าใจกับ ปัญหา/วิเคราะห์ ปัญหา	/	/	/	/	/	5
ขั้นตั้งสมมติฐาน	/	/		/	/	4
ขั้นกำหนด วัตถุประสงค์/กำหนด กรอบการศึกษา	/	/		/	/	4
ขั้นดำเนินการศึกษา ค้นคว้า	/	/	/	/	/	5
ขั้นสังเคราะห์ความรู้/ รายงานต่อกลุ่ม	/	/	/	/	/	5
ขั้นสรุปและประเมินค่า ของคำตอบ	/	/	/	/	/	5
ขั้นนำเสนอและ ประเมินผลงาน/สร้าง ผลงาน	/		/	/	/	4

จากตารางการวิเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักวิชาการหรือนักการศึกษาทั้ง 5 ท่าน ได้ให้ความเห็นไว้คล้ายคลึงกัน มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดปัญหา 2) ทำความเข้าใจกับปัญหา 3) ดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) สังเคราะห์ความรู้ 5) สรุปและประเมินค่าของคำตอบ 6) นำเสนอและประเมินผลงาน เมื่อพิจารณาในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพบว่าเป็นการเรียนรู้จะนำมาซึ่งการเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อให้นักเรียนได้ ผู้วิจัยจึงเลือกขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สามารถสรุปเป็นขั้นตอนได้ 6 ขั้นตอนดังกล่าวมาใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. กำหนดปัญหา เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้พบสถานการณ์ที่ครูจัดเตรียมให้ และช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และพิจารณาปัญหาจากสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ ทำให้นักเรียนสามารถกำหนดสิ่งที่ประเด็นปัญหาที่นักเรียนสนใจอยากจะเรียนรู้และหาคำตอบ
2. ทำความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนแต่ละกลุ่มมีการทำความเข้าใจและวิเคราะห์ เปรียบเทียบ แยกแยะประเด็นต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจในปัญหาที่กลุ่มตนเองกำหนดขึ้น
3. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนจะเป็นผู้กำหนดหัวข้อหรือรายละเอียดต่าง ๆ ที่ต้องการค้นคว้า และแบ่งหน้าที่กันในการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมด้วยวิธีการเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป
4. สังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าจากสื่ออุปกรณ์แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในกลุ่ม อภิปรายผลและสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มตนเองเพื่อพิจารณาความเหมาะสม
5. สรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการสรุปองค์ความรู้ของกลุ่มตนเองที่ได้จากการค้นคว้า อภิปราย และประเมินผลงานของกลุ่มตนเองจากการสืบค้นข้อมูลเพื่อพิจารณาความเหมาะสม โดยอภิปรายเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในกลุ่มตนเอง
6. นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อมูลที่ได้การสรุปและประเมินค่าคำตอบที่เป็นองค์ความรู้ภายในกลุ่ม และนำเสนอเป็นผลงานของกลุ่มตนเองโดยเลือกวิธีการนำเสนอที่หลากหลายด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่นักเรียนมีความถนัด โดยมีนักเรียนทุกกลุ่มและครูร่วมกันประเมินผลงาน

2.4 บทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

สุปรียา วงษ์ตระหง่าน (2545, 97) กล่าวว่า บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นจะเปลี่ยนไปจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติ คือ ครูอาจจะเป็นแหล่งความรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถาม ทำความเข้าใจ จากสิ่งที่ได้ค้นคว้ามาแล้ว หรือครูอาจจะเป็นผู้ดูแลนักเรียนในกลุ่มย่อยที่จะคอยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดเพื่อแสวงหาคำตอบ และคอยควบคุมการอภิปรายให้อยู่ในประเด็น ครูจะต้องมีความสามารถในการสื่อสาร เพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้มากกว่าเป็นผู้สอนแต่เพียงผู้เดียว

มัทนตรา ธรรมบุศย์ (2545, 50) กล่าวว่า บทบาทของนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนและการลงมือปฏิบัติ มีอำนาจในการจัดการและควบคุมตนเองในการแสวงหาและสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งจะได้มาในระดับมากหรือน้อยเพียงใด พิจารณาได้จากความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550, 9-10) กล่าวว่า บทบาทนักเรียนและครูในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นสามารถจำแนกลักษณะและหน้าที่ได้ ดังต่อไปนี้

บทบาทของครูที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1. ครูต้องมุ่งมั่น และมีความตั้งใจที่แน่วแน่ เป็นผู้ที่แสวงหาความรู้ด้วยตนเองอยู่เสมอ
2. ครูต้องรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้เห็นพื้นฐานการเรียนรู้ และเข้าใจศักยภาพของนักเรียน เพื่อสามารถให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนได้ตลอดเวลาในการการจัดการเรียนรู้
3. ครูต้องศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานให้เข้าใจและชัดเจนทุกขั้นตอน เพื่อจะได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้และให้คำแนะนำแก่นักเรียนได้อย่างถูกต้อง
4. ครูต้องมีทักษะการสอนที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการจัดการเรียนรู้ และประเมินผลพัฒนาการของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง
5. ครูต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ส่งเสริม สนับสนุน สื่อการเรียนรู้ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้ให้เพียงพอต่อความต้องการของนักเรียน
6. ครูต้องมีจิตวิทยาในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนแก่นักเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัว และมีความรู้สึกรักอยากเรียนตลอดเวลา
7. ครูต้องอธิบายชี้แจงเพื่อให้ให้นักเรียนให้ตระหนักถึงคุณค่าที่ได้จากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

8. ครูต้องมีความรู้ความสามารถ ในการประเมินผลงานของนักเรียนตามสภาพจริงให้ครบทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย ให้ครบทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

บทบาทของนักเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1. นักเรียนต้องตระหนักในบทบาทหน้าที่และการเรียนรู้ของตนเอง
2. นักเรียนต้องมีความใจรักในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบในการเรียนสูง และสามารถทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันกับเพื่อนได้เป็นอย่างดี
3. นักเรียนต้องได้รับปูพื้นฐานฝึกฝนให้เกิดทักษะที่จำเป็นตามรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การสืบค้นเชื่อมโยงข้อมูล กระบวนการกลุ่ม การอภิปราย การสรุป การประเมินค่า การนำเสนอและประเมินผลงาน
4. นักเรียนต้องมีทักษะในการสื่อสารที่ดีในการเรียนรู้

จากการศึกษาบทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า นักการศึกษาได้อธิบายบทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ ครูจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากครูผู้สอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน คอยตรวจสอบความถูกต้องของขั้นตอนการเรียนรู้แก่นักเรียนอย่างใกล้ชิด โดยต้องมีจิตวิทยา และทักษะความชำนาญในการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ส่วนบทบาทของนักเรียนนั้นจะต้องมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน มีแรงจูงใจในการเรียนหรือการหาคำตอบจากการตั้งปัญหา และต้องมีทักษะพื้นฐานในกระบวนการคิด สืบค้นข้อมูล อภิปราย การนำเสนอ ผ่านกระบวนการทำงานกลุ่ม

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.5.1 งานวิจัยภายในประเทศ

กนก จันทรา (2557, 9) ได้ทำการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบปกติ แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา และแบบวัดพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคม ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีความสามารถในการแก้ปัญหา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความสามารถในการแก้ปัญหา สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความรับผิดชอบต่อสังคมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นนทกร อรุณพฤกษากุล (2559, 109) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง พันธุศาสตร์ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมวิทยาศาสตร์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง พันธุศาสตร์ มีแนวทางคือ ครูต้องใช้สถานการณ์ปัญหาที่น่าสนใจและมีโอกาสเกิดขึ้นหรือเป็นสถานการณ์ที่นักเรียนสามารถพบเจอในชีวิตประจำวัน ครูต้องจัด ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มระหว่างทำกิจกรรม ครูต้องรักษาเวลาในการจัดกิจกรรม ครูควรแจกใบความรู้หรือแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ครูไม่ควรแจกเอกสารทั้งหมดในครั้งเดียวตั้งแต่เริ่มสอน และครูต้องเรียกเก็บใบกิจกรรมเพียงครั้งเดียว และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ .05 ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในทุกเนื้อหา และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระหว่างหัวข้อเนื้อหาที่มีความแตกต่างกัน .05

วิจิตรา นพรัตน์ (2559, 115) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิก โดยใช้เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิก 2) แบบทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ รายวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิกอยู่ในเกณฑ์การสอดคล้องที่ยอมรับได้ส่งผลให้คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิกมีความเหมาะสมและนำไปจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งนักเรียนที่เรียนวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิกมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นฤมล หน่อนิล (2554, 66) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลของการใช้โปรแกรมการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ โปรแกรมการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 60 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง และแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยเลือกตอบ

ชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนกลุ่มทดลองที่การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีคะแนนความสามารถในการทำงานเป็นทีมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีคะแนนความสามารถในการทำงานเป็นทีมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทิตติยา มั่นดี เศรษฐภูมิ วรณไพศาล และชรินทร์ มั่งคั่ง (2562, 118) ได้ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานวิชาสังคมศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อ.เมือง จ.เชียงใหม่ จำนวน 35 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบวัดทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ผลการวิจัย คือ 1) ผลการพัฒนาแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเรื่องปัญหาสังคมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานตามแนวคิดของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานรวมทั้งหมดจำนวน 8 ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาผลการเรียนของนักเรียนได้รวมไปถึงช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์โดยมีกระบวนการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.82 2) นักเรียนมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เรื่องปัญหาสังคมไทยมีค่าเฉลี่ยระดับการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์โดยรวมเท่ากับ 3.44 อยู่ในเกณฑ์ระดับดีและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.49

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Tan (2000 อ้างถึงใน นฤมล หน่อนิล, 2554, 20) ได้ทำการศึกษาผลของการเรียนรู้ของนักเรียนโพลีเทคนิค ชั้นปีที่ 1 จำนวน 158 คน โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีผลต่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ โดยเปรียบเทียบการคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่เรียนในรูปแบบปกติ

Klegeris, Bahniwal and Hurren (2013 อ้างถึงใน นนทกร อรุณพฤชกุล, 2559, 58) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาทั่วไปของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสำหรับชั้นเรียนขนาดใหญ่และนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความสามารถในการแก้ปัญหาทั่วไปหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในขณะที่นักศึกษาที่ไม่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทั่วไประหว่างหลังกับก่อนเรียนไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

Mohd (2015, 51) ได้ทำการศึกษาประโยชน์ของการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานหรือ Problem-based Learning (PBL) มาใช้ในวิชาภูมิศาสตร์ ซึ่งพัฒนาการทางด้านมโนทัศน์ในการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ของนักเรียนดีขึ้น และพัฒนาการด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ดีขึ้น ซึ่งการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สามารถกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและมีส่วนร่วม อีกทั้งนักเรียนยังมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในชั้นเรียนไปในทางที่ดีขึ้น หลังจากการจัดกิจกรรมและการทำแบบทดสอบหลังเรียน แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการคิดขั้นสูงในการนำความรู้ที่เรียนไปตอบปัญหาที่ได้รับมา และนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้นกว่าเดิม แสดงให้เห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เป็นประโยชน์และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในศตวรรษที่ 21

Daina, Fran, and Dameon (2016, 216) ได้ทำการศึกษาการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาใช้ในวิชาสังคมวิทยาของนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายของสังคมวิทยาในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับโลกสังคม สามารถเปลี่ยนแปลงบทบาทของนักศึกษาจากการเป็นผู้ฟังให้เป็นผู้ที่กระตือรือร้นในการสร้างองค์ความรู้จากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานซึ่งเป็นปัญหาสังคมที่เกิดขึ้น จึงเป็นโอกาสที่จะสามารถฝึกฝนทักษะการวิสัย และความสามารถในการแก้ปัญหา อีกทั้งสร้างความน่าสนใจให้นักศึกษาในการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความเหมาะสมแก่การนำไปใช้จัดการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้กว้างขวางและหลากหลาย

จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ปรากฏว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในงานวิจัยต่าง ๆ มีการศึกษา

เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม และการเสริมสร้างการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการศึกษาองค์ความรู้ต่าง ๆ ซึ่งปัญหานั้นนำมาจากประสบการณ์ตรงหรือกรณีตัวอย่าง เพื่อพัฒนาการคิดและการทำงานในด้านต่าง ๆ ได้ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังพบว่า การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างสร้างสรรค์ นั้นเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

3.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

เทคนิคการคิดแบบหมวก 6 ใบถูกคิดค้นขึ้นโดย เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (De Bono, 1996, 5-6) ซึ่งเกิดเมื่อปีคริสต์ศักราช 1935 ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยออกฟอร์ด ลอนดอน เคมบริดจ์ และฮาวาร์ด เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน มีความถนัดในด้านการพัฒนาทักษะการคิด เขาสนใจเรื่องการกลไกการทำงานของสมองและใช้เวลากว่า 20 ปี เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการคิด เพื่อคิดค้นวิธีที่จะช่วยให้มนุษย์คิดอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมอย่างรอบด้าน มีความคิดสร้างสรรค์ และมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังผู้ก่อตั้ง Cognitive Research Trust ที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่เน้นพัฒนาทักษะการคิดให้กับหลากหลายโรงเรียน ประมาณปีคริสต์ศักราช 1970 เขาคิดค้นวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ (Six Thinking hats) กำหนดกรอบความคิดออกเป็นด้านต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ จำนวน 6 ด้าน ตามสีของหมวก วิธีคิดแบบหมวกหกใบสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ดี สถานศึกษาประเทศต่าง ๆ ก็นำวิธีการของเทคนิคการคิดแบบหมวก 6 ใบไปใช้อย่างแพร่หลาย และในปัจจุบันนักการศึกษาไทยหลายท่านได้ให้ความสำคัญกับเทคนิคการคิดแบบหมวก 6 ใบเช่นกัน

3.2 ความหมายและองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

De Bono (1985, 23) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบเป็นวิธีการที่เป็นมิติแห่งการคิดอย่างรอบด้าน และคิดได้อย่างหลากหลายโดยใช้สีของหมวกเป็นตัวกำกับความคิดทั้ง 6 สี 6 ใบ ได้แก่ หมวกสีขาว หมวกสีแดง หมวกสีดำ หมวกสีเหลือง หมวกสีเขียว และหมวกสีฟ้า ซึ่งหมวกแต่ละสีจะมีความหมายที่เป็นกรอบแนวคิด ดังนี้

1. สีขาว เป็นสีที่เป็นกลางทางความคิดปราศจากอคติไม่ลำเอียง ซึ่งหมวกสีขาวจะมีความเกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงและตัวเลข

2. สีแดง เป็นสีที่แสดงถึงความโกรธ ความเดือดของอารมณ์ ซึ่งหมวกสีแดงจะมีความเกี่ยวข้องกับมุมมองด้านอารมณ์

3. สีดำ เป็นสีที่มีดมนและจริงจัง ซึ่งหมวกสีดำจะมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องระวัง หรือข้อคำเตือน แสดงให้เห็นถึงความคิดที่เป็นจุดอ่อน

4. สีเหลือง เป็นสีที่มีการส่องสว่าง ให้ความรู้ไปในทางบวก หรือไปในทางที่ดี ซึ่งหมวกสีเหลืองจะมีความเกี่ยวข้องกับมุมมองความคิดในแง่บวกรวมถึงความหวังด้วย

5. สีเขียว เป็นสีของพืช และความอุดมสมบูรณ์ การเจริญเติบโต ซึ่งสีเขียวจะมีความเกี่ยวข้องกับความคิดริเริ่ม หรือความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ

6. สีฟ้า เป็นสีของความเยือกเย็น อยู่เหนือทุกสิ่ง ซึ่งสีฟ้าจะมีความเกี่ยวข้องกับการควบคุม การตัดสินใจ รวมทั้งการจัดการกระบวนการความคิดและการใช้หมวกสีต่าง ๆ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550a, 1) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบเป็นการเรียนรู้โดยใช้หมวกคำถาม มุ่งพัฒนาการคิดของนักเรียนให้เป็นระบบ ประเด็นสำคัญคือการกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบที่ถูกต้อง คำถามส่วนมากจะเป็นคำถามที่จุดประกายให้นักเรียนเริ่มคิด เกิดความสงสัยและอยากแสวงหาคำตอบ ด้วยการใช้คำถามตามหมวกความคิดทั้ง 6 ใบ ของ ดร.เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งสามารถพัฒนาการคิด อารมณ์ ความรู้สึกของนักเรียนโดยการใช้หมวกแต่ละสีเป็นตัวกำกับกรอบความคิดในการตั้งคำถามเพื่อแสวงหาคำตอบ ดังนี้

1. สีขาว เปรียบเสมือนความเป็นกลาง แสดงการคิดเกี่ยวกับข้อเท็จจริงหรือข้อจริงต่าง ๆ

ตัวอย่างในการตั้งคำถาม

1. มีข้อเท็จจริงอะไรบ้างจากสถานการณ์ที่ให้อ่าน
2. ข้อมูลนี้หามาได้ด้วยวิธีการใด
3. สังเกตเห็นอะไรข้างจากการทดลอง
4. โจทย์ปัญหาที่กำหนดให้บอกข้อมูลอะไร

2. สีแดง เปรียบเสมือนไฟความรู้สึกโกรธ แสดงการคิดการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกดีใจเสียใจ ความประทับใจ ความสนุกสนานร่าเริง หรือกลางสังหรณ์

ตัวอย่างในการตั้งคำถาม

1. รู้สึกอย่างไรเมื่อคุณอ่านสถานการณ์นี้แล้ว
2. คุณพอใจกับชิ้นงานของคุณหรือไม่

3. ภาพนี้ให้อารมณ์ความรู้สึกอย่างไร

3. สีดำ เปรียบเสมือนความมืดครึ้ม การมองอย่างระมัดระวัง สุขุม รอบคอบ แสดงการคิดที่เกี่ยวกับผลกระทบ การหาข้อบกพร่อง หาเหตุผลในการปฏิเสธ ตรวจสอบความเป็นไปได้และความเหมาะสม

ตัวอย่างในการตั้งคำถาม

1. เรื่องนี้มีจุดอ่อนตรงไหน
2. อะไรคือสิ่งที่ยุ่งยากและเป็นปัญหา
3. การทดลองครั้งนี้มีความบกพร่องอะไรบ้าง

4. สีเหลือง เปรียบเสมือนความสว่างไสว การมองในด้านบวก แสดงความคิดในข้อดี จุดเด่น เป็นประโยชน์ โดยไม่มีเหตุจูงใจใด ๆ

ตัวอย่างในการตั้งคำถาม

1. ละครเรื่องนี้มีข้อดีอย่างไร
2. เหตุผลของเพื่อนมีคุณค่าอย่างไร
3. รายการนี้มีประโยชน์อย่างไรบ้าง

5. สีเขียว เปรียบเสมือนการเจริญเติบโต ความอุดมสมบูรณ์ แสดงความคิดในมุมมองที่แปลกใหม่ เน้นการคิดสร้างสรรค์

ตัวอย่างในการตั้งคำถาม

1. การแก้ปัญหาในที่นี้มีทางเลือกกี่แนวทาง
2. ถ้าต้องการทำให้ภาพสวยขึ้นจะใช้วิธีการใดแก้ไขได้บ้าง
3. เสื้อผ้าเหล่านี้สามารถประยุกต์ให้เหมาะสมอย่างไรได้บ้าง

6. สีฟ้า เปรียบเสมือนความเยือกเย็น ท้องฟ้ากว้างใหญ่อยู่เหนือทุกอย่าง แสดงการคิดที่เกี่ยวกับการจัดระเบียบ การควบคุมสิ่งต่าง ๆ ให้อยู่ในระบบ เพื่อให้เกิดข้อสรุป การมองเห็นภาพรวม และการดำเนินการเป็นขั้นตอน

ตัวอย่างในการตั้งคำถาม

1. นักเรียนวางแผนกิจกรรมในวันหยุดอย่างไรบ้าง
2. ขั้นตอนในการกวาดบ้านต้องเริ่มจากขั้นตอนใด
3. จากข่าวที่อ่านสามารถสรุปได้อย่างไร
4. จากการเรียนในวันนี้สรุปเนื้อหาได้อย่างไร

สจุนธ์ สินธพานนท์ (2555, 173) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ (Six Thinking Hats) ซึ่งเป็นแนวคิดของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono) นั้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ฝึกฝนและเน้นให้นักเรียนได้พัฒนาการคิดอย่างรอบด้าน การคิดที่หลากหลาย มุมมอง ไม่ยึดติดกับความคิดเพียงด้านเดียว กล่าวได้ว่าเมื่อนักเรียนได้พบเจอสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต ก็จะสามารถคิดได้หลายมุมมองโดยพิจารณาจากหมวกทั้ง 6 ใบ ซึ่งจะส่งผลต่อการตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสอนในลักษณะนี้ฝึกให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ แล้วสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองเกิดเป็นประสบการณ์ จะสร้างทักษะการคิดให้นักเรียนอย่างเป็นระบบ

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, 376) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน เป็นเทคนิคที่ช่วยในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่สูงขึ้น ซึ่งเทคนิคนี้จะใช้ได้ดีเมื่อนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม

จากการศึกษาความหมายและองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ พบว่านักการศึกษาได้อธิบายความหมายและองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ไว้คล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ เป็นการพัฒนาการคิดอย่างรอบด้าน โดยไม่ยึดติดแต่ความคิดในด้านเดิม ๆ ที่ตนถนัด เป็นเทคนิคที่อาศัยสีของหมวกแต่ใบเป็นตัวกำหนดกรอบการคิดอย่างเป็นระบบและแตกต่างกันออกไป ซึ่งหมวกแต่ละใบจะมีคำถามที่ท้าทายกระตุ้นความคิดนักเรียน องค์ประกอบของหมวกทั้ง 6 ใบนั้น ได้แก่ สีขาว คือ หมวกแห่งข้อเท็จจริง, สีแดง คือ หมวกแห่งอารมณ์ความรู้สึก, สีดำ คือ หมวกแห่งความผิหวังหรือจุดอ่อน, สีเหลือง คือ หมวกแห่งประโยชน์ ข้อดี และจุดเด่น, สีเขียว คือ หมวกแห่งการคิดอย่างสร้างสรรค์, สีฟ้า คือ หมวกแห่งการควบคุมหรือตัดสินคุณค่า ซึ่งหมวกทั้ง 6 ใบนี้สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งอารมณ์ความรู้สึก และการให้เหตุผลของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

3.3 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

De Bono (1992, 18-19) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำ (Lead-in) เป็นการแนะนำให้ทราบสิ่งที่จะสอน
2. การชี้แจงรายละเอียด (Explanation) เป็นการอธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่จะสอน ความหมาย บทบาทและกรอบแนวคิดของหมวกแต่ละใบให้ครบทุกใบทุกสี

3. การสาธิต (Demonstration) เป็นการแสดงให้เห็นถึงการใช้หมวกที่มีลักษณะสี และลักษณะการคิดแตกต่างกันออกไป พร้อมทั้งอธิบายและแนะนำตัวอย่างเพื่อสร้างความเข้าใจให้แก่ นักเรียน

4. การฝึกปฏิบัติ (Practice) เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้หมวกทั้ง 6 ใบจากสถานการณ์จำลองต่าง ๆ ที่ครูกำหนดขึ้น โดยครูต้องพยายามให้นักเรียนได้ฝึกใช้หมวกให้ครบทั้ง 6 ใบ ในขั้นตอนนี้จะฝึกให้นักเรียนได้ปฏิบัติตามบทบาทของหมวกที่สวมใส่ เพื่อที่จะได้มีโอกาสแสดงบทบาททางความคิดที่หลากหลายเป็นการฝึกประสบการณ์ทางความคิดไปพร้อมกันด้วย

5. การหารายละเอียดเพิ่มเติม (Elaboration) เป็นร่วมกันระดมสมองอภิปราย เพื่อค้นคว้ารายละเอียดเพิ่มเติม เพื่อความชัดเจนในความคิดไม่ให้เกิดความสับสน

6. การสรุป (Conclusion) เป็นการเรียบเรียงสิ่งที่ผ่านการคิด และทบทวนโดยจะเน้นประเด็นที่สำคัญเพื่อให้เห็นผลที่เกิดจากความคิด เช่น ประโยชน์ ข้อดี ข้อเสีย

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2555, 177) กล่าวว่า ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ นั้น ในการใช้หมวกแต่ละสีแต่ละใบ สามารถใช้ได้ก่อนหลังในรูปแบบใดก็ได้ ไม่จำกัดครั้ง ไม่มีแนวทางที่ตายตัว แต่หมวกสีฟ้า นั้น จะเป็นหมวกที่ผู้นำอภิปรายควรจะเป็นผู้นำในจุดเริ่มต้นแล้วบอกทิศทางขั้นตอนในการอภิปราย และการใช้หมวกสีฟ้าควรใช้ในขั้นตอนการสรุปด้วย

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550a, 5-7) กล่าวว่า ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบนั้นมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้อยากค้นหาความรู้เพื่อแสวงหาคำตอบ โดยใช้สื่อที่หลากหลายประกอบกับการใช้คำถามที่น่าสนใจ

2. ขั้นดำเนินการสอน เป็นกิจกรรมที่อยู่ในขั้นของการใช้หมวกแต่ละสีตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความคิด ลักษณะกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการกลุ่ม ซึ่งครูสามารถออกแบบกรอบความคิดด้วยการใช้หมวกแต่ละใบช่วยตั้งคำถามได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งตามความเหมาะสมของเนื้อหา นั้น ๆ

3. ขั้นสรุป เป็นการสรุปความรู้ที่ได้กำหนดจุดประสงค์ไว้ โดยนักเรียนจะใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกันตอบปัญหาและสรุปพร้อมกันเป็นองค์ความรู้ เป็นภาพรวมของเรื่องที่กำลัง

ศึกษา ซึ่งครูจะเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันผ่านการนำเสนอหน้าชั้นเรียนเพื่อหาข้อสรุปร่วมกันและสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่

4. ขั้นประเมินผล ครูควรใช้วิธีการประเมินที่หลากหลายกับนักเรียนในสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการร่วมทำกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม ซึ่งได้จากการสังเกตพฤติกรรม การตรวจผลงาน เป็นต้น

จากการศึกษาขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหמבּ 6 ใบ พบว่า นักการศึกษาได้อธิบายขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหמבּ 6 ใบ ไว้คล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ว่า ในการใช้วิธีคิดแบบหמבּ 6 ใบ ครูจะเริ่มการใช้หמבּ ทั้ง 6 ใบ โดยการเริ่มใช้จากใบไหนหรือสีไหนก่อนก็ได้ไม่มีข้อบังคับที่เป็นกฎเกณฑ์ สามารถป้อนคำถามตามสีของหמבּ แต่ละใบได้ตามความต้องการ เพื่อเป็นตัวช่วยในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างรอบด้านและเป็นระบบของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยจะนำวิธีคิดแบบหמבּ 6 ใบ ไปบูรณาการกับขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดอย่างรอบด้านและเป็นระบบให้แก่นักเรียน

3.4 บทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหמבּ 6 ใบ

De Bono (1992, 18-19) กล่าวว่า บทบาทครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหמבּ 6 ใบ นั้นมีลักษณะบทบาทและหน้าที่ ดังนี้

บทบาทของครู

ครูต้องจัดเตรียมเนื้อหา วิธีการสอน สื่อ และเครื่องมือวัดประเมินผลตามธรรมชาติวิชาให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน วางแผนการใช้คำถามตามลักษณะของหמבּ สีต่าง ๆ ทั้ง 6 ใบ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้หรือจุดประสงค์ในการเรียนรู้ของนักเรียน ผูกตั้งคำถามจากหמבּ แต่ละสีในทุกขั้นตอนของการเรียนและสามารถสร้างคำถามใหม่ ๆ ขึ้นมาได้ ครูจะต้องสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป็นรายบุคคล เสริมแรงอย่างเหมาะสม ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกด้วยการตั้งคำถามหรือการแสดงความคิดเห็นเพื่อฝึกการคิด

บทบาทของนักเรียน

นักเรียนต้องฝึกคิดด้วยการตั้งคำถามตามลักษณะของหמבּ แต่ละใบอย่างสม่ำเสมอ แสดงออกทางความคิด อย่างมีสติและสมาธิ ให้ความร่วมมือกับครูและสมาชิกในกลุ่ม ในการร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550a, 8) กล่าวว่า บทบาทครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหמבּ 6 ใบ นั้นสามารถจำแนกลักษณะและหน้าที่ได้ ดังนี้

บทบาทของครูที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

1. ครูจัดเตรียมเนื้อหา วิธีการสอน สื่อ เครื่องมือวัด และประเมินผล ตามธรรมชาติวิชาที่จะสอน รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้
2. ครูเลือกใช้สื่อและแหล่งการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะการคิดของนักเรียน
3. ครูวางแผนการใช้คำถามจากหมวก 6 ใบ เพื่อพัฒนาการคิดของนักเรียนให้สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้หรือจุดประสงค์ในการเรียนรู้ของบทเรียน
4. ครูต้องฝึกตั้งคำถามจากบทบาทของหมวกแต่ละใบ
5. ในการจัดการเรียนรู้ ครูสามารถตั้งคำถามจากหมวกแต่ละใบได้ในทุกขั้นตอนของการดำเนินการสอน และสามารถสร้างคำถามใหม่ ๆ ได้นอกเหนือจากการเตรียมไว้
6. ครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป็นรายบุคคล และให้การเสริมแรง หรือข้อเสนอแนะอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง
7. นักเรียนควรได้มีโอกาสในการตั้งคำถามเพื่อคิดอย่างรอบด้านอย่างมีอิสระโดยมีครูเป็นผู้คอยส่งเสริม
8. ครูส่งเสริมให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่มของตนเองด้วยการฝึกฝนการคิด ฝึกฝนแสวงหาความรู้ และฝึกความรับผิดชอบ

บทบาทของนักเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

1. นักเรียนฝึกการคิดด้วยการตั้งคำถามตามบทบาทของหมวกแต่ละใบอย่างสม่ำเสมอ
2. นักเรียนใช้กระบวนการกลุ่มในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้
3. นักเรียนแสดงออกทางความคิดอย่างชัดเจนและมีเหตุผล
4. นักเรียนเรียนรู้อย่างมีสติและมีสมาธิเพื่อเสริมสร้างปัญญาให้เกิดขึ้น
5. นักเรียนควรให้ความร่วมมือกับครูและเพื่อนในการเรียนรู้เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี

จากการศึกษาบทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ พบว่านักการศึกษาอธิบายบทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบไว้ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ว่า บทบาทของครูต้องมีการเตรียมการสอนในเนื้อหาเป็นอย่างดี รวมทั้งศึกษาแนวคิด ขั้นตอนวิธีใช้หมวกทั้ง 6 ใบ อย่างละเอียดและถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็นการเลือกใช้คำถาม หรือการตอบคำถามตามบทบาทของหมวกแต่ละใบ เพื่อไม่ให้เกิดความ

สนับสนุนในการใช้ตอนจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน ครูต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ตามบทบาทของหมวกแต่ละใบ พร้อมทั้งสังเกตพฤติกรรมการใช้งานหมวกแต่ละใบ และผลงานของนักเรียนตามสภาพจริง ส่วนบทบาทของนักเรียนนั้นจะต้องมีความตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรมในการเรียนฝึกการคิดด้วยการใช้และตอบคำถาม เพื่อเป็นการแสดงความคิดตามบทบาทของหมวกแต่ละใบที่ได้ใช้ ที่สำคัญควรให้ความร่วมมือในการเรียนและการปฏิบัติกิจกรรมภายในกลุ่ม

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

3.5.1 งานวิจัยภายในประเทศ

วิภาดา พินลา (2554, 94-96) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และความสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ 4MAT กับการจัดการเรียนรู้แบบหมวกคิด 6 ใบ โดยใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ที่สร้างขึ้นแบ่งเป็น 6 แผน ใช้เวลาเรียน 18 คาบ 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบหมวกคิด 6 ใบ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ที่สร้างขึ้นแบ่งเป็น 6 แผน ใช้เวลาเรียน 18 คาบ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นเป็นแบบเลือกตอบ 5 ตัวเลือก 4) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่สร้างขึ้นเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบหมวกคิด 6 ใบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2) หลังเรียนนักเรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

วิภาณีย์ จิรธรรมาภักดิ์ (2554, 93-95) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ โดยใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ระบบนิเวศ ที่สร้างขึ้นแบ่งเป็น 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาเรียน 16 คาบ 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ เรื่อง ระบบนิเวศสร้างขึ้นแบ่งเป็น 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาเรียน 16 คาบ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา ที่สร้างขึ้นเป็นแบบเลือกตอบ 5 ตัวเลือก 4) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สร้างขึ้นเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและนักเรียน

ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 4) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

นักสวรรณ จงสอน (2556, 86) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ หน่วยเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดแบบหมวกหกใบ โดยใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดแบบหมวกหกใบ ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดแบบหมวกหกใบ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดแบบหมวกหกใบ มีคะแนนอยู่ในระดับดีร้อยละ 77.73 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดแบบหมวกหกใบ พบว่าภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้และด้านการจัดการเรียนรู้ ตามลำดับ

3.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Walter (1996, 10-15) ได้ทำการศึกษาเทคนิคการคิดแสดงเหตุผลของเปียสันต์ และการแสดงความคิดแบบหมวกหกใบ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคการแสดงเหตุผลของเปียสันต์ โดยการโต้แย้งและการแสดงความคิดเห็นแบบหมวกหกใบ ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ กลุ่มทดลองที่ใช้ คือ นักศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีโรเชสเตอร์ ในประเทศอังกฤษจำนวน 31 คน ผลการวิจัยพบว่า เทคนิคการคิดแสดงเหตุผลของเปียสันต์ และการแสดงความคิดเห็นแบบหมวกหกใบมีสัมพันธ์กัน ทำให้เกิดทักษะการคิดมากขึ้น เนื่องจากการคิดแสดงเหตุผลของเปียสันต์เป็นลักษณะนิสัยเฉพาะตนเองที่ในการชอบกถียงหรือโต้แย้งและพยายามที่จะล้มความคิดของคนอื่นด้วยกระบวนการที่เป็นเหตุเป็นผลที่เกิดจากการให้เหตุผล ส่วนการแสดงความคิดแบบหมวกหกใบเป็นรูปแบบที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน

เช่น คิดให้ถึงเป้าหมาย มีสาระ รอบคอบ และสร้างสรรค์ ดังนั้นเทคนิคการแสดงความคิดเห็นทั้งสองวิธีจึงมีความสัมพันธ์กันและพบว่าผลการคิดทั้งสองวิธีไม่แตกต่างกัน

Koray (2005, 398) ทำการศึกษาการสำรวจความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เกี่ยวกับการใช้เทคนิคหมวดความคิดหกใบและเทคนิคการแสดงรายการของคุณลักษณะ (Attribute Listing) ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความเชื่อว่าการใช้เทคนิคหมวดความคิดหกใบสามารถทำให้ความคิดรวบยอดที่เป็นนามธรรมซึ่งยากที่จะเรียนรู้สำหรับพวกเขามีความชัดเจนมากขึ้น พวกเขาสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นมีความสุขในการเรียนและง่ายต่อการอธิบายความคิดของพวกเขาโดยปราศจากความลังเลและสงสัยโดยการใช้นิยามความคิดหกใบเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ และพวกเขายังมีความเห็นด้วยว่าควรประยุกต์ใช้เทคนิคหมวดความคิดหกใบให้เข้ากับทุกรายวิชาไม่เพียงแต่การเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์เพียงเท่านั้น สำหรับการใช้เทคนิคการแสดงรายการของคุณลักษณะพบว่า นักเรียนมีความคิดว่าพวกเขาได้รับการเรียนรู้ที่จะหาข้อมูลใหม่ใหม่คล้ายกับการใช้เทคนิคหมวดความคิดหกใบและทำให้พวกเขาได้เรียนรู้ที่จะรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และยิ่งไปกว่านั้นการเปิดโลกเห็นจินตนาการของพวกเขาทำให้พวกเขาได้เรียนรู้วิธีการสร้างความคิดที่หลากหลายบนพื้นฐานของความคิดที่แปลก ๆ เหล่านั้นและพวกเขายังมีความเห็นอีกด้วยว่านักวิทยาศาสตร์สามารถที่จะใช้เทคนิคนี้ในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ขึ้นมาได้

จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ จะช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียนให้มีความคิดที่หลากหลายและสามารถยอมรับความคิดเห็นที่เกิดจากความคิดของผู้อื่นได้เป็นอย่างดี การคิดในหลายแง่มุม เพื่อเป็นพื้นฐานในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี จึงเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อีกทั้งยังมีส่วนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานหรือการเรียนรู้อีกด้วย ผู้วิจัยยังพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังไม่พบว่ามี การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ มาใช้เพื่อการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อโดยตรง แต่พบว่าทักษะการคิดที่หลากหลาย การคิดในหลายแง่มุม จะสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการนำไปสู่การรู้เท่าทันสื่อได้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ จะสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้

4. การรู้เท่าทันสื่อ

4.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

Tallim (2003, 9) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถของบุคคลในการรับรู้สื่อ พิจารณาการร้องข้อมูลข่าวสารจากการวิเคราะห์ วิพากษ์กับสื่อทุกรูปแบบ รวมไปถึงการตั้งคำถาม เกี่ยวกับสิ่งที่อยู่เบื้องหลังการผลิตสื่อ เช่น แรงจูงใจ ทุน จุดประสงค์และคุณค่าของสื่อ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ ล้วนเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อการผลิตข้อมูลข่าวสารของสื่อ

Potter (2001, 6) กล่าวว่า ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป คือ การที่เราสามารถวิเคราะห์ วิวิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้ สามารถอ่านสื่อออก ไม่ตกเป็นเหยื่อของ สิ่งที่สื่อนำเสนออย่างง่าย ๆ มีภูมิคุ้มกันทางปัญญาที่สามารถแยกแยะและสังเคราะห์โลกความเป็นจริง และโลกที่สื่อสร้างขึ้นมาได้ ยิ่งไปกว่านั้น คือ การที่เราสามารถใช้สื่อเพื่อการสื่อสารได้หลากหลาย รูปแบบเพื่อจุดประสงค์ของตนเองได้

เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง (2557, 74) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะการดำเนินชีวิต ที่สำคัญของประชาชนในยุคศตวรรษที่ 21 เนื่องจากวิวัฒนาการของสื่อในสมัยใหม่นั้นมีความ ซับซ้อนและรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปอย่างหลากหลาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ประชาชนควรที่จะเรียนรู้ วิธีการรู้เท่าทันสื่อในการเข้าถึง การประเมิน การวิเคราะห์ และการสร้างสื่อ เพื่อเกิดเป็น ความสามารถที่สำคัญในการตัดสินใจเลือกรับข่าวสารได้อย่างถูกต้อง

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการ โทรคมนาคมแห่งชาติ (2555, 58) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ การที่บุคคลมีทักษะในการ วิเคราะห์สื่อเพื่อให้เห็นถึงองค์ประกอบที่เป็นเนื้อหาสาระของสื่อประเภทนั้น ๆ ได้อย่างรู้เท่าทัน และรู้ตัว รวมทั้งสามารถตั้งคำถามต่อการเกิดขึ้นของสื่อประเภทนั้น ๆ ว่าสื่อมีจุดประสงค์อะไรบ้าง ที่ต้องการจะสื่อสารกับบุคคล และสื่อ นั้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ในระดับมากหรือน้อยเพียงใดซึ่ง ทักษะการใช้สื่ออย่างรู้ตัวนั้น ผู้รับสารต้องแสวงหาข้อมูลจากสื่อแหล่งต่าง ๆ เพิ่มเติม โดยเลือก เข้าถึงสื่อที่หลากหลาย และสามารถที่จะใช้ประโยชน์จากสื่อ โดยมีส่วนร่วมที่จะพัฒนาสื่อต่าง ๆ ให้ดีขึ้น เช่น การนำเสนอข้อผิดพลาดหรือร้องเรียนเมื่อพบสื่อประเภทต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสม และ เรียกร้องสิทธิในฐานะผู้บริโภคสื่อในชีวิตประจำวัน

ศูนย์เรียนรู้สุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2558, 3) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ การที่เรารู้จักคิดวิเคราะห์ ตั้งข้อสงสัย ตลอดจนตั้งคำถาม ต่อสิ่งที่สื่อ นำเสนอ ว่าสิ่งที่สื่อเสนอนั้นมีความจริงมากหรือน้อยเพียงใด สื่อมีจุดประสงค์หลักหรือ จุดประสงค์แอบแฝงในการนำเสนอหรือไม่ โดยที่เราไม่หลงเชื่อสื่อเหล่านั้นในทันที จากการได้อ่าน ได้ ฟัง หรือการรับชม

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (2562, 28) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยสื่อรูปแบบต่าง ๆ โดยสามารถรับรู้ จัดจำ แปลความ วิเคราะห์ ประเมินค่าของสื่อได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังมีความสามารถในการสร้างการสื่อสารผ่านสื่อรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายเพื่อสื่อสาร หรือตอบโต้ไปยังผู้รับสารอื่นได้อย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ และมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ พบว่านักการศึกษาอธิบายความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ ไว้ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะและความสามารถของบุคคลที่จะรับรู้ เข้าถึง ข้อมูลที่ตนต้องการในฐานะผู้บริโภคสื่อ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทำความเข้าใจ ประเมินค่าสื่อ สามารถสร้างสรรค์และผลิตสื่อในรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งแสดงออก และเผยแพร่ความคิดของตนบนพื้นฐานของจริยธรรมและมีความรับผิดชอบ เป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการคิดเพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของสื่อที่มีหลากหลายในโลกนี้

4.2 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง (2557, 79) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อหรือการศึกษาสื่อมีความสำคัญที่เป็นการให้อำนาจแก่พลเมืองในการสร้าง และพัฒนาทักษะความสามารถที่จำเป็นต่อการเข้าใจการทำงานของสื่อ เพื่อให้เป็นผู้ที่มีทักษะและความสามารถในการวิเคราะห์ การประเมินการใช้สื่อทั้งในชีวิตประจำวันหรือในด้านการประกอบอาชีพ

กาญจนา แก้วเทพ (2544, 428) กล่าวว่า นักวิชาการสื่อมวลชนมีการตั้งข้อสังเกตอิทธิพลของสื่อที่เข้ามามีบทบาทในสังคมสมัยก่อนและสังคมสมัยใหม่ ซึ่งลักษณะที่แตกต่างกันของทั้ง 2 ยุคสมัยคือการก่อตัวและเพิ่มขึ้นของสถาบันสื่อมวลชนทั้งในทิศทางของปริมาณและคุณภาพ ซึ่งมีจำนวนมากขึ้นและเข้ามามีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของผู้คนและการเป็นไปของสังคมโดยภาพรวม อาจกล่าวได้ว่าสถาบันสื่อมวลชนได้ยึดครองพื้นที่ชีวิตของผู้คนและสังคมส่วนใหญ่ในการดำเนินชีวิตประจำวัน และยังมีผู้คนอีกมากที่ขาดความเข้าใจและการรู้เท่าทันสื่อ จึงส่งผลให้เกิดแนวคิดที่จะต้องเรียนรู้เพื่อให้มีการรู้เท่าทันสื่อ ที่เรียกว่า Media Literacy, Media Education, Media Awareness

พรทิพย์ เย็นจะบก (2546, 118) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่สำคัญ โดยเฉพาะในยุคที่ข้อมูลข่าวสารมีมากมาย ซึ่งเป็นยุคที่มีการใช้สื่อและการบริโภคสื่อมากขึ้นอย่างรวดเร็ว เมื่อเรารู้เท่าทันสื่อโอกาสที่จะตกเป็นเหยื่อของสื่อนั้นก็จะลดลง และเลือกบริโภคสื่อได้อย่างเหมาะสม

อุษา บิ๊กกินส์ (2555, 151) กล่าวว่า ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ คือ การเรียนรู้ว่าสื่อมีบทบาทหน้าที่อย่างไรในการสร้างภาพลักษณ์หรือมีส่วนในกระบวนการขัดเกลาสังคมอย่างไร เพื่อนำไปสู่การสร้างความเป็นประชาธิปไตยทำให้เกิดความเป็นธรรมในสังคม โดยสร้างสังคมให้เท่าเทียมกัน และตระหนักถึงความรับผิดชอบของตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่เป็นผู้ผลิตสื่อและผู้บริโภคสื่อ ควรมีแนวทางในการปลูกฝัง ผูกพันให้เกิดทัศนคติที่ดีในบริโภคสื่อและผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ มีส่วนพัฒนาความรับผิดชอบต่อเกิดขึ้นในสังคมส่วนรวม ฉะนั้นผู้บริโภคสื่อมีความจำเป็นที่จะต้องรู้จักคิดวิเคราะห์และสามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (2555, 59) กล่าวว่า ในภาวะที่เราต้องดำเนินชีวิตประจำวันอยู่ในสังคมที่มีข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก สื่อได้นำพาสารที่มากับการเมือง การบริโภคสินค้าหรือบริการ ตลอดจนค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ โดยมีอาจปฏิเสธได้ ซึ่งเป็นความจำเป็นที่เราจะต้องฝึกฝนเพื่อให้เกิดสติปัญญา และวิจารณญาณ ในการเลือกรับข่าวสาร ไตร่ตรอง และใช้ข้อมูลเหล่านั้นให้เกิดประโยชน์ การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะที่ต้องเกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจนเกิดความชำนาญเพราะสื่อมีการเปลี่ยนแปลงและมีความซับซ้อนมากขึ้นอยู่ตลอดเวลา ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องฝึกฝนให้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อนี้เกิดขึ้นในเด็กโดยฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอในทุกสถานการณ์ของชีวิต เช่น ในครอบครัว ห้องเรียน ชุมชน หรือสังคม ในหลายประเทศเริ่มมีการฝึกฝนเด็กตั้งแต่อายุ 3 ขวบจนถึงระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งยังไม่มีเกิดขึ้นในประเทศไทยจึงมีความจำเป็นในการอาศัยเครือข่ายหรือองค์กรภาคสังคมเข้ามาร่วมกันสร้างพลเมืองให้มีทักษะรู้เท่าทันสื่อทั้งสำหรับเด็กและผู้ใหญ่

เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง (2557, 79) การรู้เท่าทันสื่อหรือการศึกษาสื่อมีความสำคัญที่เป็นอำนาจแก่พลเมืองในการสร้าง และพัฒนาสมรรถนะทัศนคติ และทักษะที่จำเป็นต่อความเข้าใจหน้าที่ของสื่อ เพื่อให้เป็นผู้ที่มีทักษะคิดวิเคราะห์ตามประเมินการใช้สื่อในการประกอบวิชาชีพ และการดำเนินชีวิตของบุคคล

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (2562, 104) กล่าวว่า การเรียนรู้เท่าทันสื่อ ถือว่าเป็นทักษะและความรู้ที่จำเป็น อย่างยิ่งสำหรับเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันเพราะสื่อได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังมีอิทธิพลต่อความคิด พฤติกรรม และวิถีชีวิตของเด็ก และเยาวชน ดังนั้นการมีทักษะและความรู้ที่เท่าทันต่อสื่อจะมีส่วนช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถเลือกที่จะเปิดรับและใช้สื่อได้อย่างสร้างสรรค์

จากการศึกษาความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ พบว่านักการศึกษาอธิบายความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อไว้ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ

เป็นสิ่งสำคัญที่พลเมืองหลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจากในศตวรรษที่ 21 สื่อเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลกับสังคมโลกเป็นอย่างมาก ทำการแทรกซึมเข้าทุกกลุ่มของสถาบันในสังคมผ่านเทคโนโลยีต่าง ๆ ซึ่งอาจแฝงมาด้วยผลประโยชน์ในรูปแบบของกำไรหรืออุดมการณ์ของสื่อ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่สื่อได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังมีอิทธิพลต่อความคิดหรือพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ฉะนั้นการรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญในการสร้างสังคมประชาธิปไตย ความยุติธรรม ความรับผิดชอบให้เกิดขึ้นในสังคม ผ่านการเข้าถึง การวิเคราะห์ และประเมินค่าเพื่อตัดสินใจเลือกรับสื่ออย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันการรู้เท่าทันสื่อเป็นมาตรการหรือสิ่งที่บังคับให้สถาบันสื่อมวลชนจำเป็นต้องผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสังคมที่ดี

4.3 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

Center for Media Literacy (2008, 28) กล่าวว่า Learning for the 21st Century ได้ทำการรายงานที่แสดงข้อมูลให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อการใช้ของบุคคลในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านการศึกษา การประกอบอาชีพ หรือการใช้ชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสามารถจำแนกองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อได้ 5 องค์ประกอบ

1. ทักษะการเข้าถึง (Access) เป็นทักษะที่บุคคลทำความเข้าใจเนื้อหาที่สื่อกำลังนำเสนอผ่านการจดจำและรวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากสิ่งที่สื่อนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze) เป็นทักษะที่บุคคลแยกแยะประเด็นในการศึกษาสื่อ เพื่อทำความเข้าใจบริบทของสื่อที่ต้องการนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นการตรวจสอบโครงสร้างสื่อ รูปแบบเนื้อหา การลำดับเรื่อง รวมทั้งแนวคิดหรือค่านิยมต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม หรือการเมือง
3. ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate) เป็นทักษะที่บุคคลเชื่อมโยงสิ่งที่สื่อกำลังนำเสนอเข้ากับประสบการณ์ในชีวิตของแต่ละบุคคลก่อนที่จะทำการตัดสินใจคุณค่าของสื่อนั้นว่ามี ความถูกต้องเหมาะสมอย่างไร
4. ทักษะการสร้างสรรค์ (Create) เป็นทักษะที่บุคคลสื่อสารเพื่อแสดงความคิดของตนเองโดยใช้ข้อความตัวอักษร เสียง หรือภาพผ่านการสร้างสื่อในรูปแบบที่ตนสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างสรรค์การสื่อสารให้มีประโยชน์ต่อบุคคลอื่น
5. ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate) เป็นทักษะที่บุคคลมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น ในมุมมองของตนเองต่อสื่อรูปแบบต่าง ๆ กับสังคมส่วนรวม

ศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง 2557, 81-82; อ้างอิงจาก Center for Media Literacy, 2011) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อมีแนวคิดมุ่งให้เห็นความสำคัญกับผู้ผลิตสื่อ ผู้รับสื่อ และเนื้อหาของสื่อ ถือว่าเป็นส่วนสำคัญในการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ของบุคคล จึงได้กำหนดคำถามสำคัญ 5 ข้อ เป็นการรู้เท่าทันสื่อแบบสืบเสาะประกอบไปด้วยข้อคำถามที่เกิดจากแนวคิดหลัก 5 ประการ (Five core concepts) ดังนี้

1. การเป็นเจ้าของผลงาน เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการประกอบสร้างเนื้อหาของสื่อ คำถามหลักคือ ผู้สร้างข่าวสารนี้คือใคร

2. รูปแบบ เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการสำรวจรูปแบบการสร้างสรรคสื่อ มีองค์ประกอบมากมาย เช่น ประโยค ภาพ เสียง ซึ่งมีการสร้างโดยมีการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องตามหลักของภาษานั้น ๆ คำถามหลักคือ วิธีการที่ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้รับสาร

3. ผู้รับสื่อ เป็นแนวคิดเกี่ยวกับความแตกต่างของผู้รับสื่อที่มีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน การตีความของแต่ละคนอาจแตกต่างกัน แต่ผู้รับสื่อต้องคิดผ่านการประกอบสร้างของเนื้อหาของสื่อและยืนยันด้วยหลักฐาน คำถามหลักคือ ผู้รับสื่อที่มีความแตกต่างกันเข้าใจในข่าวสารที่แตกต่างกันอย่างไร.

4. เนื้อหา เป็นแนวคิดที่สื่อมีค่านิยมและทัศนคติแฝงอยู่ ผู้รับสื่อต้องสามารถในการตั้งข้อสงสัย หรือตั้งคำถาม เพื่อเป็นส่วนช่วยให้ผู้รับสื่อตัดสินใจยอมรับหรือปฏิเสธข่าวสารได้ คำถามหลักคือ แนวทางการดำเนินชีวิต ค่านิยม และทัศนคติที่มีการนำเสนอหรือถูกตัดออกจากข้อมูลข่าวสารนี้คืออะไร

5. จุดมุ่งหมาย เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการพิจารณาจุดมุ่งหมายของสื่อ ซึ่งสื่อส่วนมากแล้วนั้นมักจะแสวงหาผลกำไรหรือฐานอำนาจทางการเมือง คำถามหลักคือ ทำไมจึงมีการเผยแพร่ข่าวสารนี้

Potter (2014, 20) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อในขั้นสูงจำเป็นต้องมีทักษะมากในการเรียนรู้ซึ่งการสร้างความรู้ขึ้นมาจะต้องอาศัยกระบวนการซึ่งจะต้องฝึกฝนทักษะต่าง ๆ จนเกิดเป็นความชำนาญในตัวบุคคล การรู้เท่าทันสื่อในขั้นสูงจึงมีความสำคัญซึ่งทักษะเหล่านี้ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะการรู้เท่าทันสื่อเท่านั้น แต่ยังสามารถใช้ทักษะขั้นสูงในชีวิตประจำวันได้ ในการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของสื่อเป็นทักษะที่ทำนายในการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อได้อย่างถูกต้อง ซึ่งทักษะที่สำคัญในการรู้เท่าทันสื่อขั้นสูงมีทั้งหมด 7 ทักษะ ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ เป็นวิธีการแยกข้อมูลออกเป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายและมีสาระสำคัญ ในขณะที่เราพบข้อความที่สื่อแสดงออกมามากมายจำเป็นต้อง

เจาะลึกลงในเพื่อทำการแบ่งข้อความนั้นออกเป็นองค์ประกอบ โดยที่เราจะสามารถแยกข้อความในสื่อได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน ทำไม

2. การประเมินค่า เป็นการตัดสินคุณค่าขององค์ประกอบที่ได้ทำการแยกส่วนออกมาแล้ว การตัดสินคุณค่านั้นเป็นการเปรียบเทียบที่สามารถเปรียบเทียบสื่อได้อย่างชัดเจนเพื่อให้เห็นความแตกต่างและสามารถตัดสินคุณค่าได้

3. การจัดกลุ่ม เป็นการพิจารณาว่าแต่ละองค์ประกอบของสื่อมีความแตกต่างกันอย่างไร

4. อุปนัย เป็นการอนุมานรูปแบบขององค์ประกอบของสื่อจากส่วนย่อยไปหาองค์ประกอบของสื่อโดยภาพรวม

5. นิรนัย ใช้หลักการทั่วไปเพื่ออธิบายสื่อว่ามีลักษณะอย่างไร

6. การสังเคราะห์ เป็นการสร้างความรู้ขึ้นมาใหม่ซึ่งการสร้างความรู้ใหม่จะเป็นความรู้ในเชิงการทำงานของสื่อ ซึ่งการสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมาเป็นของตนเองนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อและสามารถแยกแยะสื่อได้

7. การสรุปย่อ เป็นการสร้างคำอธิบายสั้น ๆ ชัดเจนและถูกต้องเพื่อช่วยให้เข้าใจในสาระสำคัญที่สื่อั้นต้องการแสดงออกผ่านข้อความต่าง ๆ อย่างมีนัยสำคัญ และการสรุปย่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหาของสื่อด้วยตนเอง

พรทิพย์ เย็นจะบก (2546, 118) กล่าวว่า องค์ประกอบของวิธีปฏิบัติเพื่อเพิ่มความสามารถรู้เท่าทันสื่อ เราสามารถจะฝึกฝนได้กับสื่อทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นการดูวิดีโอ โทรทัศน์ ฟังวิทยุ อ่านหนังสือพิมพ์ ชมภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งป้ายโฆษณาข้างถนน และการเล่นอินเทอร์เน็ต ด้วยการพิจารณาและวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อต่อไปนี้

1. ใครคือผู้ส่งสาร หรือผู้ผลิตสื่อ (Sender) การวิเคราะห์ผู้ส่งสารทำให้รู้วัตถุประสงค์ของการสื่อสารนั้น ๆ เช่น ถ้าผู้ผลิตสื่อคือบริษัทผลิตสินค้า วัตถุประสงค์อาจเป็นการส่งเสริมการขายสินค้า จะทำให้ทราบได้ว่าสินค้าหรือบริการหรือข้อมูลข่าวสารที่แท้จริงที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อมานั้นคืออะไร เราจะสามารถตรวจสอบไปต่อไปว่าประโยชน์ที่บรรยายไว้นั้นสมเหตุสมผลตามที่โฆษณาหรือไม่

2. สื่ออะไรที่ผู้ส่งสารใช้ (Media) การใช้สื่อที่ต่างกันให้ผลกระทบแก่ผู้ชมต่างกัน เช่น โทรทัศน์มีเสียงและภาพเคลื่อนไหว วิทยุได้รับแต่เสียงเท่านั้น ผู้รับสารจะได้อารมณ์ที่ต่างกันไปตามสื่อแต่ละประเภท นอกจากนั้นต้องตรวจสอบหาเทคนิคการผลิตสื่อที่ผู้ผลิตสื่อแต่งเติมเพื่อดึงดูดใจผู้ชมมากกว่าที่ควรจะเป็นจนทำให้เกิดความน่าเชื่อถือ

3. ใครคือกลุ่มเป้าหมาย (Receiver) เป็นการพิจารณาและวิเคราะห์ว่ากลุ่มเป้าหมายของสื่อนั้น ๆ คือใคร เช่น ถ้าผู้ผลิตสื่อคือบริษัทเครื่องดื่มชูกำลัง กลุ่มเป้าหมายก็อาจจะเป็นกลุ่มผู้ใช้แรงงาน เป็นต้น อีกทั้งยังสามารถตรวจสอบกลุ่มเป้าหมายว่ามี เพศ อายุ การศึกษา สังคม หรือประสบการณ์เป็นอย่างไร เพื่อที่จะทำให้รู้ว่าคนกลุ่มเป้าหมายนั้นมีแนวโน้มอย่างไรต่อสื่อ

4. ข้อมูลของสื่อคืออะไร (Message) ผู้รับสารต้องพยายามอ่านสื่อให้ออกว่าสื่อต้องการจะบอกอะไรแม้ว่าสื่อนั้นจะคลุมเครือ แต่เมื่อเราได้ผ่านการพิจารณาว่าใครคือผู้ผลิตสื่อนั้นมีเทคนิคการนำเสนออย่างไร ตลอดจนกลุ่มเป้าหมายของสื่อ เราก็จะสามารถรู้ได้ว่าข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการจะนำเสนอคือเรื่องใด

5. การประเมินค่า (Evaluation) การรู้เท่าทันสื่อเป็นการคิดแบบทันทีทันใดเพื่อการฝึกฝนและพัฒนาความสามารถด้านการวิเคราะห์ประเมินค่าเบื้องต้น ยิ่งถ้าหากสื่อนั้นมีอิทธิพลกับเรามากนั้น เราก็จะสามารถนำผลการวิเคราะห์สื่อมาประเมินคุณค่าของค่าและเป็นแนวทางในการตัดสินใจเลือกรับ หรือเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม

พรทิพย์ เย็นจะบก (2552, 13-16) กล่าวว่า วิธีการที่จะพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อให้เกิดขึ้นได้จำเป็นต้องมี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การเข้าถึง (access) คือ การได้รับหรือเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและเต็มที่ สามารถรับรู้ จดจำ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาของสื่อรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการสืบค้นสื่อที่มีมากมายหลายประเภทและไม่ควรเลือกสื่อให้เฉพาะเจาะจงกับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป และใช้ความสามารถของตนเองในการเก็บรวบรวมจดจำข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทราบความหมายของสื่อได้เป็นอย่างดี จากการทำความเข้าใจด้วยตนเอง โดย

1.1 อ่านและทำความเข้าใจกับเนื้อหาจากสื่อนั้น ๆ อย่างดี

1.2 ควรมีจดจำและทำความเข้าใจในความหมายของข้อความ สัญลักษณ์ต่าง ๆ คำศัพท์ และเทคนิคการนำเสนอที่สื่อต้องการใช้ในการสื่อสาร

1.3 พัฒนาทักษะในการสืบค้น เพื่อหาที่มาของข้อมูลจากสื่อแหล่งต่าง ๆ ที่มีหลากหลายประเภท

1.4 เสาะหาวัตถุประสงค์ที่ต้องการจากการกลั่นกรองข้อมูลจากสื่อประเภทต่าง ๆ

2. การวิเคราะห์ (analyze) คือ การตีความรูปแบบการนำเสนอต่าง ๆ ของสื่อ เพื่อให้ทราบถึงเนื้อหาที่แท้จริงของสื่อ ว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอ นั้นส่งผลกระทบอะไรบ้างไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจหรือสังคม โดยการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมที่มีอยู่ ที่อาจมาจากการพิจารณาวัตถุประสงค์ของสื่อในการสื่อสาร การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของสื่อ การนำเสนอของสื่อที่มาจากบริบทต่าง ๆ ของสื่อ ซึ่งอาจการแยกแยะเนื้อหาสาระหรือองค์ประกอบต่าง ๆ เปรียบเทียบหรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผล จากการตรวจสอบโครงสร้าง การเรียงลำดับเหตุการณ์หรือเนื้อหา รวมทั้งรูปแบบการใช้สื่อ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาที่สื่อประเภทต่าง ๆ ต้องการจะสื่อสาร

ตัวอย่างเช่น

- 2.1 ใช้พื้นประสบการณ์ความรู้เพื่อคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้น
- 2.2 วิเคราะห์วัตถุประสงค์ของสื่อจากการตีความเนื้อหา โดยใช้หลักการวิเคราะห์พื้นฐาน
- 2.3 แยกแยะเนื้อหาและองค์ประกอบของสื่อ เช่น ประเภทรายการ อารมณ์ที่ต้องการจะสื่อ ภาพที่เห็น หรือการแสดงความคิดเห็นของสื่อ
- 2.4 มีวิธีการหาความแตกต่างโดยการเปรียบเทียบว่าเป็นความคิดเห็น หรือว่าเป็นข้อเท็จจริง การลำดับความสำคัญ การเป็นเหตุเป็นผลของการนำเสนอ
- 2.5 ใช้ความรู้เดิมในด้านต่าง ๆ เพื่อตีความสื่อให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์สื่อและนำเสนอออกมาในรูปแบบต่าง ๆ โดยอาจใช้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ การเมือง เศรษฐกิจ เป็นต้น

3. การประเมินค่า (evaluate) องค์ประกอบนี้เป็นผลมาจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมาทำให้ประเมินค่าคุณภาพของสิ่งที่สื่อนำเสนอออกมาไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาหรือเทคนิคการนำเสนอต่าง ๆ ได้ว่ามีคุณภาพหรือคุณค่าต่อผู้รับสื่อในระดับมากหรือน้อยเพียงใด และนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างไรบ้าง คุณค่าที่เกิดขึ้นจากการประเมินค่านั้นเกิดขึ้นทางใดบ้าง เช่น ทางอารมณ์ ทางความรู้สึก หรือมีคุณค่าในทางศีลธรรมจริยธรรมที่ดีงามหรือไม่ แฝงไปด้วยวัฒนธรรมอะไรบ้าง มีประโยชน์ในทางการศึกษาในหัวข้อใดบ้าง ในขณะที่เดียวกันการประเมินค่าที่เกิดขึ้นอาจเป็นการประเมินกระบวนการผลิตสื่อที่นำเสนอให้ผู้รับสื่อนั้นมีคุณภาพมากน้อยเพียงใด เมื่อต้องเปรียบเทียบกับสื่อในประเภทเดียวกัน เป็นการสร้างความเข้าใจในการนำเสนอของสื่อ พร้อมเสนอความเห็นในมุมมองความคิดที่หลากหลาย และความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในสื่อโดยใช้วิธีดังนี้

3.1 เมื่อรับสารจากสื่อที่มีหลากหลายรูปแบบหรือหลากหลายประเภท แล้วเกิดความชื่นชอบและเกิดความพึงพอใจในการตีความหมายสื่อ

3.2 สนองตอบโดยการพิมพ์หรือพูดถึงการแสดงความคิดเห็น

3.3 ประเมินคุณภาพของเนื้อหา จากรูปแบบการนำเสนอของสื่อและเนื้อหาที่สื่อต้องการนำเสนอ

3.4 ตัดสินคุณค่าของเนื้อหาที่ื่อนำเสนอ บนพื้นฐานของหลักจริยธรรม ศาสนา ความรับผิดชอบต่อสังคม ตามหลักการของสังคมประชาธิปไตย

4.การสร้างสรรค์ (create) ทักษะการสร้างสื่อตามความสนใจของตนเอง เมื่อนักเรียนมีความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ ประเมินค่าสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ได้แล้ว จะต้องบทบาทเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีบทบาทในการคิดสร้างสรรค์จากการค้นคว้าข้อมูลเนื้อหา มารวมกับเทคโนโลยีการผลิตสื่อ เพื่อที่จะสามารถสื่อสารให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตนเองกำหนดไว้ให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด การพัฒนาทักษะนี้จึงเป็นเป็นบทสรุปที่ทำให้การรู้เท่าทันสื่อเกิดความสมบูรณ์ที่สุด ความสามารถในการสร้างสรรค์หรือการนำเสนอเนื้อหา โดยการสร้างภาพ การใช้น้ำเสียง การเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ ให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่ตนเองต้องการ อีกทั้งต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีรูปแบบต่าง ๆ ในการผลิตสื่อที่หลากหลายเพื่อสร้างสรรค์สื่อที่มีประโยชน์และเผยแพร่เนื้อหาสื่อออกไป โดย

4.1 ใช้ประโยชน์จากการร่วมคิด ร่วมอภิปราย วางแผน และแก้ไขให้ดีขึ้น

4.2 ใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพตามหลักภาษาทั้งภาษาพูด และภาษาเขียน

4.3 เลือกใช้รูปภาพในการสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อบรรลุเป้าหมายในการนำเสนอที่กำหนดไว้

4.4 ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการกำหนดเนื้อหาและออกแบบสื่อ

อุษา บิ๊กกินส์ (2555, 150-151) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นความจำเป็นที่ผู้บริโภคสื่อจะต้องมีการนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตซึ่งสามารถใช้ได้กับบริโภคสื่อทุกประเภท โดยมีการปรับใช้ใน 4 รูปแบบ คือ การเข้าถึง การวิเคราะห์ ประเมิน และ สร้างสรรค์ และทั้ง 4 รูปแบบโดยมีรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

1. การเข้าถึง (access) เมื่อบุคคลเข้าถึงสื่อได้แล้วนั้นก็จะสามารถพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อไปได้เรื่อย ๆ ในลักษณะที่มีการเคลื่อนไหวและเป็นกระบวนการทางสังคมที่มีความต่อเนื่อง ทำให้ ผู้บริโภคสื่อมีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสื่อมากขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

อย่างไรก็ตามสภาพสังคมมีความไม่เท่าเทียมกันทางด้านวัตถุหรือการเข้าถึงทรัพยากรที่สามารถแบ่งซึ่งถึงความเจริญ ก็จะส่งผลทำให้เกิดความความเหลื่อมล้ำกันในการเข้าถึงสื่อ

2. การวิเคราะห์ (analyze) เมื่อผู้บริโภคมีการเข้าถึงสื่อแล้วจะต้องมีทักษะในการวิเคราะห์สื่อหรือความหมายที่สื่อต้องการสื่อสารออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ด้วย อย่างเช่น สื่อโทรทัศน์ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้บริโภคจะต้อง มีความเข้าใจนับตั้งแต่ตัวแทนผู้ผลิตรายการ เทคโนโลยี ภาษา กลุ่มตัวแทนที่สื่อสะท้อนให้เห็น หรือการจัดประเภทของรายงาน จนกระทั่งการจัดประเภทประเภทของกลุ่มผู้ชม ในปัจจุบันทักษะและความสามารถในการวิเคราะห์สื่อยังมีความจำเป็นและสำคัญมากกับการรับชมสื่อที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์อินเทอร์เน็ต เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อประเภทนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การประเมิน (evaluate) นอกจากการเข้าถึงและการวิเคราะห์แล้วนั้น เป็นความจำเป็นที่จะต้องมีการประเมินสื่อซึ่งเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยุ่งยากในการตัดสินใจคุณค่า ทั้งนี้เนื่องมาจากปัจจัยหลาย ๆ ประการ เช่น กฎหมายในประเทศ นโยบายของรัฐ บรรทัดฐานทางสังคม ค่านิยม หรือสภาพเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งต้องพิจารณาการประเมินให้มีหลักการอยู่บนพื้นฐานของการเป็นประชาธิปไตย ที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออก สร้างความเท่าเทียมและเป็นธรรมในสังคม ลดความเหลื่อมล้ำ ในการสะท้อนความจริงซึ่งสังคม เช่น การสะท้อนชีวิตของผู้คนซึ่งต้องแสดงให้เห็นครอบคลุมทุกชนชั้นไม่ว่าจะรวยที่ใช้ชีวิตหรูหรา หรือยากจนขัดสนในการใช้ชีวิต เป็นต้น

4. การสร้างสรรค์ (create) ถ้าพิจารณาองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านแล้ว ผู้บริโภคจำเป็นต้องมีความสามารถในการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการประเมิน ในขณะที่ผู้ผลิตสื่อ ต้องมีทักษะในการออกแบบเนื้อหาอย่างสร้างสรรค์เนื้ออีกด้วย เพื่อนำเสนอให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

ปกรณีย์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง (2558, 43) ได้ทำการศึกษาและวิจัยเพื่อพัฒนาแบบวัดด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา และได้กำหนดคุณลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อรวมถึงพฤติกรรมตัวบ่งชี้ ดังตารางที่ 3

ตาราง 3 องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อของ ปกรณ์ ประจักษ์บาน และอนุชา กอนพ่วง

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
ทักษะการ เข้าถึง (Access Skill)	ความสามารถของนักเรียนที่แสดงออกถึงพฤติกรรมกรรับรู้เข้าใจเนื้อหาสาระจากสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ สามารถรวบรวมข้อมูลจากสื่อที่เกี่ยวข้องมาใช้ประโยชน์ พร้อมทั้ง จากการสืบค้นโดยใช้วิธีการเพื่อหาแหล่งที่มาอย่างหลากหลายของสื่อที่มีอยู่หลากหลายประเภทและไม่ควรเลือกสื่อให้เฉพาะเจาะจงเกินไป โดยอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาของสื่อที่กำลังนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการจดจำ ความหมายของข้อความ รูปภาพ สัญลักษณ์ และรูปแบบที่สื่อใช้ในการนำเสนอแสดงให้เห็นถึงเทคนิคที่สื่อสามารถดึงดูดความสนใจ และสามารถเลือกคัดกรองข้อมูลประเภทต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์และเกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ	1. เปิดรับสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ โดยสืบค้นตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย 2. สามารถเข้าใจเนื้อหาของสื่อได้หลากหลายประเภทอย่างเต็มความสามารถ และมีประสิทธิภาพโดยการทำความเข้าใจสื่อจากการอ่านและพิจารณาให้ครบถ้วน 3. แสวงหาข้อมูลได้จากสื่อหลายประเภทไม่จำกัดหรือเลือกเฉพาะเจาะจงในสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง 4. มีความสามารถในการเลือกเก็บข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการศึกษา 5. จดจำ ความหมายของสัญลักษณ์ข้อความ รูปภาพ และรูปแบบที่สื่อใช้ในการนำเสนอแสดงให้เห็นถึงเทคนิคที่สื่อสามารถดึงดูดความสนใจได้

ตารางที่ 3 (ต่อ)

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
ทักษะการ วิเคราะห์ (Analyze Skill)	ความสามารถของนักเรียนที่แสดงออกถึงพฤติกรรมกรรับรู้เข้าใจที่นักเรียนสามารถให้เหตุผลสนับสนุนได้อย่างสมเหตุสมผลในการแยกแยะข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย ข้อเสนอเกินจริง และโน้มน้าวใจที่สื่อต้องการนำเสนอ รวมถึงพิจารณาผลดี ผลเสีย ที่มีต่อตนเองและผู้อื่นในการเลือกรับข่าวสาร สามารถอธิบายวัตถุประสงค์ของสื่อไม่ว่าจะเป็นวัตถุประสงค์หลัก หรือวัตถุประสงค์รองที่สื่อแอบแฝงเอาไว้ได้อย่างครอบคลุม และถูกต้อง	1. อธิบายแยกแยะข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย ข้อเสนอเกินจริง และโน้มน้าวใจ สื่อต้องการนำเสนอ 2. สามารถพิจารณาผลดี ผลเสีย ที่มีต่อตนเองและผู้อื่นในการเลือกรับข่าวสาร 3. อธิบายวัตถุประสงค์ของสื่อไม่ว่าจะเป็นวัตถุประสงค์หลัก หรือวัตถุประสงค์รองที่สื่อแอบแฝงเอาไว้ได้อย่างครอบคลุม และถูกต้อง 4. สามารถให้เหตุผลอย่างสมเหตุสมผลเพื่อสนับสนุนการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้
ทักษะการ ประเมินสื่อ (Evaluate Skill)	ความสามารถของนักเรียนที่แสดงออกถึงพฤติกรรมกรรับรู้เข้าใจที่นักเรียนแสดงออกถึงการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ นำไปสู่การเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อประเภทต่าง ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ โดยสามารถตีความและแปลความหมายในสิ่ง	1. การตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ นำไปสู่การเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อประเภทต่าง ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ 2. สามารถตีความและแปลความหมายในสิ่งที่ต้องการนำเสนอหรือแอบแฝงในการ

ตาราง 3 (ต่อ)

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
	ที่ต้องการนำเสนอหรือแอบแฝงในการนำเสนอของสื่อได้อย่างถูกต้อง เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจคุณค่า ความเหมาะสม และคุณภาพที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานประสบการณ์เดิม อย่างมีความรับผิดชอบ รวมทั้งมีคุณธรรมจริยธรรมบนหลักการประชาธิปไตย	นำเสนอของสื่อได้อย่างถูกต้อง เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจคุณค่า ความเหมาะสม และคุณภาพที่ได้รับจากสื่อ 3. ตัดสินคุณค่า ความเหมาะสม และคุณภาพที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานประสบการณ์เดิม อย่างมีความรับผิดชอบ รวมทั้งมีคุณธรรมจริยธรรมบนหลักการประชาธิปไตย
ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill)	ความสามารถของนักเรียนที่แสดงออกถึงพฤติกรรมรับรู้เข้าใจที่นักเรียนแสดงออกแสดงออกถึงการเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็น และใช้ประโยชน์จากสื่อที่ผู้อื่นสร้างขึ้นนำไปเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์สังคมและอยู่บนพื้นฐานของความถูกต้องและการมีส่วนร่วมกับผู้เข้าร่วมกันวิจารณ์และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่าง ๆ อย่างเปิดเผยบนพื้นฐานคุณธรรมจริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม รวมถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกันวิจารณ์และแสดงความคิดเห็น และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนเองอย่างเหมาะสม	1. มีส่วนร่วมในการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็น และใช้ประโยชน์จากสื่อที่ผู้อื่นสร้างขึ้นนำไปเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์สังคมและอยู่บนพื้นฐานของความถูกต้อง 2. มีส่วนร่วมกับผู้อื่นร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่าง ๆ อย่างเปิดเผยบนพื้นฐานคุณธรรมจริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม 3. เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกันวิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นแสดงความคิดเห็น และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนเองอย่างเหมาะสม

ศูนย์เรียนรู้สุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2558, 5-6) กล่าวว่า องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อที่ช่วยส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1.การเปิดรับสื่อ คือ การรับรู้สื่อผ่านประสาทสัมผัส ตา หู จมูก ลิ้น สัมผัสของตนเอง ซึ่งจากนั้นสมองจะสั่งการให้ปรุงแต่งอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ซึ่งในขั้นของการรับรู้ความรู้สึกและอารมณ์ของตนเอง จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องแยกแยะความรู้สึก ความคิด หรือ อารมณ์ออกจากกัน ซึ่งความคิดจะทำให้ทราบถึงข้อเท็จจริงที่สื่อต้องการนำเสนอว่าคือสิ่งใด

2.การวิเคราะห์สื่อ คือ การแยกแยะโครงสร้างของสื่อที่เป็นองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อ เพื่อให้ทราบถึงจุดประสงค์ของสื่อที่สื่อต้องการนำเสนอ

3.การเข้าใจสื่อ คือ ในขั้นนี้เมื่อเราเปิดรับสื่อแล้ว จะเป็นการตีความสื่อ เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้รับสื่อจะสามารถตีความและทำความเข้าใจสื่อที่แตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์ของตนเอง เพราะการรับรู้ของแต่ละคนนั้นไม่เท่ากัน

4.การประเมินค่า คือ เป็นขั้นที่เกิดขึ้นเมื่อผ่านการวิเคราะห์และเกิดความเข้าใจในตัวสื่อแล้ว เป็นการประเมินการนำเสนอของสื่อในระดับของการให้คุณค่าหรือคุณภาพว่าอยู่ในระดับมากหรือน้อยเพียงใด ไม่ว่าจะเป็นวิธีการนำเสนอ เนื้อหาของสื่อ เป็นต้น

5.การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ คือ เมื่อทำความเข้าใจ จากการวิเคราะห์และสามารถประเมินค่าสื่อได้แล้วนั้น จึงจำเป็นต้องนำสิ่งที่ได้จากการทำความเข้าใจ การวิเคราะห์ และการประเมินค่าไปประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการเลือกรับหรือส่งต่อสื่อประเภทต่าง ๆ รวมทั้งสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีส่วนร่วมต่อสื่อได้

จากการศึกษาองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์ความสอดคล้องขององค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ดังตารางที่ 4

ตาราง 4 วิเคราะห์องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ	ความสอดคล้องกับแนวคิดของนักวิชาการ						สรุป ความ สอดคล้อง
	อุษา (2555, 150-151)	พรทิพย์ (2552, 13-16)	Potter (2014, 20)	Center for Media Literacy (2008, 28)	ปกรณ์ ประจัญบาน และ อนุชา กองพ่วง (2558, 43)	ศูนย์เรียนรู้สุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุน การสร้างเสริมสุขภาพ (2558: 5-6)	
1. การเข้าถึง	/	/	/	/	/	/	6
2. การวิเคราะห์สื่อ	/	/	/	/	/	/	6
3. การประเมินค่า สื่อ	/	/	/	/	/	/	6
4. การสร้างสรรค์	/	/		/	/	/	5
5. การมีส่วนร่วม				/	/		2
6. ใช้สื่อให้เกิด ประโยชน์						/	1

จากตารางการสังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ พบว่ามี 4 องค์ประกอบที่มีนักวิชาการหรือนักการศึกษาจำนวน 6 ท่าน กำหนดองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อไว้คล้ายคลึง ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ เมื่อได้พิจารณาจากองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกองค์ประกอบดังกล่าวมาใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. การเข้าถึง คือ ความสามารถของนักเรียนในการรับสื่อหรือการเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ รวดเร็ว และสามารถเก็บข้อมูลที่เป็นประโยชน์พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายในสื่อ เช่น จดจำและเข้าใจสัญลักษณ์ คำศัพท์ ข้อความ หรือวิธีการนำเสนอต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการสื่อสารกับผู้บริโภคอีกทั้งเลือกกรองข้อมูลที่เป็นประโยชน์และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของสื่อที่กำลังเข้าถึง

2. การวิเคราะห์ คือ ความสามารถของนักเรียนในการตีความเนื้อหาตามทีื่อนำเสนอในรูปแบบของตนเอง และแยกแยะข้อเท็จจริงในสิ่งที่สื่อนำเสนอเพื่อให้เห็นโครงสร้างและการเรียงลำดับเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกที่สื่อพยายามจะเสนอถึง ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ข้อเสนอเกินจริง ผลดี ผลเสีย และการโน้มน้าวใจผู้บริโภคจากการนำเสนอของสื่อ

3. การประเมินค่า คือ ความสามารถของนักเรียนในการตัดสินใจ เชื่อหรือไม่เชื่อเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อนั้น ซึ่งความรู้ความเข้าใจในสื่อมาจากการวิเคราะห์สื่อ การประเมินค่านั้นนักเรียนจะรู้และเข้าใจในคุณค่าที่เกิดขึ้นในว่าจะเป็นทางด้านความรู้สึก อารมณ์ คุณค่าทางคุณธรรมจริยธรรม หรือเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตอย่างไร

4. การสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของนักเรียนในการสร้างสื่อเพื่อนำเสนอตามความสนใจ ซึ่งนักเรียนในฐานะผู้บริโภคจะต้องเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้ผลิตสื่อโดยใช้ประโยชน์จากการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไขเนื้อหา องค์ความรู้ และข้อคิดเห็นของตนเองผ่านการเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อสังคมและจริยธรรมในตนเอง ซึ่งการสร้างสื่อนั้นจะเป็นการบรรยายความคิด หรือสร้างภาพให้เกิดประสิทธิภาพและสร้างสรรค์สังคม

การวิจัยของ ปกรณ์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพ่วง (2558, 43) ในส่วนของตัวบ่งชี้พฤติกรรมแต่ละองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์และพัฒนาพฤติกรรมบ่งชี้ที่สามารถพิจารณาจากองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ดังตารางที่ 5

ตาราง 5 พฤติกรรมบ่งชี้ในองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ	พฤติกรรมบ่งชี้
1. การเข้าถึง Access คือ พฤติกรรมการได้รับสื่อหรือการเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ จากหลากหลายช่องทางไม่จำกัดรูปแบบ และสามารถเก็บข้อมูลที่เป็นประโยชน์พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายในสื่อ เช่น จดจำความหมายของข้อความ สัญลักษณ์ รูปภาพ รวมทั้งวิธีการนำเสนอที่สื่อใช้ในการสื่อสารกับผู้บริโภคก็ทั้งเลือกกรองข้อมูลที่เป็นประโยชน์และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของสื่อที่กำลังเข้าถึง	1) แสวงข้อมูลข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและเก็บข้อมูลที่เป็นประโยชน์และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการแสวงหาข้อมูล 2) นำเสนอความหมายของสัญลักษณ์ รูปภาพข้อความ คำศัพท์ และวิธีการนำเสนอของสื่อในเชิงเทคนิคเพื่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. การวิเคราะห์ Analyze คือ การตีความเนื้อหาตามที่สื่อนำเสนอตามพื้นประสบการณ์เดิมของบุคคล และแยกแยะข้อเท็จจริงในสิ่งที่สื่อนำเสนอเพื่อให้เห็นโครงสร้างและการเรียงลำดับเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกที่สื่อพยายามจะเสนอถึง ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ข้อเสนอเกินจริง ผลดี ผลเสีย และการโน้มน้าวใจผู้บริโภคจากการนำเสนอของสื่อ	1) แยกแยะข้อเท็จจริง ข้อเสนอเกินจริง ข้อดีข้อเสีย รวมทั้งความคิดเห็น และการโน้มน้าวใจผู้บริโภคจากการนำเสนอของสื่อ 2) วิเคราะห์ผลกระทบจากการเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่มีต่อตนเองและผู้อื่น 3) วิเคราะห์วัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์ที่แฝงมากับการนำเสนอของสื่อต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและให้เหตุผลอย่างสมเหตุสมผล

ตารางที่ 5 (ต่อ)

องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ	พฤติกรรมบ่งชี้
3. การประเมินค่า Evaluate คือ ความรู้ความเข้าใจที่จะสามารถตัดสินใจ เชื่อหรือไม่เชื่อเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อนั้น ซึ่งความรู้ความเข้าใจในสื่อมาจากการวิเคราะห์สื่อ ซึ่งการประเมินค่านั้น ผู้บริโภคจะรู้และเข้าใจในคุณค่าที่เกิดขึ้นทั้งทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก รวมทั้งคุณค่าในแง่ของคุณธรรมจริยธรรม หรือเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตอย่างไรบ้าง	1) ตัดสินใจ ตัดสินคุณค่าที่จะเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อประเภทต่าง ๆ ที่ผ่านการวิเคราะห์มาแล้วเพื่อเป็นประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น 2) ตีความและแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารในสื่อต่าง ๆ ที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้บริโภคในความหมายที่สื่อต้องการนำเสนอหรือความหมายที่สื่อแอบแฝงไว้ บนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างมีคุณธรรมจริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย
4. การสร้างสรรค์ Create คือ การพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเอง ซึ่งเมื่อผู้บริโภคมีความรู้ความเข้าใจจากการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินค่าได้แล้วนั้น นักเรียนในฐานะผู้บริโภคจะต้องเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้ผลิตสื่อโดยใช้ประโยชน์จากการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไขเนื้อหา องค์ความรู้ และข้อคิดเห็นของตนเองผ่านการเลือกอย่างเหมาะสม และอยู่บนฐานของความรับผิดชอบต่อสังคมและจริยธรรมในตนเอง ซึ่งการสร้างสรรค์นั้นจะเป็นการบรรยายความคิด การใช้คำศัพท์ หรือสร้างภาพให้เกิดประสิทธิภาพและสร้างสรรค์สังคม	1) ออกแบบ การนำเสนอข้อมูลข่าวสารองค์ความรู้ และความคิดเห็นของตนเองด้วยสื่อต่าง ๆ อย่างเหมาะสม และอยู่บนพื้นฐานความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง 2) เลือกใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อผลิตสื่อโดยการเขียนบทและค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาประกอบได้อย่างเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของตน และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.4 การศึกษากับการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อเป็นความจำเป็นที่จะต้องสร้างให้เกิดกับนักเรียนในยุคศตวรรษที่ 21 การรู้เท่าทันสื่อจึงมีความสำคัญกับพลเมืองอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งการศึกษาต้องส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อ ตามที่นักวิชาการได้กล่าวไว้ ดังต่อไปนี้

พรทิพย์ เย็นจะบก (2546, 111) กล่าวว่า การเรียนรู้ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ในประเทศไทยนั้นเริ่มเป็นที่สนใจและมีผู้เห็นความสำคัญเพิ่มมากขึ้น อย่างเช่น มีการให้ทุนสนับสนุนจากองค์การยูเนสโก (UNESCO) จัดโครงการ “Media Literacy Training for Secondary School Teachers” โดยมีประเทศไทยเป็นผู้ดำเนินการเพื่อการขยายผลสู่ประเทศในภูมิภาคอาเซียนในปี 2545 หลังจากนั้นก็เป็นจุดริเริ่มการศึกษากการรู้เท่าทันสื่อในระดับการศึกษาต่าง ๆ จนปรากฏออกมาเป็นผลงานทางวิชาการมากมาย

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (2555, 65) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องจัดการการเรียนรู้เป็นวิชาพิเศษที่แยกออกมาต่างหาก แต่ครูนั้นสามารถบูรณาการความรู้เท่าทันสื่อเข้าไปใช้กับทุกวิชา ไม่ว่าจะเป็นสังคมศึกษา สุขศึกษา หรือวิชาอื่น ๆ ซึ่งจะได้ผลดีกว่าแยกเป็นวิชาต่างหาก และครูทุกคนจะเข้าใจว่าไม่ได้สอนวิชาการรู้เท่าทันสื่อ แต่เป็นการปลูกฝังให้นักเรียนมีทักษะรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งหัวใจก็คือ การฝึกให้นักเรียนรู้จักสังเกต คิดแบบวิเคราะห์ และใช้วิจารณญาณ รู้จักตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่ได้รับในแต่ละวัน โดยครูสามารถใช้สื่อประเภทต่าง ๆ กระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้นักเรียนเปรียบเทียบการนำเสนอ ของสื่อหลายประเภทที่เสนอเรื่องเดียวกัน นักเรียนได้แสดงออกทางความคิดด้วยเหตุผลแสดงออกถึงความเข้าใจต่อโลก ถึงผลกระทบของสื่อต่อตนเองต่อผู้คนและชุมชน ซึ่งเป็นการฝึกให้ใช้สื่อทั้งทางบวกและศึกษาผลกระทบด้านลบ ซึ่งต้องทำอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้นักเรียนสามารถคิดด้วยตนเองเป็นการสร้างให้นักเรียนเกิดความภูมิใจและเป็นการส่งเสริมการใช้ชีวิตในระบอบประชาธิปไตยที่พลเมืองมีส่วนร่วมคิดและแสดงออกด้วยเหตุผล

อุษา บิ๊กกินส์ (2555, 151) กล่าวว่า ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นการส่งเสริมและเน้นส่งเสริมพลังความเป็นพลเมืองมากกว่าการป้องกันโดยจะเน้นส่งเสริมให้พลเมืองให้สามารถมีความรู้ความเข้าใจสื่อ วิเคราะห์สื่อ ประเมินค่าสื่อ สร้างสรรค์สื่อ นำไปสู่การมีภูมิคุ้มกันในด้านสื่อที่ดีมีประสิทธิภาพ ซึ่งสื่อนั้นก็ครอบคลุมสื่อใหม่ด้วย

เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง (2557, 80-81) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญกับพลเมืองอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ในสภาพที่สื่อเข้ามามีอิทธิพลในการดำเนินชีวิตและการประกอบ

อาชีพของพลเมือง ทั้งนี้ทำให้เกิดองค์กรที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ องค์กรที่เกิดขึ้นให้ความสำคัญและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อแก่ประชาชน โดยองค์กรที่มีบทบาทสำคัญในสหรัฐอเมริกา เช่น สมาคมแห่งชาติเพื่อการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ (National Association for Media Literacy) เป็นองค์กรที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อในอเมริกา ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy หรือ CML) เป็นองค์กรทางการศึกษาที่ส่งเสริมและสนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างและการมีส่วนร่วมในเนื้อหาของสื่อ ทั้งยังช่วยให้เยาวชนได้มีโอกาสพัฒนาความคิด และการผลิตสื่อที่จำเป็นในยุคศตวรรษที่ 21 สำหรับองค์กรรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยนั้น มีทั้งองค์กรทางสังคม และองค์กรของรัฐ ที่เข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนให้คนไทยมีการรู้เท่าทันสื่อ เช่น มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีองค์กรทางการศึกษาที่นำการรู้เท่าทันสื่อ บรรจุเข้าไปอยู่ในหลักสูตรวิชาเรียนในระดับมหาวิทยาลัย เช่น ภาควิชาศิลปนิเทศ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เป็นต้น

วรชัย ครุจิต (2554, 90-102) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยเริ่มมีการตื่นตัวและได้รับความสนใจมากขึ้น อย่างไรก็ตามมักจะถูกจัดเป็นกิจกรรมพิเศษในการอบรม การบรรยายพิเศษ โดยในบางสถาบันที่มีความสนใจและตระหนักถึงการรู้เท่าทันสื่อ ก็จะออกแบบหลักสูตรวิชาความรู้เท่าทันสื่อ ให้เกิดขึ้นในสถาบันการศึกษา โดยเฉพาะสถาบันการศึกษาที่เปิดสอนในคณะนิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชนของประเทศไทย ส่วนในต่างประเทศบางมหาวิทยาลัยในระดับปริญญาตรีก็จะเปิดสอนในรายวิชานี้ ส่วนในโรงเรียนก็จะจัดเป็นวิชาเพิ่มเติมพิเศษ ซึ่งทั้งหมดนี้ เป็นการสอนที่มีกลุ่มนักเรียนรู้ในจำนวนจำกัด ไม่ทั่วถึงกลุ่มประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะกลุ่มที่สำคัญที่สุด นั่นคือนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในระดับประถมศึกษาไปจนถึงระดับมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาได้มี “Project Look Sharp” ซึ่งเป็นโครงการที่สนับสนุนและส่งเสริมการเรียนการสอนรู้เท่าทันสื่อ อีกทั้ง thaca ได้เสนอแนวคิดใหม่ในการเรียนการสอนทักษะความรู้เท่าทันสื่อ นั่นคือ แทนที่จะจัดการเรียนการสอนเป็นแยกออกมาเป็นรายวิชาเพิ่มเติมพิเศษที่ แต่สามารถสอนแบบบูรณาการการรู้เท่าทันสื่อให้เข้ากับสภาพรายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรอยู่แล้วอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้การเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพและได้ผลดีมากกว่าการสอนเป็นรายวิชาเพิ่มเติมพิเศษ ดังนั้น ครูผู้สอนจะไม่ได้สอนการรู้เท่าทันสื่อในรูปแบบของวิชา หากแต่ปลูกฝัง ฝึกฝนนักเรียนให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในขณะที่สอนแต่ละรายวิชา ไม่ว่าจะเป็นวิชาวิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ประวัติศาสตร์ หรือรายวิชาอื่น ๆ สามารถสรุปและนำเสนอเป็นแนวทาง

10 แนวทาง ในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อที่สอดคล้องกับการเรียนการสอนของประเทศไทยในหัวข้อเรื่องความรู้เท่าทันสื่อซึ่งทั้ง 10 แนวทางนี้ ครูผู้สอนสามารถเลือกนำไปใช้บูรณาการให้เข้ากับสภาพการเรียนการสอนของตนเองได้ตามความเหมาะสม ดังนี้

1. ฝึกการสังเกต การคิดเชิงวิจักษ์ (critical thinking) การวิเคราะห์ การเปลี่ยนมุมมอง และทักษะการสื่อสารให้นักเรียน

1.1 สอนให้นักเรียน ตั้งข้อสงสัยนำไปสู่การตั้งคำถามเพื่อกับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่นักเรียนได้พบเจอจากการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน เช่น รายการโทรทัศน์ ข่าว ภาพยนตร์ เพลง โฆษณา จนเกิดความเคยชิน ซึ่งการตั้งคำถามเหล่านี้ ไม่ใช่การมุ่งเน้นที่จะจับผิด แต่เป็นการฝึกฝนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผลต่อเนื้อหาหรือโครงสร้างของสื่อประเภทนั้น ๆ

1.2 ในการสอนแต่ละครั้งครูควรเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ ครูควรอธิบายถึงเหตุผลของการเลือกใช้สื่อนั้น ๆ ว่าเลือกมาเพื่อเพราะเหตุใด สื่อมีความโดดเด่นหรือมีข้อจำกัดอย่างไร รวมทั้งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาความน่าเชื่อถือจากที่มาของสื่อแต่ละประเภท เช่น หากนำข้อมูลมาจากอินเทอร์เน็ตต้องมีการอ้างอิงว่าได้มาจากเว็บไซต์ใด เนื้อหาที่เป็นต้นฉบับมีลักษณะเป็นอย่างไร ข่าว โฆษณา ความคิดเห็น หรืองานวิจัย ใครเป็นผู้เขียนข้อมูลหรือรวบรวมข้อมูล โดยไม่เจาะจงว่าเป็นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตเท่านั้น

1.3 ครูควรตั้งคำถามเพื่อสอนให้นักเรียนเห็นว่า จากสื่อที่ครูเลือกมาใช้ในการเรียนการสอน ที่จะมาจากข่าวหรือรายการโฆษณา ก็สามารถถูกตีความและแปลความหมายได้อย่างหลากหลายตามสภาพความแตกต่างของแต่ละบุคคลที่อยู่ในฐานะผู้รับสาร เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานะทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม อาจจะทำให้บางกลุ่มมองเรื่อง หนึ่งเป็นสิ่งที่ตลกขบขัน แต่อีกกลุ่มอาจจะมองว่าไม่ตลกขบขันก็เป็นได้

1.4 การอภิปรายในบริบทเนื้อหาของสื่อ (ซึ่งไม่ใช่แค่ข้อความ สัญลักษณ์ แต่รวมถึงรูปภาพ และเสียงต่าง ๆ ด้วย เช่น ดนตรีที่เลือกใช้หรือเสียงเทคนิคพิเศษ) ควรจะเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามนักเรียนว่า “นักเรียนสังเกตเห็นหรือได้ยินอะไรบ้าง” และแยกแยะส่วนประกอบต่าง ๆ ของสื่อออกมาตามประเภท เช่น ภาพที่สื่อนำเสนอ เนื้อหาที่เลือกใช้ หรือดนตรีที่ใช้ในการนำเสนอ เพื่อเป็นการฝึกฝนให้นักเรียนแยกองค์ประกอบสื่อได้อย่างชัดเจนไปที่ละส่วน ให้นักเรียนตระหนักว่าสื่อที่สร้างขึ้นมานั้นมีองค์ประกอบมากมาย

1.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้ผลิตสื่อขึ้นมาใช้ในการนำเสนองานต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการสร้างสื่อ ซึ่งความสำคัญไม่ได้อยู่ที่ความสวยงามหรือความสมบูรณ์

แต่อยู่ที่การเรียนรู้แต่ละขั้นตอนของการสร้างเนื้อหาข้อสอบ โดยที่โจทย์ต้องยืดหยุ่นได้ นักเรียนควรอิสระในการเลือกผลิตสื่อให้มีความเหมาะสมในการสื่อสารหรือส่งต่อให้มีประสิทธิภาพที่สุดตามความต้องการหรือวัตถุประสงค์ของตนเอง เช่น การนำเสนอข้อเท็จจริงที่โน้มน้าวด้วยอารมณ์ความรู้สึก เป็นต้น

2. เลือกใช้สื่อเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

2.1 ให้นักเรียนเลือกใช้สื่อเพื่อสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อต่าง ๆ ในการเรียน ไม่ว่าจะเป็นสื่อหนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต รวมถึงสื่อบุคคล และอธิบายประกอบเหตุที่เลือกใช้สื่อประเภทนั้น ๆ จากนั้นควรมีการเปรียบเทียบว่าข้อมูลในเรื่องที่กำลังศึกษาที่เป็นเรื่องเดียวกันแต่สืบค้นมาจากสื่อต่างประเภทกันว่ามีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างกันอย่างไร โดยเฉพาะจากสื่ออินเทอร์เน็ต สามารถแสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์และ search engine ที่แตกต่างกัน เช่น google หรือ bing ซึ่งสามารถให้ข้อมูลที่ต่างกันได้อย่างไร

2.2 เลือกใช้สื่อที่มีความสร้างสรรค์ประกอบการสอน ให้คำนึงถึงอายุหรือช่วงวัยของนักเรียนควรเป็นสื่อที่นักเรียนในช่วงวัยนั้นกำลังให้ความสนใจ เช่น คลิปวิดีโอ MV ภาพถ่ายเหตุการณ์ต่าง ๆ หรือภาพที่นำมาจากเว็บไซต์ รวมทั้งเรื่องสั้น นิทาน บทกลอนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังเรียน

2.3 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยเพื่อทำการอ่านทำความเข้าใจจากสื่อประเภทต่าง ๆ ที่เลือกใช้ที่อยู่ในกระแสมความสนใจในขณะนั้น จากนั้นวิเคราะห์ และอภิปรายแสดงความคิดเห็นกันอย่างอิสระในมุมมองต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่กำลังเรียน

2.4 ในการเริ่มต้นรายวิชาหรือหัวข้อบทเรียน ครูผู้สอนควรทำการพูดคุยตกลงกับนักเรียนทั้งห้องเกี่ยวกับการใช้สื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อสืบค้นข้อมูลในเรื่องที่จะเรียน โดยอาจชวนอภิปรายในมุมมองที่เกี่ยวกับข้อดีข้อด้อยหรือผลกระทบของสื่อประเภทต่าง ๆ ที่เลือกใช้

3. อภิปรายแนวความคิด ค่านิยม หรือทัศนคติของที่อาจได้รับผลกระทบจากการเลือกรับสื่อ

3.1 ยกตัวอย่างข้อมูลบนพื้นฐานของความจริงที่ที่นักเรียนรับรู้และเข้าใจจากสื่อประเภทต่าง ๆ เฉพาะละครและภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน เช่น การเสนอความเชื่อเกี่ยวกับภัยพิบัติ ๆ สถานการณ์เกี่ยวกับโรคระบาด ความเป็นไปได้ในการเดินทางย้อนเวลา ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ของมนุษย์ แล้วอภิปรายสิ่งที่สื่อนำเสนอมานั้นมีความถูกต้องหรือไม่อย่างไร

3.2 นอกจากข้อมูลข้อมูลบนพื้นฐานของความจริงแล้ว ครูผู้สอนควร ยกตัวอย่างค่านิยม มุมมอง หรือพฤติกรรม ที่สื่อประเภทต่าง ๆ ทำการปลูกฝัง (stereotypes) โดยเฉพาะสื่อบันเทิงที่เราเข้าถึงในทุกวัน เช่น ผู้ชายที่หน้าตาดีต้องประสบความสำเร็จ คนต่างจังหวัดหรือชนบทมีความเชื่อที่ฝังงายในสิ่งที่ไม่มีความเป็นไปได้ สีสันเป็นสีสำหรับผู้ชาย เท่านั้น แล้วอภิปรายมุมมองหรือค่านิยมที่สื่อเหล่านั้นนำเสนอว่าสอดคล้องหรือมีความเหมาะสม ถูกต้องหรือไม่อย่างไร เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิด

3.3 แสดงให้นักเรียนทราบถึงคำศัพท์หรือข้อความที่สื่อมวลชนเลือกใช้ แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในการใช้ภาษากับการใช้ทางวิชาการ ซึ่งปกติสื่อมวลชนจะเน้นใช้ คำศัพท์หรือข้อความที่กระชับเข้าใจง่าย น่าสนใจ ดึงดูด หรือโน้มน้าวใจผู้รับสื่อ แต่ในมุมมองตาม หลักวิชาการอาจไม่ถูกต้องเสมอไป โดยเฉพาะในสื่อโฆษณา ที่มักใช้คำที่มุ่งให้เกิดความรู้สึก อารมณ์เหนือจินตนาการ มากกว่าเหตุผลบนพื้นฐานของความเป็นจริง เช่น “ซิมซาบ ลีกล้ำเข้าถึง ทุกอณู” “สองประกายเพริศแพรว นำหลงใหลราวมิมีนตัสสะกด” หรือ “ที่สุดแห่งความแข็งแกร่ง ไร้ข้อจำกัดทางกาลเวลา” เป็นต้น หรือการโฆษณาสินค้าที่ทำจากส่วนผสมทางธรรมชาติว่า Organic ในภาษาอังกฤษ และแปลว่า “ปลอดสารพิษ” หรือ “All Natural” และแปลว่า “ผลิตจาก ธรรมชาติล้วน ๆ ” ซึ่งอาจจะผิดหลักการทางวิชาการรวมถึงการใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง ในสื่อที่อาจ ก่อให้เกิดภาษาวิบัติอีกด้วย

3.4 นำประสบการณ์ที่นักเรียนได้เรียนรู้จากข้อ 3.1 ข้อ 3.2 และ ข้อ 3.3 มาผลิตตัวอย่างสื่อที่อาจก่อให้เกิดความค่านิยมที่ผิด หรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม แล้วนำมา นำเสนอในชั้นเรียนและให้เพื่อนร่วมอภิปราย

3.5 ฝึกให้นักเรียนแยกแยะโครงสร้างของสื่อที่มีองค์ประกอบมากมาย โดยให้นักเรียนอธิบายที่ได้รับชมหรือรับฟังจากรูปภาพ วิดีโอ หรือเสียง โดยตัดเนื้อหาออกไป ว่าสามารถเข้าใจและมีความรู้สึกอย่างไรบ้าง

4. ใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอ

4.1 ครูควรออกแบบภาระงานหรือชิ้นงานให้นักเรียนได้เลือกใช้สื่อได้ อย่างหลากหลาย เช่น การสั่งงานที่ให้นักเรียนติดตามประเด็นข่าวและเขียนรายงานที่เกี่ยวข้องกับ ข่าว จากสื่อหลายประเภท หรือให้ไปสืบค้นภาพแผ่นรายการอาหาร แล้วนำข้อมูลว่าวิเคราะห์ใน เรื่องของราคา การตั้งชื่อเมนู ข้อมูลโภชนาการ หรือข้อความโฆษณาที่โน้มน้าวให้ผู้รับสื่อเกิดความ อยากรับประทาน โดยนักเรียนต้องรายงานเหตุผลที่เลือกสื่อ นั้น ๆ และสื่อ นั้นมีความน่าเชื่อถือ หรือไม่อย่างไร จากนั้นให้เพื่อนในชั้นเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปรายผลงานของตนเอง

4.2 สำหรับชิ้นงานที่เป็นรายงานความเรียงที่ถูกจัดทำเป็นย่อหน้า อาจให้นักเรียนเขียนออกมาในรูปแบบเหมือนบทหนึ่งของหนังสือ โดยเพิ่มความน่าสนใจจากการใช้สัญลักษณ์ ซึ่งอาจมีการเน้นข้อความที่สำคัญหรือเพิ่มเติมกรอบข้อความให้เกิดความน่าสนใจในการผลิตงานของตนเอง

4.3 เลือกสื่อเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย และเปรียบเทียบความแตกต่างของสื่อแต่ละประเภททั้งในด้านเนื้อหา การนำเสนอของสื่อ หรือจุดเด่นจุดด้อยของสื่อนั้น ๆ เช่น การรายงานข่าวในประเด็นเดียวกัน ระหว่างในหนังสือพิมพ์กับรายการข่าวในโทรทัศน์ต่างกันอย่างไร และในปัจจุบัน มีเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์และสถานที่ท่องเที่ยวหลายแห่ง ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่จัดการท่องเที่ยวแบบ virtual field trip สามารถเข้าเยี่ยมชมได้ทางออนไลน์โดยไม่ต้องไปถึงสถานที่จริง

5. สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของที่มา กลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของเนื้อหาในสื่อ

5.1 มุ่งสอนนักเรียนให้วิเคราะห์แหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทั้งผู้ผลิตสื่อ ผู้รายงาน หรือผู้เผยแพร่สื่อกล่าวคือ หากข้อมูลนี้นำเสนอโดยผู้พูดผู้อื่น เช่น จากคนที่มีชื่อเสียงในสังคมเป็น คนธรรมดาจะมีผลต่อการรับรู้หรือทำความเข้าใจสื่ออย่างไร

5.2 มุ่งสอนนักเรียนตระหนักถึงผู้สนับสนุนที่เป็นผู้ออกทุนในการผลิตสื่อ ซึ่งเป็นผู้อยู่เบื้องหลังของผู้ผลิตสื่อ อีกทั้งตระหนักถึงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงในการผลิตและนำเสนอ สื่อนั้น ๆ ว่ามีอิทธิพลต่อการผลิตสื่อแต่ละประเภทหรือไม่ อย่างไร และข้อมูลเนื้อหาของสื่อส่วนใด มีผลกระทบต่อความหมายโดยรวมของเนื้อหาสื่อนั้น เช่น การรายงานข่าวจากสื่อประเภทหนึ่ง ซึ่งผู้สนับสนุนหรือผู้ผลิตสื่อไม่สนับสนุนบุคคลที่กำลังเป็นข่าวนั้น อาจจะมีผลกระทบในการตัดเนื้อหาในด้านดีและนำเสนอเนื้อหาที่เป็นด้านลบตามมาหรือไม่

5.3 ฝึกฝนนักเรียนพิจารณาว่าสื่อต้องการเจาะกลุ่มเป้าหมายใด บุคคลใดเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์หรือเสียประโยชน์จากการนำเสนอของสื่อในครั้งนี้

5.4 ฝึกฝนนักเรียนพิจารณาความน่าเชื่อถือในสื่อแต่ละประเภท เช่น ความแตกต่างในการนำเสนอข่าวของหนังสือพิมพ์แต่ละฉบับ เว็บไซต์ที่เกิดขึ้นอย่างหลากหลาย ซึ่งรวมถึงการเรียนรู้การแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลทางเว็บไซต์ที่ลงท้ายต่างกัน เช่น .com, .ac.th, .go.th

6. เปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอของสื่อประเภทต่าง ๆ

6.1 ยกตัวอย่างข้อมูลในประเด็นเดียวกัน ที่นำเสนอแตกต่างกันในสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นข่าวโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ โฆษณา อินเทอร์เน็ต และข่าวที่เกิดขึ้นในสื่อออนไลน์ เช่น twitter, Instagram, facebook เปรียบเทียบโครงสร้างของสื่อทั้งเนื้อหา ภาษาที่ใช้ พื้นที่ในการนำเสนอ ช่วงเวลาที่เลือกนำเสนอ การเน้นย้ำบางประเด็นที่เป็นข้อสรุป แล้วร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นว่าทำไมถึงเป็นเช่นนั้น รวมทั้งการอภิปรายการตีความเนื้อหาของบนพื้นฐานความแตกต่างของบุคคล ที่แสดงให้เห็นจุดเด่นจุดด้อยที่แตกต่างกันออกไป

6.2 ฝึกฝนนักเรียนแยกแยะในสิ่งที่สื่อกำลังนำเสนอระหว่างข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น เช่น การรายงานข่าวที่เกิดจากการสัมภาษณ์นักการเมือง เนื้อหาของสื่อจะปะปนกันทั้งข้อเท็จจริงและความคิดเห็นซึ่งต้องแยกออกจากกันให้ชัดเจน

6.3 เปิดโอกาสให้นักเรียนรับบทบาทเป็นผู้ผลิตสื่อที่หลากหลายประเภทตามความสนใจ ที่สามารถทำให้อิทธิพลนั้นถูกตีความหรือแปลความหมายได้หลากหลายมุมมอง เช่น ข่าวเดียวกันสามารถทำให้รู้สึกหวาดเสียวหรือน่าเบื่อหน่ายได้ด้วยวิธีการนำเสนอหรือเทคนิคการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไป

7. วิเคราะห์ผลกระทบที่สื่อมีต่อเรื่องต่าง ๆ ต่อผู้คนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม

7.1 อภิปรายผลกระทบของเนื้อหาสื่อที่เกิดขึ้นต่อกลุ่มคนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ หรือฐานะทางเศรษฐกิจ และอภิปรายผลกระทบที่สื่อมีต่อการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมบางประการ เช่น วัฒนธรรมในยุคที่ยังไม่มีอินเทอร์เน็ตแตกต่างจากวัฒนธรรมในยุคที่มีอินเทอร์เน็ตอย่างไร

7.2 อภิปรายความแตกต่างในการเข้าถึงสื่อของคนแต่ละยุคสมัย ว่ามีแนวทางสืบค้นข้อมูลหรือเข้าถึงสื่อได้ด้วยวิธีการใดบ้างในยุคสมัยนั้น ๆ เช่น การทำรายงานในสมัยก่อนต้องอ้างอิงข้อมูลจากหนังสือในห้องสมุด แต่ในปัจจุบันมี E-book ให้เลือกอ้างอิงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

7.3 วิเคราะห์ความถูกต้องของสื่อในการรายงานข่าวสารหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น เหตุการณ์เดียวกัน นักข่าวของไทย กับข่าวของต่างประเทศ รายงานข่าวได้มีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างกันอย่างไร

7.4 อภิปรายความแตกต่างในการเข้าถึงสื่อของผู้คนในแต่ละประเทศ ว่าผลกระทบที่มีต่อการใช้ของผู้คนในประเทศอย่างไร จากการมีสื่อเทคโนโลยีที่ไม่เท่าเทียมกัน

(digital divide) รวมทั้งการอภิปรายสื่อต่าง ๆ ประเทศไทยไม่มีใช้เหมือนกับประเทศอื่น ๆ ว่ามีผลกระทบต่อการเรียนรู้หรือการดำเนินชีวิตอย่างไร

8. ใช้สื่อในการช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ

8.1 ใช้สื่อที่มีข้อความ เช่น นิตยสาร ข่าวในอินเทอร์เน็ต ข่าวในหนังสือพิมพ์ เพื่อช่วยฝึกฝนการอ่าน เรียบเรียงใจความสำคัญ ทำความเข้าใจ การแยกแยะประเภทต่าง ๆ ของการเขียน

8.2 ใช้ตัวอย่างเนื้อหาจากสื่อที่หลากหลายในการฝึกทักษะเช่น หลักการใช้ภาษา การสร้างประโยค การคำนวณ เป็นต้น

8.3 สื่อประเภทบันเทิงที่มีเรื่องราว เช่น ละคร ภาพยนตร์ วรรณคดี สามารถเป็นตัวอย่างที่ดีในการฝึกฝนทักษะการเล่าเรื่อง การผูกและคลี่คลายประเด็นปัญหาต่าง ๆ ในเรื่องที่เลือกศึกษา

8.4 นำสื่อมาใช้ในการฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การเขียน การฟัง การพูด การคำนวณ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการการค้นคว้าข้อมูลหรือการออกแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ

8.5 หาช่องทางให้นักเรียนเผยแพร่สื่อที่ผลิตได้ดีไปสู่สาธารณชน เช่น การนำเสนอในเว็บไซต์ของโรงเรียน หรือช่องทางการประกวดต่าง ๆ

9. ใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ อย่างหลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นและเป็นการเพิ่มความเข้าใจต่อโลก

9.1 ให้นักเรียนได้วิเคราะห์เนื้อหาสื่อที่ตนเองสนใจหรือเกี่ยวข้องกับบทเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ เช่น การแต่งงานของคนเพศเดียวกัน โทษของการติดเกม ความรุนแรงต่อผู้หญิง การอนุรักษ์ธรรมชาติ และการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมไทย เป็นต้น โดยเปรียบเทียบระหว่างเนื้อหาที่นำเสนอในโลกที่เป็นมุมมองของสื่อกับโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ในการโฆษณาการดื่มสุรานำไปสู่การเกิดมิตรภาพอย่างแท้จริง ซึ่งในความเป็นจริงนั้นอาจไม่ใช่อย่างที่โฆษณา

9.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ผลิตสื่อรูปแบบต่าง ๆ และอภิปรายสื่อของเพื่อนร่วมชั้นเรียนผลิตขึ้น ว่ามีมุมมองที่คล้ายคลึงหรือแตกต่างกัน สื่อต้องการเจาะกลุ่มเป้าหมายใด และสามารถแลกเปลี่ยนวิธีการหรือเทคนิคในการนำเสนอสื่อซึ่งกันและกัน ภายใต้การเรียนรู้ในรายวิชานั้น ๆ ที่สะท้อนความเข้าใจการเรียนรู้ของนักเรียน

9.3 ใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการประเมินการเรียนรู้ เมื่อเรียนรู้ในบทเรียนหรือหัวข้อใด ๆ จบแล้ว ครูอาจจะใช้สื่อมาให้นักเรียนรับชม และให้นักเรียนพิจารณาประเมินค่าสื่อ

นั้นให้เห็นข้อมูลที่ถูกหรือผิดจากการเรียนรู้ที่ผ่านมาของนักเรียน หรือให้นักเรียนผลิตสื่อเพื่อรายงานผลการศึกษาในรายวิชานั้น ๆ ก็ได้ อีกทั้งยังใช้สื่อเป็นเครื่องมือทดสอบนักเรียนในด้านทักษะการจำได้อีกด้วย

10. เชื่อมนักเรียนเข้ากับชุมชน เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก

10.1 นำนักเรียนเข้าร่วมโครงการที่มีส่วนร่วมในการวิเคราะห์หรือผลิตสื่อให้กับหน่วยงานต่าง ๆ เช่น รัฐบาล บริษัท มูลนิธิ ห้างสมุด เช่น การเข้าแข่งขันประกวดการสร้างสื่อประเภทต่าง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนด ที่นักเรียนจะได้แสดงศักยภาพในการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ การแสดงผ่านสื่อวิดีโอ เป็นต้น

10.2 สนับสนุนให้นักเรียนรุ่นพี่สามารถเป็นผู้ให้คำแนะนำรุ่นน้องในการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทัน รวมทั้งสามารถแลกเปลี่ยนเทคนิคการผลิตสื่อรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งกันและกัน

10.3 จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องผ่านทางสื่อช่องทางต่าง ๆ เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์ รายการทีวี สถานีวิทยุชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

10.4 จัดประสบการณ์ให้นักเรียนตระหนักถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งขับเคลื่อนสังคม ด้วยการสนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้อินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์เพื่อช่วยเหลือสังคม เช่น การให้สัมภาษณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน การประชาสัมพันธ์ร่วมกันทำบุญกับองค์กรการกุศลผ่านช่องทางออนไลน์ เป็นต้น

จากการศึกษาในเรื่องของการศึกษากับการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตของบุคคล การรู้เท่าทันสื่อนั้นเป็นกระแสที่ได้รับความนิยมและกำลังแพร่หลายไปทั่วโลก ในแต่ละประเทศให้ความสำคัญในการศึกษาเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นมาตรการส่งเสริมให้ผู้รับสารในฐานะผู้บริโภคสื่อมีภูมิคุ้มกันในการตัดสินใจเลือกบริโภคสื่อต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย ซึ่งในการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อนั้นจะเน้นให้บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์สื่อ ประเมินสื่อ ได้อย่างครอบคลุม โดยเฉพาะการฝึกฝนให้นักเรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งควรเน้นให้นักเรียนฝึกฝนการสังเกต วิเคราะห์ และใช้วิจารณญาณในการประเมินค่าความน่าเชื่อถือของสื่อ จะทำให้นักเรียนสามารถคิดด้วยตนเองเป็นการสร้างให้นักเรียนเกิดความภูมิใจ และเป็นการส่งเสริมการใช้ชีวิตในระบอบประชาธิปไตยที่พลเมืองมีส่วนร่วมในการคิดและแสดงออกด้วยเหตุผลในฐานะผู้บริโภคสื่อ

4.5 การวัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะประเภทหนึ่งจึงจะสามารถนำเครื่องมือต่าง ๆ ในการใช้วัดทักษะได้ โดยมีนักวิชาการที่ได้กล่าวถึงเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวัดและประเมินทักษะดังต่อไปนี้

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2539, 21-26) กล่าวว่า การวัดผลเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการวัดต้องมีเครื่องมือที่มีคุณภาพในการวัดผลตามรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

1. แบบทดสอบ แบบทดสอบเป็นชุดของคำถามที่สร้างขึ้นมาอย่างมีระบบเพื่อใช้วัดตัวอย่างพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่กล่าวว่าสร้างอยากขึ้นเป็นระบบนั้นหมายถึงมีระบบด้านเนื้อหาวิธีการสอบและระบบการให้คะแนน

2. การสังเกต การสังเกตเป็นการคอยมองดูพฤติกรรมของสิ่งหนึ่งอย่างมีจุดหมาย ส่วนใหญ่นิยมใช้เป็นเครื่องมือในการสังเกตการมองเห็น สิ่งที่จะช่วยสังเกตให้อยู่ในกรอบของจุดมุ่งหมายก็คือ แบบตรวจสอบรายการ (checklist)

3. การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือวัดผลชนิดหนึ่งในกรณีที่ใช้แบบทดสอบหรือการสังเกตแล้วไม่สามารถวัดได้ แบบทดสอบถ้าคนไม่ตอบคำถามในข้อสอบหรือตอบแบบสับสน เราจะได้ข้อมูลที่ผิดพลาด การสังเกตจะวัดได้ก็ต่อเมื่อคนแสดงพฤติกรรมภายนอกออกมา ถ้าหากไม่แสดงพฤติกรรมภายนอกออกมา ก็จะไม่สามารถเก็บข้อมูลได้อีกเช่นเดียวกัน ซึ่งการใช้เครื่องมือวัดผลโดยการใช้รูปแบบสัมภาษณ์นั้นจึงอาจแก้ไขปัญหาได้ เพราะการสัมภาษณ์เป็นการสนทนาอย่างมีจุดมุ่งหมายตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้าก่อนระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์

4. แบบสอบถาม แบบสอบถามเป็นเครื่องมือวัดผลมีลักษณะการเก็บข้อมูลที่คล้ายคลึงกับแบบทดสอบคือให้ผู้สอบแสดงความรู้ที่ออกมาจากใจจริงที่ต่างออกไปจากแบบทดสอบ ในการให้แสดงความเห็นแบบไม่มีถูกไม่มีผิดหรือที่เรียกว่าคำถามปลายเปิด เป็นการแสดงความคิดเห็นตามเสรีของผู้ตอบ ยิ่งเป็นการตอบที่ไม่ต้องเขียนชื่อและนามสกุล การตอบแบบสอบถามยิ่งได้ความเป็นจริงออกมามากที่สุด

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2554, 4-10) กล่าวว่า การวัดทางสังคมศึกษาควรใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อให้ได้รับผลการวัดที่แสดงถึงคุณลักษณะของนักเรียนตามความเป็นจริง และจะต้องเลือกใช้เครื่องมือวัดให้เหมาะสมกับวิธีการวัดที่จะใช้เพื่อให้เกิดผลการวัดที่ถูกต้องและเชื่อถือได้ เครื่องมือวัดทางสังคมศึกษาที่สำคัญ ได้แก่

1. แบบทดสอบ เป็นเครื่องมือที่ใช้วัดนักเรียนด้านต่าง ๆ ได้แก่ วัดความรู้และ
 วัดทางจิตวิทยา แบบทดสอบอาจแบ่งได้ 2 ประเภท คือ แบบทดสอบแบบเขียนตอบ และ
 แบบทดสอบแบบกำหนดคำตอบให้เลือกตอบ

2. แบบสังเกต เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสังเกตอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ
 แบบสังเกตแบบมีโครงสร้าง และแบบสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง

3. แบบสัมภาษณ์ เป็นเครื่องมือวัดที่ใช้ประกอบการสัมภาษณ์โดยผู้
 สัมภาษณ์จะเป็นคนถามคำถามตามที่กำหนดในแบบสัมภาษณ์ และบันทึกผลการสัมภาษณ์ลงไป
 ในแบบสัมภาษณ์แบบสัมภาษณ์อาจแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ แบบรายการสัมภาษณ์ และแบบแนว
 หัวข้อสัมภาษณ์

4. แบบวัดภาคปฏิบัติ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดการปฏิบัติงานต่าง ๆ การ
 วัดภาคปฏิบัติจะต้องวัดใน 2 ส่วน คือ วัดกระบวนการปฏิบัติงาน และวัดผลของการปฏิบัติงาน

5. แบบสอบถาม เป็นชุดของคำถามหรือรายการคำถามเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่อง
 หนึ่งที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูลตามที่ต้องการ มีลักษณะเป็นเอกสารซึ่งประกอบด้วย
 ข้อความและคำถามต่าง ๆ พร้อมคำแนะนำในการตอบผู้ตอบแบบสอบถามจะอ่านคำถามด้วย
 ตนเองแล้วตอบคำถามโดยการเขียนตอบหรือเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนดให้

พิชิต ฤทธิ์เจริญ (2555, 61-64) กล่าวว่า เครื่องมือที่ใช้วัดพฤติกรรมด้าน
 พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ที่ใช้กันส่วนใหญ่ คือ แบบทดสอบซึ่งมีหลายประเภท ซึ่ง
 แบบทดสอบแต่ละประเภทมีแบบทดสอบหลายประเภทที่เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันเพียงแต่
 เกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนกประเภทและการเรียกชื่อต่างกันเท่านั้น รายละเอียดของแบบทดสอบมี
 ดังนี้

1. แบบทดสอบคือชุดคำถามหรือกลุ่มงานใดๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อชักนำให้ผู้ถูก
 ทดสอบแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งออกมาให้ผู้สอบสังเกตได้และวัดได้แบบทดสอบ
 สามารถแบ่งได้หลากหลายประเภทขึ้นอยู่กับมาตรฐานหรือเกณฑ์ที่ใช้แบ่งดังนี้

1.1.1 แบ่งตามสมรรถภาพที่จะวัดแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (achievement test) เป็นแบบทดสอบ
 ที่มุ่งวัดสมรรถภาพด้านสมองแบ่งเป็นสองประเภทคือ

1.1 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (teacher-made test) เป็น
 แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอนมีใช้กันทั่วไปในโรงเรียน ซึ่งจะ
 ให้ครูสามารถวัดได้ตรงจุดมุ่งหมายเพราะครูผู้สอนเป็นผู้ออกข้อสอบเอง

1.2 แบบทดสอบมาตรฐาน (standardized test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโดยทั่ว ๆ ไป ที่ได้มีการหาคุณภาพมาแล้วมีมาตรฐานในการดำเนินการสอบและมาตรฐานในการแปลความหมายของคะแนน ซึ่งมีข้อดีคือคุณภาพของแบบทดสอบที่เป็นที่น่าเชื่อถือได้ทำให้สามารถนำผลไปเปรียบเทียบได้อย่างกว้างขวางกว่า

2) แบบทดสอบวัดความถนัด (aptitude test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถที่เกิดขึ้นจากการสั่งสมประสบการณ์ของนักเรียนที่ได้เรียนรู้มาในอดีต เพื่อให้ใช้ในการคาดคะเนหรือการทำนายอนาคตของนักเรียน โดยอาศัยข้อเท็จจริงในปัจจุบันแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

2.1 แบบทดสอบวัดความถนัดทางการเรียน (scholastic aptitude) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดความสามารถด้านวิชาการต่าง ๆ เช่น ความถนัดด้านภาษา ความถนัดด้านวิทยาศาสตร์ เป็นต้น แบบทดสอบประเภทนี้ใช้วัดเพื่อพยากรณ์ว่านักเรียนจะสามารถเรียนต่อทางด้านใดจึงจะประสบความสำเร็จ

2.2 แบบทดสอบวัดความถนัดเฉพาะอย่างหรือความถนัดพิเศษ (specific aptitude test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดความสามารถเฉพาะอย่าง เกี่ยวกับอาชีพหรือความสามารถพิเศษ เช่น ความถนัดทางช่าง ความถนัดทางเครื่องกล ความถนัดทางดนตรี เป็นต้น

3) แบบทดสอบบุคคล-สังคม (personal-social test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดบุคลิกภาพ และการปรับตัวของบุคคล ได้แก่ แบบทดสอบวัดเจตคติ แบบทดสอบวัดความสนใจ แบบทดสอบวัดการปรับตัว

1.1.2 แบ่งตามจุดมุ่งหมายในการสร้าง แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบอัตนัยหรือแบบความเรียง (subjective test or essay type) เป็นแบบทดสอบที่ให้อิสระในการตอบมากที่สุดโดย ผู้สอบเขียนบรรยายตอบยาว ๆ ภายในเวลาที่กำหนด แบบทดสอบประเภทนี้ในแต่ละข้อสามารถวัดได้หลายหลายด้าน เช่น ความรู้ การใช้ภาษา ความคิดเห็น เป็นต้น

2) แบบทดสอบปรนัยหรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (objective test or short answer) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดขึ้นให้ตอบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือก ได้แก่

2.1 แบบถูก-ผิด (true-false)

2.2 แบบเติมคำหรือเติมความ (completion)

2.3 แบบจับคู่ (matching)

2.4 แบบเลือกตอบ (multiple choice)

1.1.3 แบ่งตามจุดมุ่งหมายในการใช้ประโยชน์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบเพื่อวินิจฉัย (diagnostic test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งหาข้อบกพร่องในการเรียนเพื่อนำผลไปปรับปรุงการเรียนรู้ของนักเรียนและการสอนของครู

2) แบบทดสอบเพื่อทำนายหรือพยากรณ์ (prognostic test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งทำนายว่านักเรียนจะสามารถเรียนอะไรได้บ้าง และเรียนได้มากหรือน้อยเพียงใดเหมาะสำหรับการใช้ข้อสอบในการคัดเลือกวัดความถนัด และการแนะแนว ซึ่งแบบทดสอบประเภทนี้จะต้องมีความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์สูง

1.1.4 แบ่งตามเวลาที่กำหนดให้ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบวัดความเร็ว (speed test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดทักษะและความแม่นยำในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยเป็นข้อสอบง่ายง่ายและให้ตอบในเวลาจำกัด เช่นแบบทดสอบวัดทักษะในการบวก ลบ คูณ หาร เลข เป็นต้น

2) แบบทดสอบวัดความสามารถสูงสุด (power test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดความสามารถในเรื่องใดเรื่องหนึ่งของนักเรียน โดยให้เวลาตอบนานนานให้ผู้สอบได้แสดงความสามารถเต็มศักยภาพที่มีอยู่

1.1.5 แบ่งตามลักษณะการตอบ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบภาคปฏิบัติ (performance test) เป็นแบบทดสอบภาคปฏิบัติซึ่งครูจะสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้นักเรียนปฏิบัติ เช่น การปรุงอาหาร การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ การแสดง เป็นต้น

2) แบบทดสอบเขียนตอบ (paper-pencil test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ตอบโดยการเขียน เช่น การสอบแบบปรนัย การสอบแบบอัตนัย เป็นต้น

3) แบบทดสอบปากเปล่า (oral-test) เป็นการสอบโดยการใช้คำถามตอบแบบปากเปล่ามีการโต้ตอบกันทางคำพูด เช่น การประกวดอ่านคำกลอน การอภิปราย การสัมภาษณ์ เป็นต้น

1.1.6 แบ่งตามลักษณะและโอกาสในการใช้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบย่อย (formative test) เป็นแบบทดสอบที่มีจำนวนคำถามไม่มาก ใช้เพื่อประเมินผลระหว่างการเรียนการสอนหรือเมื่อเสร็จในแต่ละหน่วยย่อย เพื่อวินิจฉัยในการเรียนรู้ของนักเรียนวัตถุประสงค์สำคัญของแบบทดสอบย่อย คือ มุ่งปรับปรุงการเรียนการสอน

2) แบบทดสอบรวม (summative test) เป็นแบบทดสอบที่มีจำนวนคำถามมาก ใช้เพื่อสอบปลายภาคหรือปลายปีการศึกษาเมื่อจบเนื้อหาของแต่ละรายวิชา วัตถุประสงค์สำคัญของแบบทดสอบเพื่อวัดว่าใครมีความรู้ความเข้าใจมากน้อยเพียงใด และนำไปตัดสินผลการเรียน

1.1.7 แบ่งตามเกณฑ์การนำการสอบไปประเมิน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (criterion reference test) เป็นแบบทดสอบที่ต้องการวัดระดับความรู้ของนักเรียนโดยนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

2) แบบทดสอบอิงกลุ่ม (norm reference test) เป็นแบบทดสอบที่นำผลการสอบไปเปรียบเทียบกับกลุ่มหรือบุคคลอื่นที่ใช้แบบทดสอบเดียวกันและพิจารณาตัดสินว่าใครเก่งกว่ากัน

1.1.8 แบ่งตามสิ่งเร้า แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบทางภาษา (verbal test) ได้แก่ แบบทดสอบที่ใช้คำพูดหรือตัวหนังสือไปแล้วให้ผู้สอบตอบโดยพูดหรือเขียนออกมา

2) แบบทดสอบที่ไม่ใช้ภาษา (non-verbal test) เป็นการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ หรือรูปภาพหรือวัตถุต่าง ๆ ไปเร้าให้ผู้สอบตอบสนอง เช่น ให้ผู้สอบตอบภาพ หรือดูรูปภาพแล้วเลือกระบายสี เป็นต้น แบบทดสอบที่ไม่ใช้ภาษานี้มักใช้กับนักเรียนในระดับต่าง ๆ ที่ยังไม่มี ความเข้าใจเรื่องภาษาดีพอ เช่น ในระดับชั้นอนุบาล หรือระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2557, 11-15) กล่าวว่า การประเมินทักษะพิสัยส่วนใหญ่ทั้งกระบวนการปฏิบัติงานและผลการปฏิบัติงานทางด้านทักษะพิสัย ใช้การสังเกตจากผู้ประเมินประเภทของเครื่องมือวัดทักษะพิสัยจึงมีลักษณะเป็นแบบประเมินที่ใช้ประกอบการสังเกตของผู้ประเมินประเภทเครื่องมือวัดทักษะพิสัยจึงสามารถแบ่งประเภทใหญ่ตามลักษณะของการประเมินได้เป็น 1) แบบตรวจสอบรายการ (checklist) 2) แบบมาตราประเมินค่า (rating scale) 3) เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูปรีด (scoring rubric) การเลือกเครื่องมือเหล่านี้ควรคำนึงถึงจุดประสงค์ของการวัดธรรมชาติของทักษะพิสัยที่ต้องการวัด และระดับอายุของนักเรียนที่จะประเมินด้วย นอกจากนี้เครื่องมือแต่ละประเภทมีลักษณะเด่นจุดเด่น และจุดบกพร่องที่แตกต่างกันรายละเอียดของเครื่องมือประเภทต่าง ๆ มีดังต่อไปนี้

1. แบบตรวจสอบรายการ (checklist) มีลักษณะเป็นรายการที่ระบุพฤติกรรมหรือลักษณะที่บ่งชี้ทักษะพิสัยสำคัญที่ต้องการวัด เพื่อให้ผู้ประเมินระบุว่าพฤติกรรมหรือ

ลักษณะนั้นนั้นเกิดขึ้นหรือไม่แบบตรวจสอบรายการจึงเป็นเครื่องมือที่สร้างง่าย และง่ายต่อการใช้งาน อย่างไรก็ตามแบบตรวจสอบรายการนี้จะไม่แสดงระดับของคุณภาพ ความสมบูรณ์ของพฤติกรรม หรือลักษณะของทักษะพิสัยนั้น ๆ ดังนั้นเครื่องมือจึงเหมาะกับทักษะพิสัยที่ไม่มีรายละเอียดของพฤติกรรมมากหรือเหมาะที่จะนำไปใช้ กับนักเรียนที่มีช่วงอายุน้อย เช่น นักเรียนชั้นประถมศึกษา

2. แบบมาตราประเมินค่าหรือมาตราประมาณค่า (rating scale) มีลักษณะเป็นรายการที่ระบุพฤติกรรมหรือลักษณะที่บ่งชี้ทักษะพิสัยสำคัญที่ต้องการวัดเช่นเดียวกับแบบตรวจสอบรายการ แต่แบบประเมินค่านี้จะให้ผู้ประเมินระบุระดับคุณภาพหรือความสมบูรณ์ของทักษะพิสัยนั้น ๆ ของนักเรียนว่าอยู่ในช่วงระดับใด แบบมาประเมินค่านี้มีจุดเด่นคือ ใช้เวลาในการสร้างไม่นานการกำหนดระดับคุณภาพของทักษะพิสัยที่ประเมินมีความละเอียดมากขึ้นกว่าแบบตรวจสอบรายการ อย่างไรก็ตามเนื่องจากระดับแต่ละระดับของการประเมินค่าไม่มีการกำกับด้วยคำบรรยายพฤติกรรมหรือลักษณะของทักษะพิสัย ทำให้เกิดปัญหาการขาดความเป็นปรนัย (objectivity) และความเที่ยงระหว่างผู้ประเมินได้ (inter-rater reliability)

3. การให้คะแนนแบบรูบรีค (scoring rubric) มีลักษณะเป็นระดับที่แสดงลักษณะหรือความสำเร็จของการปฏิบัติหรือผลงานของทักษะพิสัยนั้น ๆ ซึ่งการกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินคะแนนแบบรูบรีคนี้จะมีคำอธิบายพฤติกรรมหรือลักษณะที่สะท้อนถึงทักษะพิสัยที่จะประเมินในแต่ละระดับ ผลการประเมินกำกับไว้ตั้งแต่สูงหรือดีมากจนถึงระดับต่ำหรือต้องปรับปรุง เกณฑ์การประเมินนี้จึงมีรายละเอียดที่มีลักษณะสำคัญเหมาะกับการประเมินทักษะพิสัยที่มีรายละเอียดค่อนข้างมาก หรือซับซ้อนหรือประเมินทักษะพิสัยของนักเรียนในช่วงอายุมากขึ้น เช่น นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เกณฑ์การให้คะแนนหรือรูบรีคช่วยให้ครูผู้สอนและนักเรียนเข้าใจได้ตรงกันว่าทักษะปฏิบัติที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับหรือได้มาตรฐานเป็นอย่างไรทำให้นักเรียนได้ทราบถึงขอบเขตของสิ่งที่ผู้สอนจะประเมินทั้งการประเมินกระบวนการปฏิบัติงานและผลงานของทักษะพิสัยนั้น นอกจากนี้การกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินคะแนนแบบรูบรีคยังสามารถลดปัญหาความเที่ยงระหว่างผู้ประเมิน เนื่องจากเครื่องมือดังกล่าวสามารถช่วยแก้ไขการประเมินทักษะพิสัยซึ่งมีลักษณะที่ค่อนข้างเป็นอัตนัย (subjectivity) ได้ ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนนมี 2 ประเภท คือ เกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวม และเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ

3.1 เกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวม (holistic scoring rubric) เป็นเกณฑ์ที่พิจารณาภาพรวมของสิ่งที่ประเมินว่าสิ่งที่ประเมินมีลักษณะอย่างไรบ้างเกณฑ์การให้คะแนนประเภทนี้จะบรรยายคุณภาพโดยรวมของสิ่งที่ประเมินลดหลั่นกันตามระดับคุณภาพ

จากสูงสุดถึงต่ำสุดเกณฑ์การให้คะแนนลักษณะนี้เหมาะสมกับการประเมินผลสรุปรวม (summative evaluation) ซึ่งใช้สำหรับตัดสินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

3.2 เกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (analytic scoring rubric) เป็นเกณฑ์การให้คะแนนสิ่งที่ประเมินโดยพิจารณาคุณภาพของสิ่งที่ประเมินแยกรายองค์ประกอบรายด้าน หรือรายมิติ เกณฑ์การให้คะแนนประเภทนี้จะบรรยายคุณภาพของสิ่งที่ประเมินแยกรายองค์ประกอบลดหลั่นกันตามคุณภาพตั้งแต่สูงสุดถึงต่ำสุด ถ้าองค์ประกอบด้านหรือมิติที่พิจารณามีความสำคัญไม่เท่ากัน ครูสามารถกำหนดน้ำหนักให้แก่เกณฑ์แต่ละด้านได้ตามความเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้อง เกณฑ์การให้คะแนนลักษณะนี้เหมาะสมกับการประเมินความก้าวหน้าหรือกระบวนการ (formative evaluation) ซึ่งครูต้องให้ข้อมูลย้อนกลับ (feedback) เพื่อการพัฒนานักเรียน

ปกรณีย์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง (2558, 37) กล่าวว่า ในการวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยเลือกสร้างแบบวัด 2 ลักษณะ ได้แก่ ข้อสอบสถานการณ์ ใช้สำหรับวัดและประเมินในด้านความรู้ความเข้าใจต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 5 องค์ประกอบ และแบบวัดมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ ใช้สำหรับให้นักเรียนประเมินตนเองตามการรับรู้ต่อพฤติกรรมกาปฏิบัติตนตามนิยามองค์ประกอบของทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 5 องค์ประกอบ

จากการศึกษาการวัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อ พบว่าการรู้เท่าทันสื่อนั้นสามารถใช้เครื่องมือในการวัดและประเมินผลการรู้เท่าทันสื่อได้หลากหลายประเภท ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการ แบบมาตรฐานวัดประมาณค่า และแบบทดสอบทั้งในรูปแบบแบบทดสอบปรนัย และแบบทดสอบอัตนัย ซึ่งเป็นแบบทดสอบสถานการณ์ที่ใช้ในการวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ

4.5.1 งานวิจัยในประเทศ

สุกัญญา อุทามนตรี (2555, 2) ได้ทำการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบเน้นประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้และความตระหนักรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กวิสรา ทองดี (2557, 109-113) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาในระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชนโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อมุ่งศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อและสำรวจความต้องการชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงเพื่อหาคุณภาพของสื่อชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) แบบสอบถามในการศึกษาวิจัยพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน 2) สื่อชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง 3) แบบประเมินคุณภาพของสื่อชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่อนเรียนและหลังเรียน 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชวัตรบูรณะ กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน (40 คน) โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างสุ่มอย่างง่าย ผลจากการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าคะแนนและระดับการรู้เท่าทันสื่อส่วนใหญ่ มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับ 1 รองลงมาคือ การรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับ 2 และต้องการเรียนจากสื่อชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงอยู่ในระดับมาก สำหรับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจมากที่สุดสรุปได้ว่า การพัฒนาในระดับความรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชนมีคุณภาพดีสามารถนำไปใช้ได้จริง

อุราเพ็ญ ยิ้มประเสริฐ นพมาศ ปลัดทอง และอังคณา ศิริอำพันธ์กุล (2559, 183) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ, ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษา สถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาระดับความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ประโยชน์และการนำการรู้เท่าทันสื่อไปใช้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามปลายปิด ผลการวิจัยพบว่า ด้านความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อโดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ประโยชน์ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมาก และการนำการรู้เท่าทันสื่อไปใช้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ปกรณั ประจัญบาน และอนุชา กอนพ่วง (2558, 102-106) ได้ศึกษาวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัด สพม. 39 ในปีการศึกษา 2557 จำนวน 1,100 คน ผลการวิจัยพบว่า

แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมีการจัดทำ 2 ชุด ได้แก่ 1) แบบประเมินมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ และ 2) ข้อสอบเชิงสถานการณ์จำนวน 25 ข้อ รวม 50 ข้อ จากการตรวจคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาทุกข้อ หลังจากการนำไปทดลองใช้กับนักเรียน พบว่า มีค่าความยากค่าเป็นไปตามเกณฑ์ทุกข้อ และมีอำนาจจำแนกเป็นไปตามเกณฑ์ทุกข้อ ข้อสอบมีค่าความเที่ยงในระดับสูง และมีความตรงเชิงโครงสร้าง ซึ่งผู้วิจัยทำการสร้างเกณฑ์การประเมินผลรู้เท่าทันสื่อ 4 ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ และ ปรับปรุง

อัมภา พลอยโสภณ และ มณูญ์ แก้วจินดา (2559, 121-124) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการศึกษาแบบกลุ่มตามแนวคิดเหตุผล อารมณ์ และพฤติกรรมโดยใช้ดนตรีเป็นสื่อเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์และทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น ในกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพการณ์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ และทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เขตกรุงเทพมหานคร และศึกษาผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มฯ งานวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ช่วง คือ 1) การวิจัยแบบสำรวจ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (อายุระหว่าง 15 – 17 ปี) ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมเอกชน เขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,146 คน 2) การวิจัยแบบกึ่งทดลอง เพื่อพัฒนาการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มฯ และทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การวัดตัวแปรตามก่อนการทดลองและหลังการทดลอง จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีใช้เวลาชีวิตอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น ผลการเรียนรู้ของนักเรียนมีแนวโน้มลดลง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มฯ สามารถพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์รวมทั้งทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนได้อีกด้วย

สุมาลี เชื้อชัย (2560, 250-252) ได้ทำการศึกษา การเปรียบเทียบการสอนแบบสืบสอบ (5E) กับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการสอนแบบสืบสอบ (5E) ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อ 2) ศึกษาผลของการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อ และ 3) เพื่อเปรียบเทียบระหว่างผลของการสอนแบบสืบสอบ (5E) กับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนิสิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 60 คน ปีการศึกษา 2559 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ปถ 394 คอมพิวเตอร์

สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่มด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบสืบสอบ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง 3) แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ และ 4) แบบวัดพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งที่เรียนด้วยการสอนแบบสืบสอบและกลุ่มที่เรียนด้วยการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 แสดงว่าทั้ง 2 วิธีสามารถส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อได้ และคะแนนหลังเรียนของกลุ่มที่เรียนด้วยการสอนแบบสืบสอบกับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองไม่มีความแตกต่างกัน

วรรณดี แสงประทีปทอง และทัศนีย์ ชาตไทย (2562, 36) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนนทบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2561 ในโรงเรียนสังกัด สพป.นนทบุรี จำนวน 200 คน จาก 4 โรงเรียน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาแบบวัดได้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ฉบับ ประกอบด้วยข้อคำถามแบบสถานการณ์ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าถึงสื่อ 8 ข้อ ด้านการวิเคราะห์สื่อ 8 ข้อ ด้านการประเมินสื่อ 7 ข้อ และด้านการสร้างสรรค์สื่อ 7 ข้อ และแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อมีความตรงเชิงเนื้อหา โดยดัชนีความสอดคล้องมีค่า 0.67 ถึง 1.00 ความยาก 0.31 ถึง 0.80 อำนาจจำแนก 0.16 ถึง 0.58 โดยอำนาจจำแนกของข้อคำถามทุกข้อมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และความเที่ยงเท่ากับ 0.85 ซึ่งข้อคำถามแต่ละข้อมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ และแบบวัดทั้งฉบับมีคุณภาพตามเกณฑ์การสร้างแบบวัด ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถนำแบบวัดที่พัฒนาขึ้นไปใช้ได้

4.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Hobbs, R. (2003 อ้างถึงใน ปกรณ์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง, 2558, 22) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะต่าง ๆ ที่เพิ่มขึ้นจากหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาหาประสิทธิภาพของหลักสูตรในการพัฒนาทักษะทางวิชาการของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 (เกรด 11) ในประเทศอังกฤษ โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลัง (pretest - posttest) นักเรียน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อกับกลุ่มที่ไม่เรียนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งใช้แบบวัดที่ปรับปรุงมาจากแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ของ Quin and McMahon (1995) ซึ่งมีลักษณะคำถามแบบปลายเปิดและแบบเลือกตอบ โดยวัด 8 ตัวแปร

คือ การระบุแนวคิดหลักของเรื่อง การระบุรายละเอียดของเรื่อง การเขียนถ่ายทอดเนื้อหาที่ได้อ่าน ดู หรือฟัง การวิเคราะห์เทคนิคการสร้างสื่อ การวิเคราะห์จุดเด่นของเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาที่ ขาดหายไป การวิเคราะห์ความเหมือนความแตกต่างของเนื้อหา และการระบุวัตถุประสงค์ของสื่อ ที่มีต่อผู้รับสื่อ ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มที่เรียนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะเพิ่มขึ้นทุกตัวแปร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

Potter (2005 อ้างถึงใน ปกรณัม ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง, 2558, 22) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาองค์ความรู้ของการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า ทักษะการอ่าน และทักษะ การเขียน จะเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้ กล่าวคือ ทักษะการอ่านเปรียบได้กับ เครื่องมือในการสะสมความรู้ของแต่ละบุคคลที่ได้จากการอ่านทำความเข้าใจ ซึ่งบุคคลที่มีทักษะ ในการอ่านที่สูงก็จะสามารถทำความเข้าใจสื่อได้ดี นำไปสู่การมีระดับการรู้เท่าทันสื่อที่สูงขึ้น ซึ่งบุคคลเหล่านั้นจะสามารถตัดสินคุณค่าของสื่อได้อย่างรอบคอบและมีวิจรณ์ญาณว่าเพื่อ พิจารณาเนื้อหาจากสื่อ ที่แสดงให้เห็นความน่าเชื่อถือของสื่อว่าอยู่ในระดับมากหรือน้อย เพียงใด ไปจนถึงสามารถในการใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง

Livingstone (2008, 2) ได้ทำการศึกษาการพบกันของวัฒนธรรมการวิจัยของ การรู้เท่าทันสื่อและการรู้สารสนเทศ ระเบียบแบบแผน ความตระหนักและวิธีการ โดยเริ่ม ทำการศึกษาจากแนวคิดทฤษฎีที่แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาวัฒนธรรมของการวิจัย การรู้เท่า ทันสื่อและการรู้สารสนเทศ โดยผลการวิจัย พบว่า การรู้เท่าทันสื่อนั้นมีแนวความคิดมาจากการ ถ่ายทอด การเผยแพร่สื่อ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และในด้านการรู้สารสนเทศมีแนวความคิด มาจากด้านการใช้คอมพิวเตอร์ ระบบสารสนเทศ

RobbGireco (2007, 7) ได้ทำการศึกษาตัวแปรการรู้เท่าทันสื่อและตัวแปรที่มี ปฏิสัมพันธ์ต่อองค์ความรู้ โดยการศึกษาจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำมาสังเคราะห์ โดย งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะประกอบไปด้วย องค์ความรู้ด้านสื่อ และการรู้เท่าทันสื่อ จากการสังเคราะห์ งานวิจัยพบว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นตัวกลางของกระบวนการการศึกษาองค์ความรู้จากสื่อ โดยมี ปัจจัยที่ส่งผลต่อองค์ความรู้ได้แก่ เนื้อหา ช่องทางการใช้สื่อ โครงสร้างทางสังคม ความแตกต่าง ทางสังคม และความสนใจในการใช้สื่อ

จากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสรุปได้ว่า ในทางการศึกษาจะมีการวิจัยที่นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการเรียนวิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยเน้นประสบการณ์ ซึ่งส่วนมากงานวิจัยจะเป็นการศึกษาเพื่อการสร้างแบบวัดโดยเฉพาะแบบวัดที่เป็นแบบปรนัย หรือการสร้างแบบสอบถามในพัฒนาหรือสำรวจการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ผู้วิจัยพบว่ายังไม่มีมีการนำไปใช้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ในการเรียนวิชาสังคมศึกษาเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อให้กับนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีรายละเอียดของวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย
3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย
4. แบบแผนการทดลอง
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 (ปทุมธานี-สระบุรี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 ห้องเรียน รวม 600 คน

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 40 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี มีการลดความสามารถในการเรียนของนักเรียนในทุกห้องเรียน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้เวลาจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที รวมเวลาทดลองทั้งหมด 12 คาบเรียน โดยก่อนทดลองจะทำการทดสอบก่อนเรียนจำนวน 1 คาบ และหลังทดลองจะทำการทดสอบหลังเรียนจำนวน 1 คาบ รวมเป็น 14 คาบเรียน

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ สิทธิผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องตามมาตรฐานและตัวชี้วัด ส 3.1 ม.2/4 อภิปรายแนวทางการคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค ประกอบด้วย 4 เนื้อหาย่อย ได้แก่ การรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การดำเนินกิจกรรมพิทักษ์สิทธิและผลประโยชน์ตามกฎหมายในฐานะผู้บริโภค และแนวทางการปกป้องสิทธิผู้บริโภค

4. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ The One Group Pretest – Posttest Design (วรวิณี แกมเกตุ, 2551, 141) มีลักษณะของแบบแผนการวิจัย ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง	สอบก่อนเรียน	ทดลอง	สอบหลังเรียน
E	O ₁	X	O ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

E แทน กลุ่มทดลอง

O₁ แทน การวัดก่อนการทดลอง (Pre-test)

O₂ แทน การวัดหลังการทดลอง (Post-test)

X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้มี 3 เครื่องมือ ได้แก่

5.1 หน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

5.2 แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

5.3 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. หน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างหน่วยการเรียนรู้ตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษา และวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียน

แก่งคอย ในส่วนของสาระสำคัญของเนื้อหา ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ และแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดประเมินผล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

1.2 ศึกษา และวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ จากเอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาบูรณาการเป็นจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในงานวิจัย ปรากฏว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน มีรายละเอียดของการจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

1) ขั้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้พบสถานการณ์ที่ครูจัดเตรียมให้ และช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และพิจารณาปัญหาจากสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ ด้วยการใช่วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ เป็นตัวช่วยในการพิจารณาสถานการณ์ที่พบเจอ และร่วมกันอภิปรายเพื่อกำหนดปัญหาโดยใช้คำถามหมวกสีฟ้า ทำให้นักเรียนสามารถกำหนดสิ่งที่ประเด็นปัญหาที่นักเรียนสนใจอยากจะเรียนรู้และหาคำตอบ

2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา นักเรียนแต่ละกลุ่มมีการทำความเข้าใจและวิเคราะห์ เปรียบเทียบ แยกแยะประเด็นต่าง ๆ ว่ามีต้นเหตุความเป็นมาอย่างไร หรือจุดประสงค์ที่สื่อต้องการนำเสนอ โดยนักเรียนเลือกใช้หมวกสีต่าง ๆ ในการตั้งคำถามเพื่อให้ได้มุมมองความคิดที่หลากหลาย เพื่อทำความเข้าใจในปัญหาที่กลุ่มตนเองกำหนดขึ้น และร่วมกันอภิปรายเพื่อสรุปแนวทางการศึกษาปัญหาโดยใช้คำถามหมวกสีฟ้า

3) ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนวางแผนและดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามแนวทางที่ได้วางแผน เพื่อหาคำตอบของปัญหาในประเด็นต่าง ๆ โดยใช้หมวกสีต่าง ๆ กำหนดคำถามเพื่อหาแนวทางศึกษาค้นคว้า และแยกย้ายกันไปสืบค้นข้อมูลด้วยวิธีการเข้าสู่สื่อที่แตกต่างกัน จากนั้นข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามารวบรวมแล้วอภิปรายต่อประเด็นที่กำลังศึกษาโดยใช้หมวกสีต่าง ๆ ตั้งคำถามกระตุ้นการคิดอย่างรอบด้าน และใช้คำถามหมวกสีฟ้าเพื่อสรุปความครบถ้วนของข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้ นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าจากสื่อ อุปกรณ์แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในกลุ่ม อภิปรายผลและสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มตนเองว่ามีความเหมาะสมมากหรือน้อยเพียงใด โดยใช้หมวกสีต่าง ๆ ตั้งคำถามเพื่อเติมเต็มประเด็นที่กำลังศึกษาจากข้อมูลที่รวบรวมได้ในขั้นที่แล้วและสังเคราะห์ประเด็นที่เป็นองค์ความรู้ใหม่แลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันและร่วมกันอภิปรายเพื่อสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาโดยใช้คำถามหมวกสีฟ้า

5) ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนใช้หมวดสีต่าง ๆ ในการตั้งคำถามเพื่อเติมเต็มคำตอบที่ได้จากการศึกษา และใช้คำถามหมวดสีฟ้าเพื่อสรุปผลการศึกษาจากปัญหาและประเมินค่าของคำตอบเพื่อพิจารณาในประเด็นคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อที่กำลังเลือกศึกษา และเตรียมนำเสนอผลงาน

6) ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำเสนอผลงานองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษามานำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนกลุ่มอื่นและครู โดยในการตั้งคำถามจากหมวดสีต่าง ๆ เพื่ออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันและร่วมกันประเมินผลงาน ร่วมกันใช้หมวดสีฟ้าในการสรุปคุณค่าที่ได้จากการศึกษา เพื่อสะท้อนให้เห็นการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิต

1.3 จัดทำร่างหน่วยการเรียนรู้ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ เรือง สิทธิผู้บริโภค ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จำนวน 12 คาบเรียน ดังต่อไปนี้

ตาราง 6 หน่วยการเรียนรู้ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ

ลำดับที่	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหา	จำนวนคาบ
1	ทันโลก ทันข่าวสาร ด้านทาน COVID-19	สิทธิผู้บริโภค โดยมีเนื้อหาย่อย ดังนี้ - การรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค - กฎหมายคุ้มครองสิทธิผู้บริโภคและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	6
2	ล้วงลับโฆษณา	- การดำเนินกิจกรรมพิทักษ์สิทธิและผลประโยชน์ตามกฎหมายในฐานะผู้บริโภค - แนวทางการปกป้องสิทธิผู้บริโภค	6

แต่ละหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย ชื่อหน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

1.4 นำหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมของหน่วยการเรียนรู้ และแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

1.5 ดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา และด้านการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพของหน่วยการเรียนรู้ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของหน่วยการเรียนรู้กับจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้ง ภาษาที่ถูกต้อง และตรวจสอบความสอดคล้อง (index of Item - objective congruence: IOC) เพื่อนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าองค์ประกอบในหน่วยการเรียนรู้มีความสอดคล้อง ถูกต้อง และเหมาะสม /สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อได้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจองค์ประกอบในหน่วยการเรียนรู้มีความสอดคล้อง ถูกต้อง และเหมาะสม /สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อได้

-1 หมายถึง แน่ใจ หมายถึง แน่ใจว่าองค์ประกอบในหน่วยการเรียนรู้ไม่มีความสอดคล้อง ถูกต้อง และเหมาะสม /ไม่สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อได้

ผลการพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลปรากฏว่าหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60-1.00 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60-1.00 มีคุณภาพผ่านตามเกณฑ์ (รายละเอียดในภาคผนวก) และผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ปรับปรุงในกิจกรรมการเรียนรู้บางขั้นตอน และปรับภาษาที่ใช้ในเกณฑ์การวัดและประเมินผลให้เหมาะสม

1.6 นำหน่วยการเรียนรู้ไปปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อปรับปรุงแก้ไขเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และความถูกต้องของหน่วยการเรียนรู้ และแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อจัดทำหน่วยการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้จริง

1.7 นำหน่วยการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/9 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 40 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมของหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเวลาทดลองใช้ (try out) ทั้ง 2 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 12 คาบเรียน ก่อนนำหน่วยการเรียนรู้ไปใช้ในกลุ่มตัวอย่าง

1.8 นำหน่วยการเรียนรู้ไปปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทอีกครั้ง และแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท ซึ่งมีประเด็นแก้ไข คือ การปรับปรุง กิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเวลาที่ใช้ และปรับปรุงแนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1.9 จัดทำหน่วยการเรียนรู้ที่สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษา ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสร้างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

2.2 กำหนดโครงร่างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ โดยสร้างให้มีความสอดคล้องกับ องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3 สร้างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก รวมจำนวน 50 ข้อ (รายละเอียดดังตาราง 7) โดยสร้างให้มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ แล้วนำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท พิจารณาแล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

2.4 แก้ไขแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

2.5 นำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อที่ปรับปรุงแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน สังคมศึกษา และด้านการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ รวมถึง ความครอบคลุมของคำถาม ซึ่งพิจารณาคัดเลือกข้อคำถามจำนวน 40 ข้อ โดยจะคัดเลือกข้อคำถามที่มีดัชนีความสอดคล้อง (index of Item - objective congruence: IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามในแบบวัดมีความสอดคล้อง ถูกต้อง และเหมาะสมที่จะสามารถวัดการรู้เท่าทันสื่อได้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบวัดมีความสอดคล้อง ถูกต้อง และเหมาะสม ที่จะสามารถวัดการรู้เท่าทันสื่อได้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบวัดไม่มีความสอดคล้อง ไม่ถูกต้อง และไม่เหมาะสมที่จะสามารถวัดการรู้เท่าทันสื่อได้

ผลการพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลปรากฏว่าผลปรากฏว่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.60-1.00 มีคุณภาพผ่านตามเกณฑ์ (รายละเอียดในภาคผนวก) และผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ควรปรับความเหมาะสมในการใช้ภาษา และปรับปรุงข้อคำถามบางข้อให้สอดคล้องกับองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ

2.6 จากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท เพื่อปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความเหมาะสม และความถูกต้องของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท และจัดทำแบบสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

2.7 นำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/9 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 40 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเวลาทดลองใช้ (try out) จำนวน 1 คาบเรียน ก่อนนำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อไปใช้ในกลุ่มตัวอย่าง

2.8 นำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อมาวิเคราะห์หาความยาก (Difficulty) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) เป็นรายข้อ โดยใช้เกณฑ์ คือ มีค่าความยากระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลปรากฏว่ามีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.50-0.88 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ -0.21-0.70 โดยมีจำนวนข้อที่ผ่านเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนก จำนวน 40 ข้อ จากนั้นคัดเลือกข้อสอบตามโครงสร้างของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อที่กำหนดไว้จำนวน 40 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์ และหาค่าดัชนีความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร Kuder-Richardson (KR-20) ปรากฏมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.86

2.9 ปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท เพื่อปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งมีประเด็นแก้ไขในเรื่องความเหมาะสมและสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและตัวเลือก รวมทั้งความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ จากนั้นจึงจัดทำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป (รายละเอียดในภาคผนวก)

2.10 จัดทำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อฉบับที่ใช้ในการวิจัยจำนวน 40 ข้อ ซึ่งสามารถจำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ ดังตารางที่ 7

ตาราง 7 จำนวนข้อคำถามแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ลำดับที่	องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ	จำนวนที่สร้าง (ข้อ)	จำนวนที่คัดเลือก (ข้อ)
1	การเข้าถึง	12	10
2	การวิเคราะห์	12	10
3	การประเมินค่า	13	10
4	การสร้างสรรค์	13	10
รวมทั้งหมด		50	40

3. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษา ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสร้างแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองเพื่อวัดการรู้เท่าทันสื่อในตนเองของนักเรียน

3.2 กำหนดโครงร่างแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง โดยสร้างให้มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3 สร้างแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scales) รวมจำนวน 32 ข้อ โดยสร้างให้มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งผู้วิจัยได้ประยุกต์การวัดคะแนนแบบมาตราประมาณค่าตามแนวคิดลิเคิร์ทของ ปกรณ์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง (2558, 51) และนำค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายคะแนนเฉลี่ยของ บุญชม ศรีสะอาด (2545, 102-103) แล้วนำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท พิจารณาความถูกต้องแล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท โดยในแต่ละระดับมีความหมายดังนี้

5 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมากที่สุด หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ คือ คือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 9-10 ครั้ง

4 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมาก หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นบ่อยครั้งคือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 7-8 ครั้ง

3 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นปานกลาง หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นแต่ไม่สม่ำเสมอ ปฏิบัติบ้างไม่ปฏิบัติบ้าง ไม่ปฏิบัติบ้างในบางครั้ง คือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 5-6 ครั้ง

2 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อย หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นเพียงบางครั้ง คือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 3-4 ครั้ง

1 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อยที่สุด หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นในลักษณะนาน ๆ ครั้ง คือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง

เกณฑ์การแปลความหมาย คือ

4.50-5.00 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด

3.50-4.49 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมาก

2.50-3.49 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับปานกลาง

1.50-2.49 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับน้อย

1.00-1.49 หมายถึง มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.4 นำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองที่ปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา และด้านการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ รวมถึงความครอบคลุมของคำถาม ซึ่งพิจารณาคัดเลือกจากดัชนีความสอดคล้อง (index of Item - objective congruence: IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามในแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองมีความสอดคล้อง ถูกต้อง และเหมาะสมที่จะสามารถวัดการรู้เท่าทันสื่อได้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองมีความสอดคล้อง ถูกต้อง และเหมาะสมที่จะสามารถวัดการรู้เท่าทันสื่อได้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองไม่มีความสอดคล้อง ไม่ถูกต้อง และไม่เหมาะสมที่จะสามารถวัดการรู้เท่าทันสื่อได้

ผลการพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลปรากฏว่าผลปรากฏว่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.60-1.00 มีคุณภาพผ่านตามเกณฑ์ (รายละเอียดในภาคผนวก) และผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ

ควรปรับความเหมาะสมในการใช้ภาษา และปรับปรุงข้อคำถามบางข้อให้สอดคล้องกับองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ

3.5 นำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/9 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 40 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมของแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเวลาทดลองใช้ (try out) จำนวน 1 คาบเรียน ก่อนนำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองไปใช้ในกลุ่มตัวอย่าง

3.6 นำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) เป็นรายข้อ โดยใช้เกณฑ์ คือ มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลปรากฏว่ามีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.01-0.75 โดยมีจำนวนข้อที่ผ่านเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนก จำนวน 31 ข้อ จากนั้นคัดเลือกข้อคำถามตามโครงสร้างของแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองที่กำหนดไว้จำนวน 20 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์ และหาค่าดัชนีความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha) ปรากฏว่ามีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.93

3.7 ปรีกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งมีประเด็นแก้ไขเรื่องความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ จากนั้นจึงจัดทำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป (รายละเอียดในภาคผนวก)

3.8 จัดทำแบบแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองฉบับที่ใช้ในการวิจัยจำนวน 20 ข้อ ซึ่งสามารถจำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ ดังตารางที่ 8

ตาราง 8 จำนวนข้อคำถามแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

ลำดับที่	องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ	จำนวนที่สร้าง (ข้อ)	จำนวนที่คัดเลือก (ข้อ)
1	การเข้าถึง	8	5
2	การวิเคราะห์	8	5
3	การประเมินค่า	8	5
4	การสร้างสรรค์	8	5
รวมทั้งหมด		32	20

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ขอความร่วมมือกับ โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ซึ่งเป็นสถานศึกษาของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้
2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทราบถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติตนอย่างถูกต้อง
3. ทำการทดสอบโดยใช้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยใช้เวลา 1 คาบ และบันทึกคะแนนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้เป็นคะแนนก่อนเรียน (Pre-Test)
4. ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ เรื่อง สิทธิผู้บริโภค โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วันวันละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที รวมเวลาทดลองทั้งหมด 12 คาบเรียน
5. เมื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ เรื่องสิทธิผู้บริโภค ตามหน่วยการเรียนรู้แล้ว จึงทำการทดสอบโดยใช้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง โดยใช้เวลา 1 คาบ แล้วบันทึกคะแนนเป็นคะแนนหลังเรียน (Post-Test)
6. ตรวจให้คะแนนการทำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง แล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าสถิติด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

7. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์โดยการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ และเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) โดยใช้ค่าเฉลี่ยก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อและแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองมา

จัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย t-test for dependent Samples และ t-test for one group

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยคำนวณค่าสถิติข้างต้นโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

1. สถิติพื้นฐาน

สถิติพื้นฐานสำหรับใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

2.2 การหาค่าความยากง่าย (p) ของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

2.3 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้สูตร Kuder-Richardson (KR-20)

2.4 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha)

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 การเปรียบเทียบคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ โดยใช้ค่าสถิติ t-test for dependent Samples

3.2 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) โดยใช้ค่าสถิติ t-test for one group

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่องผลการจัดการการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์และแปลผลข้อมูลมีรายละเอียดดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติใช้ในการเปรียบเทียบค่าวิกฤตในการแจกแจงค่า t
p	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ (p-value)

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐานโดยนำเสนอเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

1.1 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ในภาพรวม

ตาราง 9 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ในภาพรวม จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	(S.D.)	df	t	p
ก่อนเรียน	40	27.48	3.32	39	5.71*	.000
หลังเรียน	40	30.55	2.57			

* $p \leq .05$

จากตาราง 9 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ในภาพรวม จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 5.71$, $p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 27.48 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.32 และมีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 30.55 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.57 ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มีการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตาราง 10 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ในภาพรวม จากแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

การประเมิน	$\bar{X}$	(S.D.)	df	t	p
ก่อนเรียน	3.40	0.41	39	14.91*	.000
หลังเรียน	4.27	0.30			

* $p \leq .05$

จากตาราง 10 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบในภาพรวม จากแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มีการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 14.91, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนเท่ากับ 3.40 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 และค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนเท่ากับ 4.27 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 (ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1) ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มีการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังข้อมูลที่ปรากฏในตารางที่ 10

1.2 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ

ตาราง 11 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		df	t	p
		(n=40)		(n=40)				
		$\bar{X}$	(S.D.)	$\bar{X}$	(S.D.)			
1. การเข้าถึง	10	7.35	1.51	8.45	1.15	39	4.93*	.000
2. การวิเคราะห์	10	7.13	1.09	7.73	1.15	39	3.67*	.001
3. การประเมินค่า	10	6.53	1.04	7.28	1.20	39	3.20*	.003
4. การสร้างสรรค์	10	6.48	1.45	7.10	1.19	39	2.48*	.018

* $p \leq .05$

จากตาราง 11 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบจำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียนทุกองค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบการเข้าถึง นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 4.93, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการเข้าถึง ก่อนเรียนเท่ากับ 7.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.51 และมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการเข้าถึง หลังเรียนเท่ากับ 8.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.15

องค์ประกอบการวิเคราะห์ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 3.67, p = .001$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการวิเคราะห์ ก่อนเรียนเท่ากับ 7.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.09 และมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการวิเคราะห์ หลังเรียนเท่ากับ 7.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.15

องค์ประกอบการประเมินค่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 3.20, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการประเมินค่า ก่อนเรียนเท่ากับ 6.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.04 และมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการประเมินค่า หลังเรียนเท่ากับ 7.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.20

องค์ประกอบการสร้างสรรค์ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.48, p = .018$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ก่อนเรียนเท่ากับ 6.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.45 และมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ หลังเรียนเท่ากับ 7.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.19

ตาราง 12 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ จากแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

การรู้เท่าทันสื่อ	การประเมิน				df	t	p
	ก่อนเรียน		หลังเรียน				
	(n=40)		(n=40)				
	$\bar{X}$	(S.D.)	$\bar{X}$	(S.D.)			
1. การเข้าถึง	3.13	0.60	4.21	0.46	39	10.67*	.000
2. การวิเคราะห์	3.36	0.46	4.24	0.46	39	10.38*	.000
3. การประเมินค่า	3.38	0.60	4.35	0.31	39	10.34*	.000
4. การสร้างสรรค์	3.76	0.62	4.28	0.38	39	5.80*	.000

* $p \leq .05$

จากตาราง 12 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ จากแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียนทุกองค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบการเข้าถึง นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 10.67, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการเข้าถึง ก่อนเรียนเท่ากับ 3.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 และมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการเข้าถึง หลังเรียนเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46

องค์ประกอบการวิเคราะห์ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 10.38, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการวิเคราะห์ ก่อนเรียนเท่ากับ 3.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 และมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการวิเคราะห์ หลังเรียนเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46

องค์ประกอบการประเมินค่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 10.34, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการประเมินค่า ก่อนเรียนเท่ากับ 3.38 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 และมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการประเมินค่า หลังเรียนเท่ากับ 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31

องค์ประกอบการสร้างสรรค์ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 5.80, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ก่อนเรียนเท่ากับ 3.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 และมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ หลังเรียนเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60)

2.1 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) ในภาพรวม

ตาราง 13 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) ในภาพรวม จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	(S.D.)	เกณฑ์ ร้อยละ 60	t	p
หลังเรียน	40	30.55	2.57	24	72.43*	.000

* $p \leq .05$

ตาราง 13 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) ในภาพรวม จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

(ร้อยละ 60) คือ 24 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 72.43$, $p = .000$) มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 30.55 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.57 ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มีการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60)

2.2 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ

ตาราง 14 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ	คะแนนเต็ม	หลังเรียน (n=40)		เกณฑ์ ร้อยละ 60	t	p
		$\bar{X}$	(S.D.)			
1. การเข้าถึง	10	8.45	1.15	6	282.62*	.000
2. การวิเคราะห์	10	7.73	1.15	6	286.93*	.000
3. การประเมินค่า	10	7.28	1.20	6	278.34*	.000
4. การสร้างสรรค์	10	7.10	1.19	6	280.21*	.000

* $p \leq .05$

จากตาราง 14 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) จำแนกตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) ทุกองค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบการเข้าถึง นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) อย่าง

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 282.62, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการเข้าถึง หลังเรียนเท่ากับ 8.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.15

องค์ประกอบการวิเคราะห์ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 286.93, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการวิเคราะห์ หลังเรียนเท่ากับ 7.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.15

องค์ประกอบการประเมินค่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 278.34, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการประเมินค่า หลังเรียนเท่ากับ 7.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.20

องค์ประกอบการสร้างสรรค์ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หลังเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 280.21, p = .000$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ หลังเรียนเท่ากับ 7.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.19

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experiment research) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ 2) เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กับเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 40 คนโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้เวลาดำเนินการ 14 คาบ คาบละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ 2) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ 3) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง จำนวน 20 ข้อผู้วิจัยใช้รูปแบบการทดลองแบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One Group Pretest – Posttest Design) เมื่อสิ้นสุดการทดลองได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติที่ t-test for dependent Samples และ t-test for one group

สรุปผลการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยขอเสนออภิปรายผลการวิจัยโดยมีประเด็นสำคัญดังนี้

ผลการวิจัย พบว่า หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ข้อที่ 1 และยังส่งผลให้การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ข้อที่ 2 ผู้วิจัยคิดว่าสาเหตุมาจากการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในในงานวิจัยนี้ เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มาบูรณาการร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ สามารถพัฒนาทักษะการคิดต่าง ๆ ของนักเรียนได้ ซึ่งทักษะการคิดเหล่านี้เป็นองค์ประกอบในการรู้เท่าทันสื่อ ดังที่ (Potter, 2001, 6) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งที่เราจะสามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ ประเมินค่าสื่อได้ สามารถอ่านสื่อออกไม่ตกเป็นเหยื่อในสิ่งที่สื่อนำเสนออย่างง่าย ๆ มีภูมิคุ้มกันทางปัญญาสามารถแยกแยะ และสังเคราะห์โลกความเป็นจริงและโลกที่สื่อสร้างขึ้นได้ ยิ่งไปกว่านั้นคือการที่เราสามารถใช้สื่อเพื่อสื่อสารได้หลากหลายรูปแบบตามจุดประสงค์ของตนเอง ผู้วิจัยจึงได้นำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำวิธีคิดแบบหมวก 6 มาบูรณาการในทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและกำหนดแนวทางการเรียนรู้ด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะฝึกฝนให้นักเรียนได้กำหนดปัญหาจากสถานการณ์ที่ได้พบเจอจากสื่อประเภทต่าง ๆ ซึ่งปัญหานั้นจะเป็นสิ่งเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจและเลือกที่จะศึกษาปัญหานั้นได้ด้วยตนเอง ผ่านการตั้งข้อสงสัย กำหนดวิธีการหาคำตอบเพื่อตอบปัญหาจากการสืบเสาะหาข้อมูลในแหล่งต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และนำความรู้ที่ได้มานำเสนอได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2553, 137) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยครูอาจจะนำนักเรียนไปพบกับสถานการณ์จริงหรืออาจจัดปัญหาให้ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์ โดยให้นักเรียนร่วมกันฝึกการคิดวิเคราะห์จากปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเป็นวิธีการที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน อีกทั้งวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ จะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการคิดอย่างรอบด้านให้แก่ นักเรียน โดยสีของหมวกแต่ละใบจะเป็นตัวกำหนดแนวความคิดตามบทบาทของหมวกแต่ละสีใน

การเรียนรู้ผ่านการตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบของนักเรียนในทุกชั้นของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทำให้นักเรียนจะได้ฝึกฝนการคิดได้อย่างหลากหลาย แสดงออกทางความคิดได้อย่างชัดเจนและมีเหตุผลแล้วสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองจนเกิดเป็นประสบการณ์ สอดคล้องกับ สุนทร สันธพานนท์ (2555, 173) กล่าวว่า วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบจะเน้นให้นักเรียนได้รู้จักคิดอย่างรอบด้าน การคิดที่หลากหลายมุมมอง ไม่ยึดติดกับความคิดเพียงด้านเดียว การสอนในลักษณะนี้จะสร้างทักษะการคิดให้นักเรียน โดยครูจะมีบทบาทอำนวยความสะดวกในการช่วยเหลือนักเรียนได้เรียนรู้สะดวกขึ้นผ่านการเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามหรือตั้งคำถามจากสิ่งที่นักเรียนกำลังศึกษาเรียนรู้ คอยควบคุมการอภิปรายในการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนให้อยู่ในประเด็นที่นักเรียนกำลังศึกษาอย่างใกล้ชิด

ผู้วิจัยยังไม่พบว่ามียานวิจัยอื่นที่ได้นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ มาใช้เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน แต่พบว่ามีการใช้การจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 วิธีแยกจากกัน ซึ่งมุ่งเน้นทักษะการคิดบางองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ และหากพิจารณางานวิจัยดังกล่าว จะพบว่าผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยอื่น ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ อาทิ Mohd (2015, 15) ได้ทำการศึกษาประโยชน์ของการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการจัดกิจกรรมและการทำแบบทดสอบหลังเรียนนักเรียนมีทักษะการคิดขั้นสูงในการนำความรู้ที่เรียนไปตอบปัญหาที่ได้รับมา และนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้นกว่าเดิม แสดงให้เห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นจัดการการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เป็นประโยชน์และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนรู้ยุคศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นภัสวรรณ จงสอน (2556, 86) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ หน่วยเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดแบบหมวกหกใบ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับดีร้อยละ 77.73

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่ใช้ในงานวิจัยนี้จึงสามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อได้ เพราะการเรียนรู้ที่จัดขึ้นมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงโดยการศึกษาค้นคว้า คิดวิเคราะห์ที่ตั้งข้อสังเกต พิจารณาไตร่ตรองข้อมูล ข้อเท็จจริงจากสื่อใกล้ตัว ผ่านการตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบในหลายแง่มุม ความคิดโดยยังไม่ตัดสินใจเชื่อถือข้อมูลที่สื่อนำเสนอจากความคิดเพียงมุมมองเดียว เมื่อนักเรียน

ได้เรียนรู้ตามขั้นต่าง ๆ ของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบที่เน้นการคิดอย่างรอบด้านและหลากหลายไม่ว่าจะเป็นข้อเท็จจริง อารมณ์ความรู้สึก จุดอ่อน ประโยชน์ การตัดสินใจคุณค่า หรือความคิดสร้างสรรค์ ที่นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดโดยใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทำให้นักเรียนได้พัฒนาการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่สูงขึ้น สอดคล้องกับที่ วรชัย ครุจิต (2554, 90-102) กล่าวถึง แนวทางในการบูรณาการการเรียนรู้เท่าทันสื่อไปใช้จัดการเรียนรู้ โดยครูจะต้องฝึกฝนให้นักเรียนเคยชินและเกิดทักษะการตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ ที่ได้รับเพื่อเป็นการฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ ใช้การอภิปรายเพื่อเป็นการฝึกฝนให้นักเรียนแยกองค์ประกอบของสื่อ ซึ่งนักเรียนจะสามารถแยกแยะความคิดเห็นและข้อเท็จจริงที่สื่อกำลังนำเสนอ โดยให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากสื่อในหัวข้อต่าง ๆ จากการอ่านทำความเข้าใจเนื้อหาของสื่อจากสื่อประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นข่าว โฆษณาสินค้า หรือข้อมูลในอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ตนเองสนใจในขณะนั้นและเกี่ยวข้องกับหัวข้อของรายวิชาที่กำลังศึกษา แล้ววิเคราะห์ อภิปรายในแง่มุมต่าง ๆ เปรียบเทียบความแตกต่างในด้านเนื้อหาจากสื่อแต่ละประเภท และนำเสนอข้อดีข้อเสียของสื่อแต่ละประเภทที่เลือกศึกษา เพื่อให้เห็นถึงประโยชน์และข้อจำกัดของสื่อแต่ละประเภท ทำให้นักเรียนสามารถประเมินคุณค่าของสื่อได้ว่าควรเลือกรับหรือปฏิเสธการรับสื่อนั้น ๆ อีกทั้งให้นักเรียนได้มีโอกาสผลิตสื่อรูปแบบต่าง ๆ ด้วยตนเอง ที่สะท้อนความเข้าใจในเนื้อหาสื่อที่เกิดจากการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ และให้นักเรียนคนอื่น ๆ ได้มีส่วนร่วมในการอภิปรายเนื้อหาของสื่อที่เพื่อนร่วมชั้นผลิตและนำเสนอในมุมมองที่แตกต่างกันออกไป อีกทั้งสามารถแลกเปลี่ยนเทคนิคในการผลิตในแบบอื่น ๆ ด้วย และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุมาลี เชื้อชัย (2560, 250-252) ได้ทำการศึกษา การเปรียบเทียบการสอนแบบสืบสอบ (5E) กับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า แม้การสอนทั้ง 2 วิธีจะมีขั้นตอนการสอนที่แตกต่างกัน และมีจุดเน้นในการพัฒนาทักษะที่แตกต่างกัน คือ การสอนแบบสืบสอบเน้นการพัฒนาระบวนการคิด มุ่งเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในขณะที่การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง จะเป็นการสร้างความตระหนักในการแสดงออกพฤติกรรมและส่งเสริมทักษะต่าง ๆ ซึ่งไม่ว่าจะเป็น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หรือการตระหนักถึงการแสดงออกพฤติกรรม ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อเช่นเดียวกัน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ที่ใช้ในงานวิจัย ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเขียนบันทึกหลังการเรียนรู้ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

“หลังจากได้ดูวิดีโอโฆษณาแล้วรู้สึกว่ามันเชื่อได้หรือไม่ โฆษณากำลังจูงใจเราอยู่หรือเปล่า ต่างจากตอนที่ยังไม่ได้เรียน ตอนนั้นเห็นโฆษณาอะไรที่มีดารามาเป็นพรีเซนเตอร์ก็เชื่อไปหมด อยากได้ทุกอย่าง ของบางอย่างไม่มีความจำเป็นเลย”

(นักเรียนคนที่ 1 นามสมมติ เอ)

“การเรียนฝึกให้เราเสพข่าวให้ครบถ้วน ไม่ควรเชื่อข่าวมากเกินไป ถ้าเราไม่วิเคราะห์หรือตรวจสอบให้ก่อนเราคงเข้าใจผิด และไปบอกต่อกับเพื่อนหรือคนอื่นให้เกิดความเข้าใจผิด มันก็จะดูไม่ดีกับตัวเรา”

(นักเรียนคนที่ 2 นามสมมติ บี)

“รู้สึกทำทากับตัวเองมาก เหมือนเป็นนักสืบที่คอยดูว่าโฆษณาไหนล่อลวงผู้บริโภค ได้นำเสนอสิ่งที่ตัวเองคิดให้ครูและเพื่อนฟัง รู้สึกว่าได้ฝึกคิดมากกว่าเดิม”

(นักเรียนคนที่ 3 นามสมมติ ซี)

“หลังจากนี้จะเลือกซื้อเครื่องสำอางอย่างสติ เพราะจากที่เรียนพวกเครื่องสำอางหลอกลวงเราเยอะมาก ทั้งสรรพคุณ ราคา โปรโมชั่น โฆษณาดึงดูดใจเรามาก บางอย่างเป็นสินค้าผิดกฎหมายอีกด้วย”

(นักเรียนคนที่ 4 นามสมมติ ดี)

“ได้เรียนในตอนนี้อธิบายว่าเหมาะสมมาก เพราะช่วงนี้ข่าวโควิดเยอะมากแล้วก็มีข่าวปลอมเยอะมาก มันทำให้เราตั้งสติก่อนเชื่อข่าว ควรต้องทำความเข้าใจจากข่าวในหลายเว็บไซต์ให้มั่นใจว่าเป็นข่าวที่ถูกต้อง”

(นักเรียนคนที่ 5 นามสมมติ อี)

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ยังสามารถพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละองค์ประกอบสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) ในทุกองค์ประกอบ สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ข้อที่ 2 เนื่องจากในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ สามารถฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ที่ตั้งข้อสังเกต พิจารณาไตร่ตรองข้อมูล ข้อเท็จจริงจากสื่อใกล้ตัว ผ่านการตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบในหลายแง่มุมความคิดโดยยังไม่ตัดสินใจเชื่อถือข้อมูลที่นำเสนอจากความคิดเพียงมุมมองเดียว ซึ่ง

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ เพื่อจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียนโดยมีขั้นตอนในการเรียนรู้แบบปฏิบัติการ และสามารถอธิบายความสัมพันธ์ในขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบกับการพัฒนาองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

1. ขั้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ครูแนะนำการเข้าสู่บทเรียนด้วยการจัดสถานการณ์ กระตุ้นให้นักเรียนพิจารณาจนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหาจากสถานการณ์นั้น ๆ ซึ่งสถานการณ์ที่ครูเลือกใช้จะมาจากสื่อแหล่งต่าง ๆ เช่น ข่าว โฆษณา เป็นต้น จากนั้นนักเรียนจึงร่วมกันกำหนดปัญหาผ่านการตั้งคำถามโดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบเข้ามาช่วยในการกำหนดปัญหาโดยการตั้งข้อสังเกตจากสถานการณ์ที่กำลังพบเจอ สามารถพัฒนาองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ องค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึง ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ และสามารถเก็บข้อมูลที่เป็นประโยชน์พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายในสื่อ นำไปสู่การเลือกกำหนดปัญหาที่นักเรียนเกิดความสนใจอยากศึกษาคำตอบ

2. ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา เป็นขั้นที่นักเรียนทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหาที่กำหนดขึ้นซึ่งนักเรียนจะอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องหรือเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหานั้น ผ่านการใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบที่สามารถใช้หมวดแต่ละสีเป็นตัวกำหนดการตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบ เพื่ออธิบายปัญหาที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์เดิมของนักเรียน โดยในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยได้กระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบอย่างหลากหลาย เพื่อจะได้เห็นมุมมองของความคิดที่แตกต่างกันออกไปทำให้นักเรียนได้ฝึกคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล และมีมุมมองความคิดที่หลากหลาย สามารถพัฒนาองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ องค์ประกอบที่ 2 การวิเคราะห์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่นักเรียนสามารถตีความสื่อแต่ละประเภทหรือสื่อที่นักเรียนกำหนดเป็นปัญหาในการเรียนรู้ เพื่อทราบถึงวัตถุประสงค์หรือผลกระทบที่สื่อมีต่อบุคคลหรือสังคม โดยเปรียบเทียบ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อในมุมมองต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุประสงค์ในการนำเสนอหรือผลกระทบของสื่อที่มีต่อผู้บริโภคทั้งผลดีและผลเสีย เป็นการช่วยให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจกับสื่อได้อย่างชัดเจน

3. ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า เป็นขั้นที่นักเรียนได้กำหนดการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมโดยใช้สื่อแหล่งต่าง ๆ เป็นแหล่งสืบค้นข้อมูลซึ่งนักเรียนจะกำหนดหัวข้อหรือรายละเอียดต่าง ๆ ที่ต้องการค้นคว้าด้วยตนเองจากการตั้งคำถามโดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบที่สามารถใช้หมวดแต่ละสีได้ไม่จำกัดครั้งเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ทำการศึกษาค้นคว้าได้อย่างครอบคลุมรอบด้านมากยิ่งขึ้นจึงจะสามารถนำข้อมูลความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อสรุปผลและนำเสนอผลการศึกษาที่

ค้นพบได้เป็นอย่างดี สามารถพัฒนาองค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ องค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึง และ องค์ประกอบที่ 2 การวิเคราะห์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ ได้ หลากหลายประเภท การเข้าถึงสื่อของนักเรียนเกิดขึ้นได้ เนื่องจากต้องอาศัยการค้นคว้าข้อมูลจาก สื่อในแหล่งต่าง ๆ จากนั้นตีความสื่อแต่ละประเภทที่นักเรียนได้ทำการค้นคว้า แยกแยะข้อเท็จจริง ในสิ่งที่สื่อนำเสนอเพื่อทราบถึงวัตถุประสงค์หรือผลกระทบที่สื่อมีต่อบุคคลหรือสังคม แสดงให้เห็น ถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อ เพื่อรวบรวมข้อมูล ข้อสังเกตที่ได้จากการค้นพบมาร่วมอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม

4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นและค้นคว้า จากสื่อในแหล่งต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในกลุ่มร่วมกันโดยการอภิปรายและ สังเคราะห์องค์ความรู้นั้นโดยจะใช้วิธีคิดแบบหמב 6 ใบ เพื่อเป็นแนวทางกำหนดการตั้งคำถาม และแลกเปลี่ยนคำตอบซึ่งกันและกัน ซึ่งผู้วิจัยพยายามให้ข้อสังเกตและข้อเสนอแนะในการ อภิปรายของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจประเด็นที่กำลังศึกษาว่าสื่อที่กำลังเป็นประเด็น ปัญหานั้นมีข้อผิดพลาดอย่างไร ส่งผลเสียต่อผู้บริโภคอย่างไรและได้แง่คิดจากการศึกษาใน มุมมองใดบ้าง ที่เป็นประโยชน์ต่อการสรุปและประเมินค่าคำตอบ

5. ขั้นสรุปและประเมินค่าคำตอบ เป็นขั้นที่นักเรียนทำการสรุปองค์ความรู้จาก การศึกษาของกลุ่มตนเองที่ได้จากการแสดงความคิดเห็น ค้นคว้า อภิปราย ผ่านการตั้งคำถามและ หาคำตอบโดยใช้วิธีคิดแบบหמב 6 ใบ ที่ให้มุมมองความคิดที่หลากหลาย สร้างสรรค์เป็นองค์ ความรู้ของตนเองและประเมินค่าคำตอบที่ได้จากการศึกษาว่ามีความเหมาะสมอย่างไรทำให้เห็น ปัญหาของสื่อที่มีรูปแบบการนำเสนอที่อาจเกิดความเข้าใจผิดหรือส่งผลเสียต่อผู้บริโภคเมื่อ ผู้บริโภคตัดสินใจเชื่อถือสื่อนั้น ๆ ในขั้นนี้เมื่อนักเรียนได้ทำการสรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนยังได้ข้อมูลที่ต้องเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความเข้าใจอันดีต่อการเลือกรับหรือปฏิเสธ การบริโภคสื่อในการดำเนินชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังสามารถใช้ข้อมูลที่ต้องเพื่อกำหนดแนวทางการนำเสนอข้อมูลโดยใช้สื่อต่าง ๆ สร้างสรรค์ผลงานในการสร้างความเข้าใจและเป็น ประโยชน์กับผู้บริโภคสื่อ สามารถพัฒนาองค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ องค์ประกอบที่ 3 การ ประเมินค่า เป็นองค์ประกอบที่นักเรียนได้จะได้นำเสนอว่าสื่อที่เลือกศึกษาเรียนรู้มีประโยชน์หรือ ข้อจำกัดต่อผู้บริโภคอย่างไรรวมทั้งมีคุณค่าทางอารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าในทางศีลธรรม จริยธรรมที่ดีงามหรือไม่ ส่งผลต่อการดำรงชีวิตอย่างไร นำไปสู่การตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับ หรือปฏิเสธสื่อนั้น ๆ

6. ชื่นนำเสนอและประเมินผลงาน เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้นำองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการศึกษามานำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนกลุ่มอื่นและครู โดยสามารถใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบในการตั้งคำถามเพื่ออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในระหว่างที่นักเรียนทุกกลุ่มและครูร่วมกันประเมินผลงาน ซึ่งผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนที่นำเสนอผลงานทุกกลุ่มต้องนำเสนอข้อมูลที่ถูกต้องในรูปแบบของสื่อที่เป็นประโยชน์ผ่านการจัดทำสื่อประเภทคลิปวิดีโอโดยใช้เทคโนโลยีตามความถนัดของนักเรียน เพื่อนำเสนอข้อมูลในการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องให้กับผู้บริโภคสื่อ สามารถพัฒนาองค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ องค์ประกอบที่ 4 การสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่นักเรียนได้มีโอกาสเปลี่ยนบทบาทจากผู้บริโภคสื่อมาเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีส่วนช่วยในการสร้างความเข้าใจอันดีแก่ผู้บริโภคสื่อในการได้รับสื่อที่มีคุณค่าและถูกต้อง ซึ่งนักเรียนยังจะได้นำเสนอข้อมูลที่ถูกต้องที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าผ่านการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานโดยใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ในปัจจุบันมาช่วยผลิตสื่อที่สามารถสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องให้แก่ผู้บริโภคสื่อได้

จากความสัมพันธ์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ และองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบนั้นส่งเสริมให้นักเรียนได้รับการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าในช่วงแรกของการจัดการเรียนรู้ นักเรียนจะไม่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจึงจำเป็นต้องอาศัยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการให้คำแนะนำช่วยเหลือในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้ อีกทั้งการตั้งคำถามโดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ที่นักเรียนยังมีความสับสนในการตั้งคำถามตามบทบาทของหมวดแต่ละใบ ในช่วงแรกนักเรียนจะหมัดกำลังใจในการเรียนรู้ เนื่องจากนักเรียนยังไม่เคยชินกับการเรียนรู้ในลักษณะนี้มาก่อน ครูจึงต้องคอยสนับสนุนอำนวยความสะดวกเรียนรู้ให้แก่นักเรียนผ่านการให้คำแนะนำในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้ และการฝึกฝนการตั้งคำถามด้วยวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ โดยครูจะต้องตั้งคำถามเป็นตัวอย่างให้แก่นักเรียนได้ทำความเข้าใจ นักเรียนจึงได้รับการฝึกฝนในการตั้งคำถามและตอบคำถามอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นความเคยชินและเรียนรู้ได้ดีขึ้นตามลำดับ อีกทั้งครูจะคอยเสริมแรงให้กำลังใจในการเรียนรู้ในทุกคาบเรียนส่งผลให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและครูได้อีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้ให้นักเรียนบันทึกหลังการเรียนรู้จากการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จอันเป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นในงานวิจัย ดังต่อไปนี้

“ในตอนแรกจะสับสนว่าควรใช้หมวกอย่างไร แต่พอได้ฝึกใช้บ่อย ๆ ทุกคาบ รู้สึกสนุกและคิดได้เยอะดี”

(นักเรียนคนที่ 1 นามสมมติ เอ)

“รู้สึกว่าการตั้งคำถามในหมวกทั้ง 6 ใบ ฝึกให้คิดคำถามและตอบคำถาม หมวกบางใบก็ตั้งคำถามยากในช่วงแรก แต่พอเรียนไปแต่ละขั้นตอน ฝึกใช้บ่อยขึ้นก็เริ่มเข้าใจ หมวกสีแดงจะตอบคำถามได้ง่ายมากเพราะเป็นเรื่องความรู้สึก”

(นักเรียนคนที่ 2 นามสมมติ บี)

“ได้ฝึกวิเคราะห์ปัญหา ตั้งคำถาม เวลาเราค้นคว้าได้ข้อมูลอะไรมา ก็แลกเปลี่ยนกับเพื่อน และครูแล้วก็ได้รับความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นอีก”

(นักเรียนคนที่ 3 นามสมมติ ซี)

“ทุกคาบที่เรียนได้ใช้ความคิดหมดเลย เกี่ยวกับเพื่อนสนุกมาก เพราะปัญหาที่เราคิดกันในกลุ่ม แต่ละคนก็แสดงความคิดเห็นต่างกันไป”

(นักเรียนคนที่ 4 นามสมมติ ดี)

“ตอนแรกจะติดแต่ความคิดเดิม ๆ ทำให้คิดไม่ออก แต่พอคุณครูแนะนำการตั้งคำถาม ยกตัวอย่างบ่อย ๆ ทำให้เริ่มเข้าใจแล้วก็ใช้หมวกแต่ละใบได้ง่ายขึ้น พอเรียนจบในคาบสุดท้ายแล้วรู้สึกว่าเป็นความรู้สึกแปลกใหม่มาก”

(นักเรียนคนที่ 5 นามสมมติ อี)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ สามารถพัฒนาการเรียนรู้เท่าทันสื่อได้มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้อาจช่วยให้นักเรียนสามารถฝึกฝนทักษะการคิด การตั้งคำถาม และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู นักเรียน และเพื่อนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรปฐมนิเทศเพื่อสร้างความเข้าใจกับนักเรียนในขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ โดยทำการแนะนำให้นักเรียนฝึกฝนการใช้ขั้นตอนและวิธีคิดดังกล่าวจนเกิดความเคยชินเพื่อไม่ให้สับสนในการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ครูควรกำหนดลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกันทุกขั้นตอน เน้นให้นักเรียนได้ฝึกคิดและแสดงความคิดเห็นผ่านมุมมองต่าง ๆ จากการใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ในการคิดจากประเด็นปัญหาที่นักเรียนกำหนดขึ้น

3. ครูควรเลือกสถานการณ์ปัญหาให้หลากหลาย เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของนักเรียนและทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบันเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการศึกษาปัญหาที่นักเรียนกำหนดขึ้น

4. ครูต้องเป็นผู้สร้างบรรยากาศและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนกล้าตั้งคำถามจากการใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ และแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ เพื่อจุดประกายความคิดและสนุกกับการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ไปพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ผ่านการนำไปใช้ในสาระอื่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เนื่องจากเนื้อหาสาระในวิชาสังคมศึกษานั้น มีลักษณะเนื้อหาเป็นสหวิทยาการ ซึ่งครูสามารถบูรณาการเข้ามาใช้ให้เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตของนักเรียนได้

2. ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ไปพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อในนักเรียนระดับชั้นที่สูงขึ้นหรือนำไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

3. ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ไปพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ที่มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคศตวรรษที่ 21

บรรณานุกรม

- Barell, J. (1998). *PBL an Inquiry Approach*. Illinois: Skylight Training and Publishing.
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*: New York: Springer.
- Center for Media Literacy. (2008). *Literacy for the 21st century: An overview &orientation guide to media literacy education*. Center for Media Literacy.: Malibu. CA.
- Daina, S. E., Fran, L. B., & Dameon, V. A. (2016). Social Issues and Problem-based Learning in Sociology : Opportunities and Challenges in the Undergraduate Classroom. *Teaching Sociology*, 44(3), 216.
- De Bono, E. (1985). *Six Thinking Hats*. Boston: Little Brown.
- De Bono, E. (1992). *Six Thinking Hats for Schools*. London: Heaker Brownlow Education.
- De Bono, E. (1996). *Teach yourself to think*. Harmondsworth, Middlesex: Harmondsworth, Middlesex : Penguin Books.
- Hootsuite. (2019). *สรุปข้อมูลสถิติและพฤติกรรมการใช้ social media*. Retrieved from <https://www.marketingoops.com/reports/global-and-thailand-digital-trend-2019/>
- Koray, O. (2005). Students' Perceptions about Using Six Thinking Hats and Attribute Listing Techniques in the Science Course. *Educational Administration Theory & Practice*, 43, 398.
- Livingstone, S. (2008). *Converging traditions of research on media and information literacies: disciplinary, critical, and methodological issues*.
- Mohd, I. (2015). The Benefits of Adopting a Problem-Based Learning Approach on Students' Learning Developments in Secondary Geography Lessons. *International Education Studies*, 9(2), 51-65.
- Potter, W. J. (2001). *Media Literacy*. California: Sage.
- Potter, W. J. (2014). A Critical Analysis of Cultivation Theory. *Journal of Communication*, 64(6), 1015-1036.
- RobbGireco, M. (2007). *Resources in school of communications and theater TEMPLE UNIVERSITY media literacy as an independent and interactive variable in the*

knowledge gap hypothesis. media education lab working paper series.

Schmidt, H. (1983). *Problem-Based Learning : Rationale and Description Med Educ.*

Standards The National Geography.

Tallim, J. (2003). Resources in MEDIA LITERACY AWARENESS NETWORK. *What is Media Literacy.*

Walter, J. C. I. (1996). *Argumentativeness and Responses to Thinking Model: North Carolina: University of North Carolina.*

กนก จันทรา. (2557). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 EFFECTS OF ORGANIZING PROBLEM-BASED LEARNING ACTIVITIES IN SOCIAL STUDIES SUBJECT ON PROBLEM SOLVING ABILITIES. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 9(1), 42-55.

กวิศรา ทองดี. (2557). *การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์ (ค.อ.ม. (เทคโนโลยีการเรียนรู้ และสื่อสารมวลชน)) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.*

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2562). *คู่มือ มือเล็ก ๆ เรียนรู้เท่าทันสื่อ. เชียงใหม่: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ไอเดีย กรุ๊ป ปรีณัติติง แอนด์ แอดเวอร์ไทซิง.*

กัลยารัตน์ สัพโส. (2559). ผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเสริมด้วยเทคนิคการคิดแบบหมวก 6 ใบ ต่อสมรรถนะ เรื่องเคมีพื้นฐานของสิ่งมีชีวิตและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. สักทอง : *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 22(2), 170-173.

กาญจนา แก้วเทพ. (2544). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้จัดจำหน่าย.*

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). 80 *นวัตกรรม : การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 6, (ฉบับปรับปรุง)). กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้จัดจำหน่าย.*

โตมร อภิวันทนากการ. (2554). *คู่มือพัฒนาภาวะรู้เท่าทันสื่อในวัยรุ่นมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา.*

ทิตติยา มั่นดี เศรษฐภูมิ วรรณไพศาล และชรินทร์ มั่งคั่ง. (2562). *การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็น*

ฐานวิชาสังคมศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิง
สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น,
13(1), 118.

ทิตนา แคมมณี. (2553). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 13, [ฉบับพิมพ์ซ้ำ]).: กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง. (2557). การรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Media
Literacy: Skill for 21th Century Learning). วารสารสารสนเทศศาสตร์, 5(32), 74-91.

นนทกร อรุณพุกษากุล. (2559). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการ
แก้ปัญหาเรื่องพันธุศาสตร์โดยการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมวิทยาศาสตร์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน.
ปริญญานิพนธ์ (กศ.ม. (ชีววิทยา)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นภัศวรณ จงสอน. (2556). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิด
วิเคราะห์ หน่วยเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการ
จัดการเรียนรู้ด้วยการคิดแบบหมวกหกใบ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนสังคมศึกษา),
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นฤมล หน่อนิล. (2554). ผลของการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถ
ในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ (ค.ม. (จิตวิทยา
การศึกษา)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นักข่าวพลเมือง. (2560). เปิดโมเดลการศึกษาอเมริกา 'การรู้เท่าทันสื่อฯ' เด็ก+สังคม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ปกรณ ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง. (2558). การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะศตวรรษที่ 21
ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ปติตตา รอดประพันธ์ วิเชียร อ่างใสตติสกุล และสายฝน วิบูลรังสรรค์. (2559). การพัฒนาหลักสูตร
เยาวชนรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(4), 158.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). การพัฒนาการคิด. (พิมพ์ครั้งที่ 5, ฉบับปรับปรุงใหม่.). กรุงเทพฯ :
ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประเวศ วะสี. (2554). รู้ทันสื่อ : รวมบทความ แนวคิด ทฤษฎี เทคนิค และประสบการณ์ด้านการ
รู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ : แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน สสย.

พรทิพย์ เย็นจะบก. (2546). การรู้เท่าทันสื่อ. วารสารมนุษยศาสตร์, 11, 111-121.

พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). ถอดรหัส ลับความคิด เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ: บริษัท ออฟเซ็ท ครีเอชั่น จำกัด.

พิชญพร ประครองใจ และเอกรงค์ บัณพงษ์. (2562). รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลกับบทบาทของผู้บริโภค. วารสารการสื่อสารมวลชน, 7(1), 143.

พิชิต ฤทธิจุญ. (2555). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้จัดจำหน่าย.

พิพัฒน์พงศ์ เข้มปัญญา. (2561). พฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตเทศบาลเมืองนครพนม. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, ฉบับการประชุมวิชาการครบรอบ 25 ปี, 123.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2554). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สังคมศึกษา : ประมวลสาระชุดวิชา = *Provision of learning experiences in social studies*. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2557). การพัฒนาเครื่องมือวัดด้านเจตพิสัยและทักษะพิสัย : เอกสารการสอนชุดวิชา 24412 = *Development of affective and psychomotor instruments*. (พิมพ์ครั้งที่ 3.). นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

มณฑรา ธรรมบุญ. (2545). การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ โดยใช้ PBL (Problem-Based Learning). วารสารวิชาการ, 5(2), 11-17.

รัชนิกร หงษ์พนัส. (2547). การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก ความหมายสู่การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม. วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์, 26, 44-53.

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2539). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3.). กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

วรรณดี แสงประทีปทอง และทัศนีย์ ชาติไทย. (2562). การพัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนนทบุรี. วารสารสุทธิปริทัศน์, 33(108).

วรรณี แกมเกตุ. (2551). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ = *Research methodology in behavioral sciences*. (พิมพ์ครั้งที่ 2.). กรุงเทพฯ : ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรัญญู คุรุจิต. (2554). รู้ทันสื่อ : รวมบทความ แนวคิด ทฤษฎี เทคนิค และประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ: แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน สสย.

- วัลลี สัตยาศัย. (2547). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก : รูปแบบการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
กลาง = *Problem - based learning as a student-centered learning*. กรุงเทพฯ: บัณฑิต
เน็ท.
- วิจารณ์ พานิช. (2557). การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21. (พิมพ์ครั้งที่ 2, [ฉบับพิมพ์ซ้ำ]).
กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิจิตรา นพรัตน์. (2559). การศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ รายวิชาประวัติศาสตร์ ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผัง
กราฟิก. ปรินญานิพนธ์ (กศ.ม. (วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้)).
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิทยากร เชียงกุล. (2546). ปฏิรูปสื่อและการสื่อสารจะช่วยการศึกษาและสังคมได้อย่างไรใน
สื่อมวลชนบนเส้นทางทุนนิยม. กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรส โปรดักส์.
- วิภา อุดมจันทร์. (2544). ปฏิรูปสื่อเพื่อสังคม : หลักคิดและบทเรียนจากนานาประเทศ. กรุงเทพฯ:
โครงการตำราและเอกสารทางวิชาการ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- วิภาณีย์ จิธรภักดี. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาและความสามารถในการ
คิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ. ปรินญานิพนธ์ (กศ.ม. (การ
มัธยมศึกษา)) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2554.
http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Sec_Ed/Wipanee_C.pdf
- วิภาดา พินลา. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และ
ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการ
จัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT กับการจัดการเรียนรู้แบบหมวกคิด 6 ใบ. ปรินญานิพนธ์ (กศ.ม.
(การมัธยมศึกษา)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศูนย์เรียนรู้สุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2558). รู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ:
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- สถาบันวิจัยและพัฒนาแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2547). การพัฒนาองค์ความรู้การรู้เท่าทัน
สื่อ = Media literacy : แนวคิด หลักการ และกรณีศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ. (ฉบับ
ปรับปรุง.). กรุงเทพฯ: โครงการการพัฒนาองค์ความรู้การสื่อสารเพื่อสุขภาพ สถาบันวิจัย
และพัฒนาแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2555). *หน้าที่ของพลเมืองกับการรู้เท่าทันสื่อ. รู้จักสื่อ รู้จักสิทธิ*, 2(11).

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2555). *100 เรื่องน่ารู้ ผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). *คู่มือครูและสื่อการจัดกิจกรรมเรียนรู้ เรื่องการคุ้มครองสิทธิผู้บริโภค ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*: กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550a). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เล่ม 1 หมวกความคิด 6 ใบ*. กรุงเทพฯ: กลุ่มส่งเสริมวัตกรรมการเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550b). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เล่ม 3 แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน*. กรุงเทพฯ: กลุ่มส่งเสริมวัตกรรมการเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้.

สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2562). *ETDA เผย ปี 62 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 10 ชั่วโมง 22 นาที Gen Y ครองแชมป์ 5 ปีซ้อน*. สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/th/NEWS/ETDA-Revealed-Thailand-Internet-User-Behavior-2019.aspx>

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง : กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สิริวรรณ ศรีพหล. (2552). *การจัดการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

สุกัญญา อุทามนตรี. (2555). *ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบเน้นประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. *วารสารมนุษยศาสตร์*, 19(1).

- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2555). พัฒนาทักษะการคิด-ตามแนวปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดจำหน่าย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2558). การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่--เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดจำหน่าย.
- สุปรียา วงษ์ตระหง่าน. (2545). การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นหลัก (*Problem-based Learning*). กรุงเทพฯ: ข่าวสารกองกิจการการศึกษา.
- สุมาลี เชื้อชัย. (2560). การเปรียบเทียบการสอนแบบสืบสอบ (5E) กับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 12(1), 250-252.
- อรพรรณ ลีอนุญวัชชัย. (2543). การคิดอย่างมีวิจารณญาณ : การเรียนการสอนทางพยาบาลศาสตร์. กรุงเทพฯ: คณะพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี ชยานุวัชร. (2554). การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (*Problem-based Learning*) เล่ม 1 แนวคิดและกระบวนการเรียนรู้. นครศรีธรรมราช: บริษัท โรงพิมพ์ดีชัย จำกัด.
- อัษฎา พลอยโสภณ และ มฤฎ์ แก้วจินดา. (2559). การปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวคิดเหตุผลอารมณ์ และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 10(1), 116-127.
- อุราเพ็ญ ยิ้มประเสริฐ นพมาศ ปลัดทอง และอังคณา ศิริอำพันธ์กุล. (2559). การรู้เท่าทันสื่อ: ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษา สถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง. วารสารปัญญาภิวัฒน์, 8(2), 183-195.
- อุษา ปักกิ้นส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ. วารสารสุทธิปริทัศน์, 26(80), 147-161.





ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยด้านการสอนสังคมศึกษา และการรู้เท่าทันสื่อ ในการวิจัยครั้งนี้ได้รับความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเสนอแนะ ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย

อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์

อาจารย์ภาควิชาภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะ

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. อาจารย์ ดร.รุจน์ ภาชา

อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. อาจารย์สุทธิพร แทนทอง

อาจารย์สาขาวิชาสังคมศึกษา

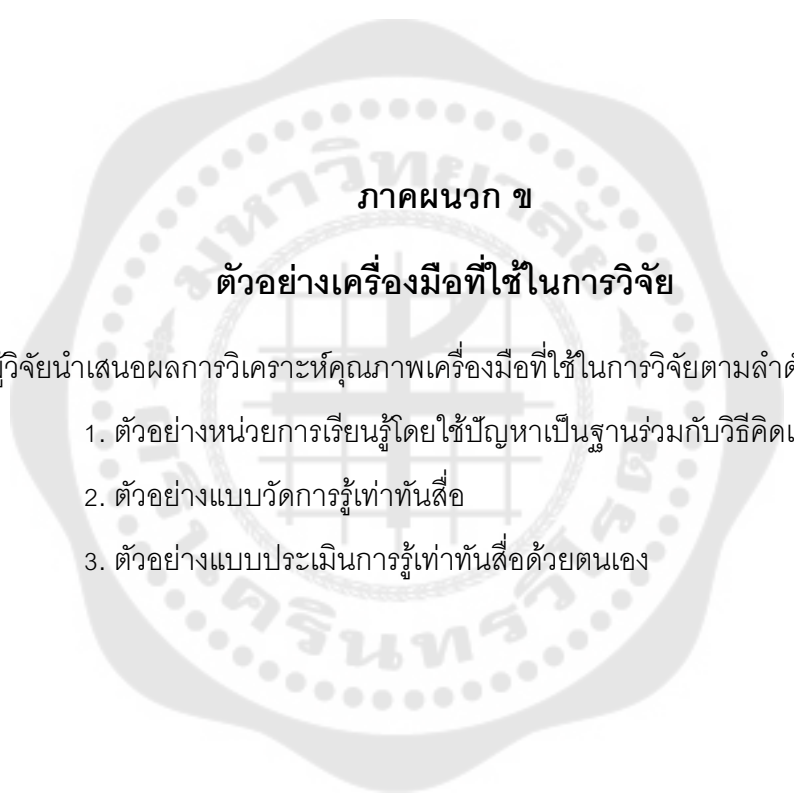
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

5. ครูวิจิตรา นพรัตน์

ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และ

วัฒนธรรม โรงเรียนสตรีอ่างทอง



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ตัวอย่างหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ
2. ตัวอย่างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ
3. ตัวอย่างแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

ตัวอย่างหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : ล้วงลับโฆษณา

รายวิชา สังคมศึกษา 4	รหัสวิชา ส22102	สาระเศรษฐศาสตร์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ภาคเรียนที่ 2	เวลา 6 คาบ
ครูผู้สอน ว่าที่ ร.ต.เจษฎา สามี	โรงเรียนแก่งคอย อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี	

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

ตัวชี้วัด

ส 3.1 ม.2/4 อภิปรายแนวทางการคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย: นักเรียนสามารถ

1. อธิบายความหมายของสิทธิผู้บริโภค
2. อธิบายผลประโยชน์ตามกฎหมายในฐานะผู้บริโภค

ด้านทักษะพิสัย: นักเรียนสามารถ

3. สืบค้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อแหล่งต่าง ๆ เพื่อเก็บข้อมูลไปใช้ประโยชน์ได้
(การรู้เท่าทันสื่อ : การเข้าถึง)
4. แยกแยะข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ ข้อดี ข้อเสีย ของสื่อโฆษณาที่กำหนดในการศึกษาได้
(การรู้เท่าทันสื่อ : การวิเคราะห์)
5. วิเคราะห์ผลกระทบของโฆษณาที่มีต่อตนเองและผู้อื่นจากสื่อโฆษณาที่กำหนดในการศึกษาได้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การวิเคราะห์)
6. วิเคราะห์วัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์ที่แฝงมา กับสื่อโฆษณาที่กำหนดในการศึกษาได้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การวิเคราะห์)
7. ตัดสินใจเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อโฆษณาเพื่อเป็นประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น
(การรู้เท่าทันสื่อ : การประเมินค่า)

8. ตีความและแปลความหมายของสื่อโฆษณา ที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้บริโภคใน ความหมายที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือความหมายที่สื่อแอบแฝงไว้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การประเมินค่า)

9. ออกแบบ การนำเสนอข้อมูลข่าวสาร องค์ความรู้ และความคิดเห็นของตนเองด้วยสื่อ ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม และอยู่บนพื้นฐานความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง

(การรู้เท่าทันสื่อ : การสร้างสรรค์)

10. เลือกใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อผลิตสื่อโฆษณา โดยการเขียนบทและค้นคว้าข้อมูล เนื้อหาประกอบได้อย่างเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของตน และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้

(การรู้เท่าทันสื่อ : การสร้างสรรค์)

11. อภิปรายแนวทางการคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค

ด้านจิตพิสัย: นักเรียนสามารถ

12. เห็นคุณค่าของการให้ความสำคัญในการบริโภคสื่อโดยการอธิบายแนวทางการ คุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค

สาระสำคัญ

สิทธิของผู้บริโภคเป็นสิทธิซึ่งผู้บริโภคที่ได้รับการคุ้มครองตามที่กฎหมายบัญญัติ ซึ่งการ บริโภคสื่อโฆษณาเป็นการได้รับบริการรูปแบบหนึ่งจากผู้ผลิตสื่อ และการบริโภคสื่อโฆษณาในยุค ดิจิทัลที่มีความรวดเร็วในการส่งข้อมูลการชักจูงใจจากผู้ผลิตสื่อมาสู่ผู้บริโภค ทำให้สื่อโฆษณาที่ ได้มานั้นอาจจะแฝงด้วยการบิดเบือนความจริง หรือมีการกล่าวเกินจริง ที่อาจจะส่งผลทำให้เกิด ความเข้าใจผิดการในบริโภคของผู้บริโภคได้ จึงจำเป็นต้องมีแนวทางในการป้องกันและคุ้มครอง ตนเองในฐานะผู้บริโภคให้ได้รับข้อมูลข่าวสารได้อย่างถูกต้องอย่างมีวิจารณญาณ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. การรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค
2. การดำเนินกิจกรรมพิทักษ์สิทธิและผลประโยชน์ตามกฎหมายในฐานะผู้บริโภค

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

สมรรถนะที่สำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถใช้เทคโนโลยี

กิจกรรมการเรียนรู้

คาบที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา

1. ครูกำหนดให้นักเรียนแบ่งกลุ่มโดยใช้กลุ่มเดิมจากการทำกิจกรรมที่แล้ว เพื่อร่วมกันศึกษาสิทธิและการคุ้มครองผู้บริโภคจากการรับชมโฆษณา ผ่านกิจกรรม “ล้วงลับโฆษณา”

2. ครูนำเสนอบททวนสิทธิผู้บริโภค และร่วมกันอภิปรายถามตอบ การคุ้มครองผู้บริโภค สื่อโฆษณาโดยใช้สื่อ PowerPoint เอกสารประกอบการสอน เช่น

- กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคสื่อโฆษณาหรือไม่อย่างไร (จุดประสงค์ที่ 1,2)

แนวคำตอบ: คุ้มครอง เพราะสื่อโฆษณาคือเป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจและมีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภค ซึ่งผู้บริโภคอาจจะถูกชักจูงและโดนหลอกลวงได้ง่าย จึงต้องได้รับการคุ้มครองเพื่อป้องกันการโดนเอาเปรียบจากผู้ผลิตทำให้เกิดความไม่เป็นธรรม

3. ครูกำหนดให้นักเรียนสืบค้นสื่อโฆษณาที่กำลังเป็นที่น่าสนใจและเป็นประเด็นในสังคมจากแหล่งที่มาต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ผลิตภัณฑ์ หรือคลิปสื่อโฆษณาใน YouTube เพื่อรับชมและศึกษา (จุดประสงค์ที่ 3)

4. นักเรียนทุกคนในกลุ่มร่วมกันใช้วิธีคิดแบบหמק 6 ใบ โดยนักเรียนที่เป็นหัวหน้ากลุ่มจะเริ่มใช้หמקสีฟ้าเพื่อกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม ให้มีบทบาทในการตั้งคำถามของหמקแต่ละสี หลังจากนั้นกำหนดใช้หמקสีฟ้าในการตั้งคำถามกับสมาชิกในกลุ่ม เช่น

- จากโฆษณาทั้งหมดที่สืบค้นมาแล้วนั้นทุกคนคิดว่ามีประเด็นปัญหาอะไรบ้าง (จุดประสงค์ที่ 3,4)

แนวคำตอบ: บางโฆษณามีการกล่าวเกินความจริง ส่งผลต่อการละเมิดสิทธิของผู้บริโภคในการรับข้อมูลข่าวสารอย่างตรงไปตรงมา

5. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันอภิปราย และนำเสนอปัญหาภายในกลุ่มโดยใช้วิธีคิดแบบหמק 6 ใบได้ไม่จำกัดครั้ง โดยอาจจะใช้หמקสีขาวเพื่อเป็นการตั้งคำถาม เช่น

- ผู้ผลิตสื่อโฆษณาต้องการสื่อสารอะไรกับผู้บริโภคบ้าง (จุดประสงค์ที่ 3,4)

แนวคำตอบ: สรรพคุณ โปรโมชั่น ร้านค้าที่มีสินค้าจำหน่าย การดึงดูดความสนใจผู้บริโภคด้วยฟรีเซนต์เซอร์โฆษณา

6. นักเรียนที่เป็นหัวหน้ากลุ่มใช้การตั้งคำถามโดยใช้หมวดสีฟ้าเพื่อสรุปประเด็นปัญหาที่พบจากการอภิปรายในกลุ่มโดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ จากสื่อโฆษณาที่สืบค้นมาได้ โดยครูจะคอยเป็นที่ปรึกษาให้กับนักเรียนในการใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ และร่วมกันเขียนลงในแบบบันทึกการเรียนรู้

คาบที่ 2

ขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา

1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเพื่อทบทวนเกี่ยวกับสื่อโฆษณาที่ได้รับชมจากการสืบค้นสื่อโฆษณาเมื่อคาบเรียนที่แล้ว

2. นักเรียนร่วมกันอภิปรายและพิจารณาประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อโฆษณาที่ได้รับชมว่าโฆษณาใดมีความน่าเชื่อถือหรือไม่มีความน่าเชื่อถือ ซึ่งสมาชิกในแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่พบเจอ โดยหัวหน้ากลุ่มจะใช้การตั้งคำถามโดยใช้หมวดสีฟ้า เช่น

- จากการดูสื่อโฆษณานี้ให้ทุกคนเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาที่เราพบนั้นมีอะไรบ้าง ในขณะที่ได้รับชมไปแล้ว (จุดประสงค์ที่ 3,4)

แนวคำตอบ: มีการใช้ข้อความที่เกินจริง อาจจะทำให้คนเข้าใจผิดได้ จากนั้นหัวหน้ากลุ่มกำหนดให้สมาชิกในกลุ่มเขียนปัญหาที่ได้ลงในแบบบันทึกการเรียนรู้ โดยครูจะคอยเป็นที่ปรึกษาให้กับนักเรียนในการใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ

3. สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์ปัญหาที่เขียนลงในแบบบันทึกการเรียนรู้ว่ามีหัวข้อใดบ้างที่น่าสนใจ และเหมาะแก่การศึกษาค้นคว้าเพื่อหาคำตอบ โดยสมาชิกในกลุ่มจะใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบเพื่อเป็นตัวกำหนดการตั้งคำถาม เช่น

- ผู้ผลิตสื่อโฆษณามีประเด็นแอบแฝงที่ในการนำเสนอหรือไม่ (จุดประสงค์ 6)

แนวคำตอบ: มีการโฆษณาเกินจริง (หมวดสีเขียว)

- ทุกคนมีความรู้สึกละอายใจ จากการดูสื่อโฆษณาที่ไม่มีความน่าเชื่อถือ (จุดประสงค์ 4,5,6)

แนวคำตอบ: รู้สึกไม่พอใจ เพราะสื่อควรต้องเป็นกลางในการนำเสนออย่างตรงไปตรงมา (หมวดสีแดง)

- จากการดูโฆษณาทั้งหมด สื่อโฆษณาใดที่มีความไม่น่าเชื่อถือและเป็นปัญหากับผู้บริโภคอย่างร้ายแรงมากที่สุด (จุดประสงค์ 4,5,6,7)

แนวคำตอบ: แคปซูลถึงเข้าบำรุงร่างกาย เนื่องจากทำให้คนเข้าใจผิดเกี่ยวกับสรรพคุณในการดูแลสุขภาพ (หมวดสีดำ)

- สื่อโฆษณาใดที่สามารถนำเสนอได้ถูกต้องตามความเป็นจริงมีประโยชน์ต่อผู้บริโภคมากที่สุด (จุดประสงค์ 4,5,6,7)

แนวคำตอบ: ขึ้นอยู่กับการสืบค้นสื่อโฆษณาของนักเรียน (หมวดสีเหลือง)

- สื่อโฆษณาที่พวกเราคิดว่าไม่น่าเชื่อถือจะส่งผลกระทบให้เกิดความเสียหายต่อผู้บริโภคและสังคมอย่างไรบ้าง (จุดประสงค์ 4,5,6)

แนวคำตอบ: ทำให้เกิดความเข้าใจผิด และนำการใช้งานสินค้าหรือบริการที่ผิดลักษณะ (หมวดสีดำ)

4. สมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมกันวางแผนเพื่อดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาที่กลุ่มสนใจ โดยหัวหน้ากลุ่มจะเป็นผู้ใช้หมวดสีฟ้าในการกำหนดบทบาทหน้าที่ว่าสมาชิกคนใดในกลุ่มจะค้นคว้าข้อมูลด้านใดหรือค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งใดบ้าง จากนั้นสมาชิกในกลุ่มร่วมกันวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดยเริ่มใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ในการตั้งคำถามเพื่อวางแผนการศึกษาค้นคว้า โดยครูจะคอยเป็นที่ปรึกษาให้กับนักเรียน เช่น

- แหล่งที่มาของสื่อโฆษณาที่น่าจะเป็นปัญหานั้นมาจากแหล่งที่มาใด (จุดประสงค์ที่ 3)

แนวคำตอบ: ขึ้นอยู่กับการสืบค้นสื่อโฆษณาของนักเรียน (หมวดสีขาว)

- เราควรหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสรรพคุณสินค้าและบริการจากแหล่งข้อมูลใดเพิ่มอีกบ้างเพื่อจะนำมาพิสูจน์ว่าข่าวที่เรา กำลังจะศึกษามีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด (จุดประสงค์ที่ 3)

แนวคำตอบ: แพนเพจวิวสินค้า หรือเว็บไซต์ผลิตภัณฑ์สินค้า (หมวดสีขาว)

- เราควรกำหนดขั้นตอนในการเริ่มการศึกษาค้นคว้าอย่างไร (จุดประสงค์ที่ 3)

แนวคำตอบ: แยกย้ายกันไปหาข้อมูลหรือข่าวที่เกี่ยวกับ COVID-19 แล้วนำมารวมกันให้มากที่สุด (หมวดสีฟ้า)

- ข่าวที่เป็นปัญหาทำการละเมิดสิทธิผู้บริโภคในด้านใดบ้าง (จุดประสงค์ที่ 1,2)

แนวคำตอบ: สิทธิที่จะได้รับข่าวสารรวมทั้งคำพรรณนาคุณภาพที่ถูกต้องและเพียงพอเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ (หมวดสีขาว)

5. สมาชิกร่วมกันสรุปความรู้โดยใช้หมวดสีฟ้า และบันทึกการเรียนรู้ท้ายคาบ

คาบที่ 3

ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. สมาชิกทุกคนในกลุ่มแบ่งภาระงานกันในกลุ่มตามที่ได้วางแผนกันไว้ เพื่อศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาที่กลุ่มของตนเองสนใจจากสื่อประเภทต่าง ๆ หรือแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างหลากหลาย เช่น เว็บไซต์ผลิตภัณฑ์สินค้า หนังสือพิมพ์ Application ข่าว เอกสารประกอบการสอน เป็นต้น (จุดประสงค์ที่ 3)

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามประเด็นที่ต้องการแล้วนำมาแลกเปลี่ยนกันในกลุ่ม โดยครูจะเป็นที่ปรึกษาให้กับนักเรียนในการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ และในการศึกษาค้นคว้านี้จะเน้นการให้หมวดสีขาเป็นสำคัญเพื่อหาข้อเท็จจริงของของสื่อโฆษณาที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งในระหว่างที่นักเรียนแต่ละกลุ่มกำลังศึกษาค้นคว้าอยู่นั้น ครูอาจจะใช้หมวดสีขาในการตั้งคำถามเพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้มีแนวทางในการศึกษาค้นคว้าข้อเท็จจริง และกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้หมวดสีเขียวในการตั้งคำถาม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการศึกษาค้นคว้า เช่น

- นักเรียนค้นหาข่าวจากแหล่งใดบ้างที่จะสามารถได้ข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง (จุดประสงค์ 3,4)

แนวคำตอบ: แฟนเพจผลิตภัณฑ์สินค้า เว็บไซต์ผลิตภัณฑ์สินค้า เว็บไซต์คณะกรรมการอาหารและยา (อย.) เป็นต้น

- ถ้านักเรียนจะหาข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสรรพคุณของผลิตภัณฑ์สินค้าในสื่อโฆษณา นักเรียนควรจะสืบค้นจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถืออย่างน้อยกี่แหล่ง (จุดประสงค์ 3)

แนวคำตอบ: ควรศึกษาตั้งแต่ 2 แหล่งขึ้นไป

3. เมื่อสมาชิกในกลุ่มได้ข้อเท็จจริงจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มาแล้ว จึงร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องว่าครบถ้วนและเพียงพอหรือไม่ ถ้าหากไม่เพียงพอให้นักเรียนที่เป็นหัวหน้ากลุ่มสามารถกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มให้ไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม โดยอาจจะใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ กำหนดคำถามเพื่อกระตุ้นการศึกษาค้นคว้าร่วมกัน เช่น

- แหล่งข้อมูลที่สืบค้นแหล่งใดให้ข้อมูลใกล้เคียงและถูกต้องที่สุด (จุดประสงค์ 3,4)

แนวคำตอบ: เว็บไซต์สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา กระทรวงสาธารณสุข เป็นต้น (หมวดสีขา)

- จากแหล่งข่าวที่ค้นหามานั้น มีความคิดว่าน่าเชื่อถือหรือไม่ และแต่ละแหล่งข่าวมีข้อเท็จจริงที่สอดคล้องใกล้เคียงกันอย่างไร (จุดประสงค์ 3,4,5,6,7,8)

แนวคำตอบ: มีความน่าเชื่อถือ เพราะ หลายแหล่งข้อมูลมีการกล่าวถึงสรรพคุณสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน (หมวดสีขา)

- สื่อโฆษณาที่มีกำลังศึกษามีการกล่าวเกินจริงและอาจจะก่อให้เกิดการเข้าใจผิดของผู้บริโภคอย่างไร (จุดประสงค์ 3,4,5,6,7,8,11)

แนวคำตอบ: ใช้แล้วไม่เกิดผลตามสรรพคุณที่ระบุไว้ มีอาหารแพ้ อันตรายถึงแต่ชีวิต หรือสูญเสียเงินทองมากมาย (หมวดสีดำ)

- ประโยชน์จากการใช้ผลิตภัณฑ์นั้นที่แท้จริงแล้วเป็นอย่างไรตรงกับที่โฆษณาหรือไม่ (จุดประสงค์ 4,5,6,7,8)

แนวคำตอบ: เป็นประโยชน์จริงตรงกับที่สื่อโฆษณานำเสนอ (หมวดสีเหลือง)

- รัฐบาลมีแนวทางในการดำเนินการมาตรการป้องกันการโฆษณาเกินจริง อย่างไรบ้าง (จุดประสงค์ 3)

แนวคำตอบ: เปิดให้ประชาชนร้องเรียน ดำเนินคดีความกับผู้ผลิต และขึ้นบัญชีดำสินค้า (หมวดสีขาว)

- จากการศึกษาค้นคว้าในแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ในฐานะของผู้บริโภคเราควรเลือกบริโภคข้อมูลสื่อโฆษณาจากแหล่งข้อมูลใดบ้าง (จุดประสงค์ 3,4,5,6,7,8,11)

แนวคำตอบ: ดูจากหลายแหล่ง โดยเฉพาะการดูรีวิวการใช้สินค้าเพื่อประกอบการตัดสินใจก่อนที่จะซื้อโฆษณาและซื้อสินค้าและบริการประเภทต่าง ๆ มาใช้บริโภค เป็นต้น (หมวดสีขาว)

หลังจากนั้นสมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมกันบันทึกข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าที่หามาได้ลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าเพื่อเป็นข้อมูลในการนำไปใช้ประโยชน์เพื่อการสรุปและประเมินคำตอบที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

4. สมาชิกร่วมกันสรุปความรู้โดยใช้หมวดสีฟ้า และบันทึกการเรียนรู้ท้ายคาบ

คาบที่ 4

ขั้นที่ 4 ขั้นสังเคราะห์ความรู้

1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายในกลุ่มโดยนำคำตอบที่ได้ของสมาชิกทุกคนในกลุ่มมาร่วมกันพิจารณาว่าครบถ้วนถูกต้องสมบูรณ์หรือไม่โดยจะใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ในการตั้งคำถามจากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าเพื่อสังเคราะห์ความรู้ร่วมกัน เช่น

- สื่อโฆษณาที่เลือกศึกษานั้น ผู้ผลิตสื่อมีความต้องการที่จะนำเสนอสิ่งใดแก่ผู้บริโภค และมีประเด็นแอบแฝงมาหรือไม่ (จุดประสงค์ที่ 4,5,6,8,11)

แนวคำตอบ: ต้องการนำเสนอสรรพคุณที่เกินจริง และใช้ดารานักแสดงมาเป็นพรีเซนเตอร์ดึงดูดใจผู้บริโภค (หมวดสีขาว)

- เมื่อเราหาข้อมูลมาแล้วสามารถพิจารณาได้ว่าสื่อโฆษณาที่เราเลือกศึกษานั้นเป็นสิ่งที่น่าเชื่อถือหรือไม่น่าเชื่อถืออย่างไร (จุดประสงค์ที่ 4,5,6,7,8,11)

แนวคำตอบ: สามารถพิจารณาได้ เพราะจากหลายแหล่งข้อมูลมีการนำเสนอข้อมูลที่ทั้งเหมือนและไม่เหมือนกันทำให้เห็นข้อแตกต่างจากการเปรียบเทียบ (หมวดสีเขียว)

- เมื่อทราบว่าเป็นโฆษณานี้มีปัญหาต่อตนเองหรือสังคม ในฐานะของผู้บริโภคมีความรู้สึกอย่างไร (จุดประสงค์ที่ 4,5,6,7,8,11)

แนวคำตอบ: รู้สึกไม่ดีเพราะอาจทำให้เกิดการเข้าใจผิดกันได้ (หมวดสีแดง)

- ในฐานะของผู้บริโภค จะมีวิธีการใดบ้างที่จะสามารถจัดการยับยั้งหรือร้องเรียนแหล่งข่าวที่มีลักษณะในการเผยแพร่โฆษณาหลอกลวงผู้บริโภคออกสู่สาธารณะ เพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อบุคคลในสังคม (จุดประสงค์ที่ 3,4,5,6,7,8,11)

แนวคำตอบ: ช่วยกันรายงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น อย. สคบ. เพื่อเข้าตรวจสอบและดำเนินคดีตามกฎหมาย (หมวดสีเขียว)

- จากการศึกษาค้นคว้าร่วมกันคิดว่าถ้ามีโฆษณาที่หลอกลวงเยอะขึ้น สังคมจะเป็นอย่างไรในอนาคต (จุดประสงค์ที่ 4,5,6,8)

แนวคำตอบ: ผู้คนในสังคมอาจจะได้รับอันตรายต่อร่างกาย จิตใจ หรือสูญเสียเงินมากมาย จากการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการที่มีการกล่าวเกินจริง (หมวดสีแดง)

2. สมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมกันอภิปรายโดยใช้คำถามหมวดสีฟ้า เช่น จากการอภิปรายที่ผ่านมานั้นสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้ถูกต้องครบถ้วนและสมบูรณ์หรือไม่ จากนั้นสมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมกันเขียนข้อมูลลงในแบบบันทึกการเรียนรู้ เพื่อเป็นประโยชน์ในการสรุปและประเมินค่าคำตอบต่อไป

คาบที่ 5

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปการศึกษาค้นคว้าจากปัญหาที่ร่วมกันกำหนดขึ้นตามความสนใจของแต่ละกลุ่ม เพื่อพิจารณาความน่าเชื่อถือของสื่อโฆษณาที่กำหนดศึกษา โดยใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ไบ ในการสรุปการศึกษาค้นคว้า และความรู้สึกหลังจากได้ร่วมการศึกษาค้นคว้ามาแล้ว ซึ่งอาจจะตั้งคำถาม เช่น

- จากการศึกษาค้นคว้า พบว่าสื่อโฆษณาที่เราเลือกศึกษา ในฐานะของผู้บริโภคเราควรเลือกรับสื่อโฆษณาและส่งต่อหรือปฏิเสธการรับสื่อโฆษณานั้นเพราะเหตุใด (จุดประสงค์ที่ 7,8,11,12)

แนวคำตอบ: เราจะเลือกรับก็ต่อเมื่อสื่อโฆษณานั้นมีความน่าเชื่อถือและตรงไปตรงมา ไม่มีการกล่าวอ้างเกินจริง (หมวดสีฟ้า)

- ทำให้ถึงต้องมีสื่อโฆษณาเกินจริงเกิดขึ้นมากมายในสังคมไทย (จุดประสงค์ที่ 8)

แนวคำตอบ: ต้องการสร้างจุดสนใจให้เป็นประเด็นร้อนในสังคมและดึงดูดให้ผู้บริโภคเสียเงินเพื่อซื้อสินค้าและบริการไปใช้ (หมวดสีเขียว)

- ในฐานะของผู้บริโภคสื่อโฆษณาอยู่ทุกวัน เราควรปฏิบัติตนอย่างไรในการคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภค เพื่อเป็นประโยชน์แก่สังคม (จุดประสงค์ที่ 7,8,11,12)

แนวคำตอบ: ต้องช่วยกันพิจารณาหรือแสดงความคิดเห็นเมื่อมีการโฆษณาที่เป็นประเด็นทางสังคม และพิสูจน์ความจริงจากการเปรียบเทียบหรือทำความเข้าใจจากข้อมูลหลายแหล่ง ก่อนที่จะเลือกรับและส่งต่อหรือปฏิเสธการรับและแจ้งคนอื่นให้ระวังการโฆษณาที่ไม่มีความน่าเชื่อถือ (หมวดสีเหลือง)

- จากการศึกษาค้นคว้าประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณาสินค้าและบริการ สามารถสร้างคุณค่าให้แก่ทุกคนได้อย่างไรบ้าง (จุดประสงค์ที่ 8,11,12)

แนวคำตอบ: ทำให้ทุกคนในสังคมต้องระวังตัวและป้องกันตนเองอยู่เสมอ (หมวดสีเหลือง)

- จากสื่อโฆษณาที่เลือกศึกษา พบข้อสังเกตใดบ้าง ที่ทำให้ทราบว่าขณะนี้มีความน่าเชื่อถือหรือไม่มีความน่าเชื่อถือ (จุดประสงค์ที่ 8,11,12)

แนวคำตอบ: การเขียนข่าวที่มีการกล่าวอ้างเกินจริง โปรโมชันที่ลดแลกแจกแถม หรือคำสัมภาษณ์จากดาราหรือบุคคลที่มีชื่อเสียง (หมวดสีเขียว)

2. หลังจากนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปและประเมินคำตอบแล้ว นักเรียนทุกคนในกลุ่มเขียนสรุปการเรียนรู้ ลงในกระดาษ Flipchart ที่ครูแจกให้ เพื่อเตรียมนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง

3. ครูกำหนดให้นักเรียนออกแบบการนำเสนอสื่อโฆษณาอย่างสร้างสรรค์ เป็นกลาง ด้วยความรับผิดชอบบนพื้นฐานคุณธรรมจริยธรรม เพื่อที่จะก่อให้เกิดค่านิยมที่ดีในสังคม ไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในสังคม โดยกำหนดให้นักเรียนเลือกออกแบบโฆษณา 1 ชิ้น และเลือกใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ในผลิตสื่อเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ซึ่งครูจะแจกกระดาษ Flipchart ให้นักเรียนได้เขียนแผนผังที่แสดงถึงวิธีการในการออกแบบการนำเสนอโฆษณาของตนเอง และการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการนำเสนอโฆษณาเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้บริโภคอย่างสูงสุด ในการกำหนดแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์เนื้อหาโฆษณานั้น นักเรียนจะใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ในการตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การออกแบบการนำเสนอข่าวสารที่สมบูรณ์ โดยครูจะคอยเป็นที่ปรึกษาให้กับนักเรียนในการตั้งคำถาม เช่น

- สื่อโฆษณาที่เราได้ศึกษามานั้นมีจุดอ่อนด้านเนื้อหา หรือมีคำในส่วนใดบ้าง ที่จะต้องแก้ไขให้เนื้อหาให้สมบูรณ์ และถูกต้องมากที่สุด (จุดประสงค์ที่ 9,10)

แนวคำตอบ: มีการโฆษณาเกินจริง ใช้คำฟุ่มเฟือย ซึ่งต้องมีข้อความที่สอดคล้องกับสรรพคุณของสินค้า และต้องสร้างความน่าสนใจดึงดูดผู้อ่าน (หมวดสีดำ)

- เราควรเลือกใช้รูปแบบการเขียนเนื้อหาโฆษณาในรูปแบบใดที่คิดว่าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้บริโภค (จุดประสงค์ที่ 9,10)

แนวคำตอบ: เขียนรายงานที่มีการอ้างอิงจากแหล่งที่น่าเชื่อถือหลายแหล่งเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความถูกต้อง (หมวดสีเหลือง)

- เราควรสร้างโดยเลือกใช้ประโยชน์ข้อความรูปภาพหรือวิดีโอในลักษณะใด เพื่อดึงดูดผู้บริโภค (จุดประสงค์ที่ 9,10)

แนวคำตอบ: ถ้าโฆษณาที่เป็นประเด็นสังคมควรมีการสร้างภาพหรือวิดีโอที่มีประโยชน์ในการดึงดูดผู้บริโภค เช่น ไม่มีไม่ได้แล้ว! หน้ากากอนามัยลายน่ารัก ถูกลิขสิทธิ์ มีมาให้เลือกสะสมแล้ววันนี้ที่ 7-Eleven ทุกสาขา (หมวดสีเขียว)

- เราควรเลือกเทคโนโลยีใดบ้าง ที่จะสามารถนำมาใช้ในการผลิตข่าวให้มีประสิทธิภาพ (จุดประสงค์ที่ 9,10)

แนวคำตอบ: เช่น PowerPoint, Facebook, Twitter, Instagram, TikTok เป็นต้น (หมวดสีเขียว)

4. เมื่อนักเรียนทำการออกแบบการนำเสนอข้อมูลข่าวสารลงในกระดาน Flipchart เรียบร้อยแล้ว นักเรียนจะเตรียมนำเสนอผลงานในคาบเรียนถัดไปพร้อมกับกระดาน Flipchart ที่นักเรียนสรุปและประเมินค่าคำตอบจากการศึกษาค้นคว้า

5. สมาชิกร่วมกันสรุปความรู้โดยใช้หมวดสีฟ้า และบันทึกการเรียนรู้ท้ายคาบ

คาบที่ 6

ขั้นที่ 6 ขั้นนำเสนอและประเมินผล

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานที่เกิดจากการค้นคว้าในปัญหาที่กลุ่มของตนเองได้เลือกศึกษา และนำเสนอแนวทางในการผลิตเนื้อหาโฆษณาอย่างสร้างสรรค์ เป็นกลาง เป็นประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่นในฐานะผู้บริโภคและผู้ผลิตสื่อหน้าชั้นเรียน ซึ่งในการนำเสนอครั้งนี้จะใช้กระดาษ Flipchart ของแต่ละกลุ่มในการนำเสนอข้อมูลประกอบการบรรยายหน้าชั้นเรียน (จุดประสงค์ที่ 9,10,11)

2. ครูใช้หมวกสี่เหลี่ยมในการตั้งคำถาม เพื่อให้นักเรียนร่วมกันคิดประยุกต์ใช้ข้อมูลอย่างสร้างสรรค์ เช่น

- ในฐานะของผู้บริโภค นักเรียนสามารถนำความรู้จากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ไปใช้บริโภคสื่อโฆษณาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง (จุดประสงค์ที่ 11,12)

แนวคำตอบ: การได้นำความรู้ในการเรียนครั้งนี้ไปใช้ในการอ่านโฆษณา ดูโฆษณา และวิเคราะห์โฆษณาเพื่อไม่ให้ตนเองตกเป็นเหยื่อของผู้ผลิตสื่อโฆษณา ซึ่งถ้าหากไม่ทำความเข้าใจกับสื่อโฆษณานั้น ๆ เสียก่อน หากมีการส่งต่อหรือแสดงความคิดเห็นออกไปอาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่นได้

3. นักเรียนและครูร่วมกันประเมินผลงานของเพื่อนแต่ละกลุ่มว่าการนำเสนอจากการศึกษาค้นคว้าทั้งหมด มีความเหมาะสม และสามารถเป็นประโยชน์ต่อการเลือกรับหรือปฏิเสธในการบริโภคข้อมูลข่าวสาร หรือไม่ อย่างไร (จุดประสงค์ที่ 7)

4. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปและอธิบายคุณค่าของการให้ความสำคัญกับการบริโภคสื่ออย่างถูกต้องในฐานะผู้บริโภค (จุดประสงค์ที่ 12)

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. คลิปวิดีโอตัวอย่างสถานการณ์
2. รูปภาพตัวอย่างสถานการณ์
3. อินเทอร์เน็ต
4. เอกสารประกอบการสอน
5. หนังสือเรียน
6. PowerPoint

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านพุทธิพิสัย 1. อธิบายความหมายของสิทธิผู้บริโภค	- สังเกตจากการตอบคำถามในห้องเรียน	- การตอบคำถามของนักเรียน	นักเรียนได้อธิบายความหมายของสิทธิผู้บริโภคได้ถูกต้อง อย่างน้อยร้อยละ 60 ของนักเรียนทั้งหมด
2. อธิบายผลประโยชน์ตามกฎหมายในฐานะผู้บริโภค	- สังเกตจากการตอบคำถามในห้องเรียน	- การตอบคำถามของนักเรียน	นักเรียนได้อธิบายผลประโยชน์ตามกฎหมายในฐานะผู้บริโภคได้ถูกต้อง อย่างน้อยร้อยละ 60 ของนักเรียนทั้งหมด

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านทักษะพิสัย 3. สืบค้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อแหล่งต่าง ๆ เพื่อเก็บข้อมูลไปใช้ประโยชน์ได้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การเข้าถึง)	- ตรวจแบบบันทึกการเรียนรู้	- แบบประเมินแบบบันทึกการเรียนรู้	แบบ Rubric Score เกณฑ์ตัดสินคุณภาพของแต่ละจุดประสงค์
4. แยกแยะข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ ข้อดี ข้อเสีย ของสื่อโฆษณาที่กำหนดในการศึกษาได้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การวิเคราะห์)	- ตรวจแบบบันทึกการเรียนรู้	- แบบประเมินแบบบันทึกการเรียนรู้	2 คะแนนขึ้นไป = ผ่านเกณฑ์
5. วิเคราะห์ผลกระทบของโฆษณาที่มีต่อตนเองและผู้รอบข้างสื่อโฆษณาที่กำหนดในการศึกษาได้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การวิเคราะห์)	- ตรวจแบบบันทึกการเรียนรู้	- แบบประเมินแบบบันทึกการเรียนรู้	
6. วิเคราะห์วัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์ที่แฝงมากับสื่อโฆษณาที่กำหนดในการศึกษาได้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การวิเคราะห์)	- ตรวจแบบบันทึกการเรียนรู้	- แบบประเมินแบบบันทึกการเรียนรู้	
7. ตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธสื่อโฆษณาที่เป็นประโยชน์ตนเองและผู้รอบ (การรู้เท่าทันสื่อ : การประเมินค่า)	- ตรวจแบบบันทึกการเรียนรู้	- แบบประเมินแบบบันทึกการเรียนรู้	

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านทักษะพิสัย 8. ตีความและแปลความหมายของสื่อโฆษณา ที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้บริโภคในความต้องการที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือความหมายที่สื่อแอบแฝงไว้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การประเมินค่า)	- ตรวจแบบบันทึกการเรียนรู้	- แบบประเมินแบบบันทึกการเรียนรู้	แบบ Rubric Score เกณฑ์ตัดสินคุณภาพของแต่ละจุดประสงค์ 2 คะแนน ขึ้นไป = ผ่าน เกณฑ์
9. ออกแบบ การนำเสนอข้อมูลข่าวสาร องค์ความรู้ และความคิดเห็นของตนเองด้วยสื่อต่าง ๆ อย่างเหมาะสม และอยู่บนพื้นฐานความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง (การรู้เท่าทันสื่อ : การสร้างสรรค์)	- ตรวจผลงานกลุ่ม : Flipchart	- แบบประเมินผลงานกลุ่ม : Flipchart	แบบ Rubric Score เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ 7 คะแนน ขึ้นไป = ผ่าน เกณฑ์
10. เลือกใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อผลิตสื่อโฆษณา โดยการเขียนบทและค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาประกอบได้อย่างเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของตน และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การสร้างสรรค์)	- สังเกตการนำเสนอ	- แบบสังเกตการนำเสนอ	แบบ Rubric Score เกณฑ์ตัดสินคุณภาพของแต่ละจุดประสงค์ 3 คะแนน ขึ้นไป = ผ่าน เกณฑ์
11. อภิปรายแนวทางการคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค	- สังเกตการนำเสนอ	- แบบสังเกตการนำเสนอ	

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์
ด้านจิตพิสัย 12. เห็นคุณค่าของการให้ความสำคัญในการบริโภคสื่อโดยการอธิบายแนวทางการคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค	- สังเกตจากการตอบคำถามในห้องเรียน	- การตอบคำถาม	นักเรียนได้อธิบายให้เห็นคุณค่าของการให้ความสำคัญในการบริโภคสื่อในฐานะผู้บริโภคได้ถูกต้อง อย่างน้อยร้อยละ 60 ของนักเรียนทั้งหมด

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

.....

.....

ปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนา

.....

.....

แนวทางแก้ไขปัญหาหรือพัฒนา

.....

.....

ลงชื่อ ว่าที่ ร.ต.

(เจษฎา สามี)

ครูผู้สอน

แบบประเมินบันทึกการเรียนรู้

กลุ่มที่..... ชื่อกลุ่ม.....

ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น..... เลขที่.....

คำชี้แจง ผู้ประเมินพิจารณารายการประเมินในแต่ละข้อและทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่ตรงกับความเห็นของท่าน เพื่อเป็นประโยชน์ในการให้คะแนนต่อไป

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การ ประเมิน			ผลการตัดสิน คุณภาพ	
		3	2	1	ผ่าน	ไม่ ผ่าน
1	สืบค้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อแหล่งต่าง ๆ เพื่อเก็บข้อมูลไป ใช้ประโยชน์ได้ (การเข้าถึง)					
2	แยกแยะข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ ข้อดี ข้อเสีย ของสื่อ โฆษณาที่กำหนดในการศึกษาได้ (การวิเคราะห์)					
3	วิเคราะห์ผลกระทบของโฆษณาที่มีต่อตนเองและผู้อื่น จากสื่อโฆษณาที่กำหนดในการศึกษาได้ (การวิเคราะห์)					
4	วิเคราะห์วัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์ที่แฝงมากับ สื่อโฆษณาที่กำหนดในการศึกษาได้ (การวิเคราะห์)					
5	ตัดสินใจเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อโฆษณาเพื่อเป็นประโยชน์ แก่ตนเองและผู้อื่น (การประเมินค่า)					
6	ตีความและแปลความหมายของสื่อโฆษณา ที่ต้องการ นำเสนอแก่ผู้บริโภคในความหมายที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือความหมายที่สื่อแอบแฝงไว้ (การประเมินค่า)					

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

แต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้ 2 คะแนน ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) การตรวจแบบบันทึกการเรียนรู้

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
3. สืบค้นข้อมูล ข่าวสารจากสื่อแหล่ง ต่าง ๆ เพื่อเก็บข้อมูล ไปใช้ประโยชน์ได้ (การ รู้เท่าทันสื่อ : การ เข้าถึง)	นักเรียนสืบค้นข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่ น่าเชื่อถือ 5-6 แหล่ง	นักเรียนสืบค้นข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่ น่าเชื่อถือ 3-4 แหล่ง	นักเรียนสืบค้นข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่ น่าเชื่อถือ 1-2 แหล่ง
4. แยกแยะข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ ข้อดี ข้อเสีย ของสื่อโฆษณา ที่กำหนดในการศึกษา ได้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การวิเคราะห์)	นักเรียนแยกแยะ ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ ข้อดี ข้อเสียได้ 5-6 ประเด็น	นักเรียนแยกแยะ ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ ข้อดี ข้อเสียได้ 3-4 ประเด็น	นักเรียนแยกแยะ ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ ข้อดี ข้อเสียได้ 1-2 ประเด็น
5. วิเคราะห์ผลกระทบ ของโฆษณาที่มีต่อ ตนเองและผู้อื่นจากสื่อ โฆษณาที่กำหนดใน การศึกษาได้ (การ รู้เท่าทันสื่อ : การ วิเคราะห์)	นักเรียนวิเคราะห์ ผลกระทบของสื่อ โฆษณาที่มีต่อตนเอง และผู้อื่นได้ 5-6 ประเด็น	นักเรียนวิเคราะห์ ผลกระทบของสื่อ โฆษณาที่มีต่อตนเอง และผู้อื่นได้ 3-4 ประเด็น	นักเรียนวิเคราะห์ ผลกระทบของสื่อ โฆษณาที่มีต่อตนเอง และผู้อื่นได้ 1-2 ประเด็น
6. วิเคราะห์ วัตถุประสงค์หลักและ วัตถุประสงค์ที่แฝงมา กับสื่อโฆษณาที่ กำหนดในการศึกษา ได้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การวิเคราะห์)	นักเรียนวิเคราะห์ วัตถุประสงค์หลักและ วัตถุประสงค์ที่แฝงมา กับสื่อโฆษณาได้ 3 ประเด็น ขึ้นไป	นักเรียนวิเคราะห์ วัตถุประสงค์หลักและ วัตถุประสงค์ที่แฝงมา กับสื่อโฆษณาได้ 2 ประเด็น	นักเรียนวิเคราะห์ วัตถุประสงค์หลักและ วัตถุประสงค์ที่แฝงมา กับสื่อโฆษณาได้ 1 ประเด็น

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) การตรวจแบบบันทึกการเรียนรู้ (ต่อ)

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
7. ตัดสินใจเลือกรับหรือปฏิเสธข้อโฆษณา เพื่อเป็นประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น (การรู้เท่าทันสื่อ : การประเมินค่า)	นักเรียนให้เหตุผลประกอบคำตอบในการเลือกรับหรือปฏิเสธข้อโฆษณาเพื่อประโยชน์แก่ตนเองได้ 3 ประเด็น ขึ้นไป	นักเรียนให้เหตุผลประกอบคำตอบในการเลือกรับหรือปฏิเสธข้อโฆษณาเพื่อประโยชน์แก่ตนเองได้ 2 ประเด็น	นักเรียนให้เหตุผลประกอบคำตอบในการเลือกรับหรือปฏิเสธข้อโฆษณาเพื่อประโยชน์แก่ตนเองได้ 1 ประเด็น
8. ตีความและแปลความหมายของสื่อโฆษณา ที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้บริโภคใน ความหมายที่สื่อ ต้องการนำเสนอ หรือ ความหมายที่สื่อแอบแฝงไว้ (การรู้เท่าทันสื่อ : การประเมินค่า)	นักเรียนตีความและแปลความความหมายในสิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอและสื่อแอบแฝงไว้ได้ 3 ประเด็น ขึ้นไป	นักเรียนตีความและแปลความความหมายในสิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอและสื่อแอบแฝงไว้ได้ 2 ประเด็น	นักเรียนตีความและแปลความความหมายในสิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอและสื่อแอบแฝงไว้ได้ 1 ประเด็น

แบบประเมินผลงานกลุ่ม : Flipchart

กลุ่มที่..... ชื่อกลุ่ม.....

คำชี้แจง : ผู้ประเมินพิจารณารายการประเมินในแต่ละข้อและทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่ตรงกับความเห็นของท่าน เพื่อเป็นประโยชน์ในการให้คะแนนต่อไป

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
		3	2	1
1	ความถูกต้อง			
2	ความครบถ้วน			
3	การประยุกต์ใช้			
4	สร้างสรรค์			
รวม				

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนรวม 7 คะแนน ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) การตรวจ Flipchart

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ความถูกต้อง	นักเรียนบันทึกได้ ถูกต้องสมเหตุสมผล 3 ประเด็น ขึ้นไป	นักเรียนบันทึกได้ ถูกต้องสมเหตุสมผล 2 ประเด็น	นักเรียนบันทึกได้ ถูกต้องสมเหตุสมผล 1 ประเด็น
ความครบถ้วน	นักเรียนบันทึกได้ ครบถ้วน 3 ประเด็น ขึ้นไป	นักเรียนบันทึกได้ ครบถ้วน 2 ประเด็น	นักเรียนบันทึกได้ ครบถ้วน 1 ประเด็น
การประยุกต์ใช้	นักเรียนบันทึกการ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 3 ประเด็น ขึ้นไป	นักเรียนบันทึกการ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 2 ประเด็น	นักเรียนบันทึกการ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 1 ประเด็น
สร้างสรรค์	การพัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพื่อแก้ ปัญหาด้วยความ คิดที่แปลกใหม่ เหมาะสมต่อ สถานการณ์จริงใน ชีวิตประจำวัน	การพัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพื่อ แก้ปัญหาด้วยการ ผสมผสานและ ดัดแปลงจากความ คิดเดิม เหมาะสมต่อ สถานการณ์จริงใน ชีวิตประจำวัน	การพัฒนาชิ้นงานหรือ วิธีการเพื่อแก้ ปัญหา โดยไม่มี ความคิด แปลก ใหม่ ไม่ เหมาะสมต่อ สถานการณ์จริงใน ชีวิตประจำวัน

แบบประเมินการนำเสนอ

กลุ่มที่..... ชื่อกลุ่ม.....

คำชี้แจง : ผู้ประเมินพิจารณารายการประเมินในแต่ละข้อและทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่ตรงกับความเห็นของท่าน เพื่อเป็นประโยชน์ในการให้คะแนนต่อไป

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน					ผลการตัดสิน คุณภาพ	
		5	4	3	2	1	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เลือกใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อผลิตสื่อ โฆษณา โดยการเขียนบทและค้นคว้าข้อมูล เนื้อหาประกอบได้อย่างเหมาะสมตาม วัตถุประสงค์ของตน และเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสารได้ (สร้างสรรค์)							
2	อธิบายแนวทางการคุ้มครองสิทธิของ ตนเองในฐานะผู้บริโภค							

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

แต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 คะแนน ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) การตรวจการนำเสนอ

คะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
5	นำเสนอ อภิปราย และตอบคำถามได้เข้าใจง่าย มีวิธีการที่น่าสนใจ และแปลกใหม่ เหมาะสมกับลักษณะข้อมูลที่ทำการศึกษาค้นคว้า สามารถเห็นแนวทางในการนำไป ประยุกต์ในชีวิตประจำวัน
4	นำเสนอ อภิปราย และตอบคำถามได้เข้าใจง่าย และมีวิธีการที่น่าสนใจเหมาะสมกับ ลักษณะข้อมูลที่ทำการศึกษาค้นคว้า สามารถเห็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ใน ชีวิตประจำวัน
3	นำเสนอ อภิปราย และตอบคำถามได้เข้าใจ และมีวิธีการที่เหมาะสมกับลักษณะ ข้อมูลที่ทำการศึกษาค้นคว้า สามารถเห็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ใน ชีวิตประจำวัน
2	นำเสนอ อภิปราย และตอบคำถามได้ แต่มีวิธีการไม่เหมาะสมกับลักษณะข้อมูล ที่ทำการศึกษาค้นคว้า ไม่สามารถเห็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ในชีวิตประจำวัน
1	นำเสนอ อภิปราย และตอบคำถามได้ไม่เหมาะสมกับลักษณะข้อมูล ที่ทำการศึกษา ค้นคว้า ไม่สามารถเห็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ในชีวิตประจำวัน

แบบบันทึกการเรียนรู้

แบบบันทึกการเรียนรู้

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ

รายวิชา สังคมศึกษา



ครูผู้สอน : ครูเจษฎา สามี

ชื่อ-สกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

โรงเรียนแก่งคอย อำเภอกำแพงคอย จังหวัดสระบุรี

Title : Problem-Based Learning

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน คืออะไร

การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้โดยเริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งต้องเป็นปัญหาที่ใกล้ตัวและพบเจอในชีวิตประจำวัน เพราะการเรียนรู้แบบเรียน และสร้างองค์ความรู้ให้กับตัวนักเรียนโดยอิงกระบวนการทำงานแบบกลุ่ม

ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1. กำหนดปัญหา นักเรียนสามารถกำหนดสิ่งที่ตนสนใจหรือสนใจจากข่าวที่ตนเองสนใจ
2. กำหนดความเข้าใจกับปัญหา นักเรียนแต่ละคนกำหนดความเข้าใจและวิเคราะห์ปัญหา ที่เกี่ยวข้องกันกับปัญหาที่ตนเองสนใจ
3. กำหนดการเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนจะเป็นผู้กำหนดหัวข้อหรือรายละเอียดต่างๆ ที่ต้องการค้นคว้า โดยตนเองเป็นผู้กำหนดรายละเอียดต่างๆ
4. สังเคราะห์ความรู้ นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้ามาเชื่อมโยงกันเพื่อหาข้อสรุป โดยพยายามเชื่อมโยงความรู้กับสิ่งที่ตนเองสนใจ
5. สรุปและประเมินค่าของคำตอบ นักเรียนแต่ละคนสรุปการเรียนรู้ของตนเองที่ได้จากการค้นคว้า อภิปราย และประเมินค่าของตนเองว่าดีหรือไม่ดีว่าตนมีความรู้มากขึ้นหรือไม่ โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดของตนเองอย่างถี่ถ้วน
6. นำเสนอและประเมินผลงาน นักเรียนนำข้อสรุปที่ได้จากการสรุปและประเมินค่าของตนเองไปนำเสนอต่อกลุ่ม โดยนักเรียนทุกคนจะสรุปและนำเสนอเป็นผลงานของตนเองโดยอิงความรู้ที่ตนเองได้มาจากการเรียนรู้ โดยนักเรียนทุกคนจะสรุปและนำเสนอเป็นผลงานของตนเอง

อ้างอิงจาก : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา 2560. แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์



อ้างอิงจาก : <http://www.facebook.com/AkornACTProject/>
A.325702810487702894688816301/00/

Title : SIX THINKING HATS

วิธีใช้การคิดแบบหมวก 6 ใบ

การคิดแบบหมวก 6 ใบ คืออะไร

การคิดแบบหมวก 6 ใบ คือวิธีคิดที่ช่วยจัดระเบียบการคิด ทำให้งานคิดมีประสิทธิภาพมากขึ้น



อ้างอิงจาก : <http://www.pdcds.com/thai/thai-hat/>
<http://www.pdcds.com/thai/thai-hat/>

Title : SIX THINKING HATS

ความหมาย ของหมวกทั้ง 6 ใบ

White Hat หมวกสีขาว
สีขาว เป็นสีที่แสดงถึงความเป็นกลาง ไม่เอนเอียง ไม่ตัดสิน ไม่มีความเห็นส่วนตัว เป็นสีที่แสดงถึงความเป็นจริง ไม่มีความเห็นส่วนตัว ไม่มีความเห็นส่วนตัว

Red Hat หมวกสีแดง
สีแดง เป็นสีที่แสดงถึงอารมณ์และความรู้สึก เป็นสีที่แสดงถึงความรู้สึกของตนเอง ไม่มีความเห็นส่วนตัว ไม่มีความเห็นส่วนตัว

Black Hat หมวกสีดำ
สีดำ เป็นสีที่แสดงถึงความยากลำบากและการปฏิเสธ เป็นสีที่แสดงถึงความยากลำบากและการปฏิเสธ เป็นสีที่แสดงถึงความยากลำบากและการปฏิเสธ

Yellow Hat หมวกสีเหลือง
สีเหลือง เป็นสีที่แสดงถึงความสุขและความหวัง เป็นสีที่แสดงถึงความสุขและความหวัง เป็นสีที่แสดงถึงความสุขและความหวัง

Green Hat หมวกสีเขียว
สีเขียว เป็นสีที่แสดงถึงความเจริญและการเติบโต เป็นสีที่แสดงถึงความเจริญและการเติบโต เป็นสีที่แสดงถึงความเจริญและการเติบโต

Blue Hat หมวกสีน้ำเงิน
สีน้ำเงิน เป็นสีที่แสดงถึงความสงบและความนิ่ง เป็นสีที่แสดงถึงความสงบและความนิ่ง เป็นสีที่แสดงถึงความสงบและความนิ่ง



Title :

SIX THINKING HATS

ตัวอย่างการใช้หมวก 6 ใบในการ **ตั้งคำถาม**



WHITE
facts

1. ชำวนีมีจุดประสงค์ที่จะบอกข้อมูลบางอย่าง
2. โฆษณาวีธีการทำขนมเค้ก
3. ยอดผู้ติดเชื้อ COVID-19 มีจำนวนกี่คน



RED
feelings

1. เมื่อได้ข่าวว่ามีเชื้อโรคระบาด
2. เรารู้สึกอย่างไรต่อโฆษณาดี
3. มีความรู้สึกอย่างไร เมื่อรู้ว่าข่าวนี้เป็นข่าวปลอม



BLACK
negative

1. เมื่ออ่านข่าวนี้เกี่ยวกับคนไทยเป็นสิ่งที่แย่ที่สุด
2. ปัญหาที่ผู้บริโภคโฆษณาต้องเจอกับโฆษณาดีคืออะไร
3. การนำเสนอโฆษณาดีจำเป็นต้องถูกนำเสนออย่างไร



YELLOW
benefits

1. ผู้บริโภคได้ประโยชน์อะไรบ้างจากโฆษณาดี
2. จุดเด่นที่นักโฆษณาจะนำข่าวนี้อะไร
3. ผลดีของการซื้อสินค้ากับข่าวนี้อะไรบ้าง



GREEN
creativity

1. ควรนำเสนอข่าวอย่างไรให้คนอื่นสนใจ
2. ถ้าจะหาสิ่งคนสนใจ ควรอย่างไร
3. ถ้าต้องลงวิธีใช้โฆษณาการท่องเที่ยวควรใช้อย่างไร



BLUE
process

1. สรุปเนื้อหาสาระที่กล่าวถึงข่าวนี้อะไร
2. สรุปว่าโฆษณาดีมีแนวโน้มดีหรือไม่ดี
3. เราควรนำเสนอบทเรียนในการศึกษาเกี่ยวกับข่าว

จัดทำโดย
ครูวิภาดา

จุดเด่น, จุดเสีย,
อุปสรรค

จุดเด่น, ประโยชน์,
มองเห็นภาพ

ความคิดสร้างสรรค์,
ความคิดสร้างสรรค์

จัดสรุป,
ความถี่รอบรอบ



Title :

สำหรับจดบันทึกเพิ่มเติม







Title : กำหนดปัญหา



บันทึกการเรียนรู้ คาบที่



WHITE
facts

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



RED
feelings

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



BLACK
negative

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



YELLOW
benefits

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



GREEN
creativity

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



BLUE
process

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

[illegible]



English

Unit 1

Title : ทำความเข้าใจกับปัญหา



บันทึกการค้นคว้า คาบที่



WHITE
hats

Q:

A:

Q:

A:



RED
feelings

Q:

A:

Q:

A:



BLACK
negative

Q:

A:

Q:

A:



YELLOW
benefits

Q:

A:

Q:

A:



GREEN
creativity

Q:

A:

Q:

A:



BLUE
process

Q:

A:

Q:

A:



Title :

ทำความเข้าใจกับปัญหา



บอกครูหน่อยนะ
สัปดาห์ 2-3 ประโยค
รู้เรื่องบ้าน รู้ตัวยังมี
ใจคิดที่ได้
ได้อะไรจากการเรียนวันนี้บ้าง



บันทึกหลังการเรียนรู้
LEARNING LOG

วาดภาพแทนความรู้สึก



Unit 1

Colors

Title :

คำเป็นการศึกษาค้นคว้า



WHITE
hats

บันทึกการเรียนรู้ ควบคู่กับ.....

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



RED
feelings

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



BLACK
negative

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



YELLOW
happiness

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



GREEN
creativity

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:



BLUE
prices

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

Q:

A:

[illegible]

Title : สิ่งที่เราหาคำถาม

บันทึกการเรียนรู้คาบที่.....

WHITE facts

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

RED feelings

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

BLACK negative

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

YELLOW benefits

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

GREEN creativity

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

BLUE process

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

Title : สิ่งที่เราหาคำถาม

บันทึกหลังการเรียนรู้
LEARNING LOG

บอกครูหน่อยนะ
สัปดาห์ 2-3 ประโยค
รู้เรื่องบ้าน รู้สึกละเมียด
ใจดีที่ได้
ได้อะไรจากการเรียนวันนี้

วาดภาพแทนความรู้สึก

Title : สรุปและประเมินค่าของคำตอบ

บันทึกการเรียนรู้คาบที่.....

WHITE facts

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

RED feelings

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

BLACK negative

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

YELLOW benefits

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

GREEN creativity

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

BLUE process

Q: _____
A: _____
Q: _____
A: _____

Title : สรุปและประเมินค่าของคำตอบ

บันทึกหลังการเรียนรู้
LEARNING LOG

บอกครูหน่อยนะ
สัปดาห์ 2-3 ประโยค
รู้เรื่องบ้าน รู้สึกละเมียด
ใจดีที่ได้
ได้อะไรจากการเรียนวันนี้

วาดภาพแทนความรู้สึก

Title : นำเสนอและประเมินผล

บันทึกการเรียนรู้ คาบที่.....

Q & A

WHITE
facts

RED
feeling

BLACK
negative

YELLOW
happily

GREEN
creativity

BLUE
project

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Title : นำเสนอและประเมินผล

บันทึกหลังการเรียนรู้
LEARNING LOG

บอกครูหน่อยนะ
สัปดาห์ 2-3 ประโยค
รู้เรื่องบ้าน รู้สึกอย่างไร
ใจดีที่ได้
ได้เรียนจากการเรียนวันนี้บ้าน

วาดภาพแทนความรู้สึก

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Title :

สำหรับจดบันทึกเพิ่มเติม

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Title :

สำหรับจดบันทึกเพิ่มเติม

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

Q : _____
A : _____
Q : _____
A : _____

ตัวอย่างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 20 ข้อ

1. ถ้าหากนักเรียนได้รับมอบหมายจากคุณแม่ช่วยสืบค้นข้อมูลผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางเพื่อเพิ่มความงามให้แก่คุณแม่ของนักเรียนโดยที่คุณแม่วางเงื่อนไขในการค้นหาว่า ต้องการของแท้ มีคุณสมบัติสินค้าครบถ้วน ราคาถูก มีให้เลือกหลากหลายยี่ห้อ นักเรียนจะเลือกสืบค้นข้อมูลจากแหล่งใดจึงจะเหมาะสมที่สุด

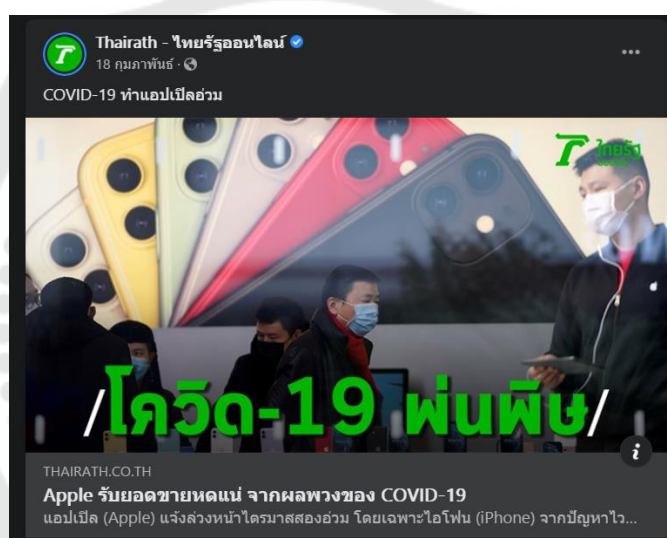
ก. Facebook

ข. YouTube

ค. Shopee

ง. Foodpanda

2. กำหนดให้นักเรียนพิจารณาภาพและข้อความเพื่อตอบคำถาม



จากภาพต่อไปนี้ นักเรียนคิดว่าสื่อประเภทนี้ต้องการจะนำเสนออะไรให้แก่ผู้บริโภคได้รับทราบ

ก. โควิด-19 ช่วยพยุงธุรกิจของบริษัทแอปเปิล

ข. โควิด-19 ไม่ส่งผลใด ๆ ต่อการลงทุนของบริษัทแอปเปิล

ค. โควิด-19 ทำให้ยอดขายไอโฟนของบริษัทแอปเปิลลดน้อยลง

ง. โควิด-19 ทำให้ยอดขายของบริษัทซัมซุงดีกว่าบริษัทแอปเปิล

3. กำหนดให้นักเรียนพิจารณาภาพและข้อความเพื่อตอบคำถาม

"เกาะสมุย" คุมเข้ม COVID-19 เฝ้าระวังสูงสุด

© 10:05 | 24 ตุลาคม 2563 | 675



รณว.สาธารณสุข ยอมรับว่า มีความเป็นไปได้ที่ชาวฝรั่งเศสที่ติดเชื้อ COVID-19 ซึ่งพบใน อ.เกาะสมุย จ.สุราษฎร์ธานี อาจติดเชื้อจากสถานที่กักตัว ขณะที่พื้นที่สาธารณะใน อ.เกาะสมุย กลับมายกระดับการเฝ้าระวังสูงสุดอีกครั้ง

วันนี้ (24 ต.ค.63) ผู้สื่อข่าวรายงานว่า การพบหญิงชาวฝรั่งเศสติดเชื้อ COVID-19 ใน อ.เกาะสมุย จ.สุราษฎร์ธานี เป็นรายล่าสุดในประเทศทำให้นายกรัฐมนตรีว่าการกระทรวงสาธารณสุข ต้องเดินทางลงพื้นที่เมื่อเย็นวานนี้ (23 ต.ค.63) โดยยอมรับว่า อาจเป็นไปได้ว่าผู้ป่วยอาจติดเชื้อระหว่างกักตัวในสถานที่กัก 14 วันที่กรุงเทพฯ จึงอาจต้องกลับไปตรวจสอบระบบการกักตัวอีกครั้ง แต่ยังคงยืนยันว่า ประชาชนไม่ควรตื่นตระหนกเพราะไทยยังมีระบบการคัดกรองและควบคุมโรคอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งขณะนี้กำลังอยู่ระหว่างการสอบสวนเส้นทางผู้ติดเชื้อ พร้อมนายแพทย์ไพโรจน์เวชซึ่งเป็นยานยนต์ไวรัสตัวใหม่ที่เกิดขึ้นที่ส่งเข้ามาเพื่อรักษาผู้ป่วยอาการปานกลางและหนักมาก แต่ในกรณีติดเชื้อไม่ร้ายแรงจึงยังไม่ต้องเข้ายาลดไข้

การพบผู้ติดเชื้อไวรัส COVID-19 ในประเทศ คนล่าสุด ที่เกาะสมุย ทำให้ผู้โดยสารเรือเฟอร์รี่ข้ามฟากหลายคนกลับมาสวมใส่หน้ากากอนามัยมากขึ้น ระหว่างเดินทางมายังเกาะสมุย หลังพบผู้ติดเชื้อรายใหม่บนเกาะ ขณะที่บรรยากาศบนเรือยังคงมีการวางเจลล้างมือตามจุดต่าง ๆ เพื่อความปลอดภัยของผู้โดยสาร

ส่วนบรรยากาศที่ตลาดโต้รุ่งท่าเทียบเรือหน้าทอน อาสาสมัครสาธารณสุขอำเภอเกาะสมุย กลับมาเพิ่มความเข้มงวดในการป้องกันไวรัส COVID-19 โดยกำหนดให้เข้า-ออกในเส้นทางเดียว ซึ่งต้องผ่านจุดคัดกรองและตรวจวัดอุณหภูมิผู้ที่เข้ามาในตลาดโต้รุ่งก่อนจะเข้าสู่พื้นที่เข้ามาภายในตลาด โดยไม่อนุญาตให้ผู้ที่ไม่ได้สวมหน้ากากอนามัยเข้ามาภายในตลาด เช่นเดียวกับพ่อค้าแม่ค้าต่างสวมหน้ากากอนามัยเพื่อความปลอดภัย

ขณะที่การสอบสวนเส้นทางของผู้ติดเชื้อ พบว่า โดยได้เดินทางมาจากประเทศฝรั่งเศส พร้อมครอบครัว 3 คน เที่ยวบิน TG 933 หลังจากนั้นได้ผ่านการกักตัวครบ 14 วันในสถานที่กักตัวของรัฐ โดยผ่านการตรวจหาเชื้อมาแล้ว 2 ครั้ง หลังออกจากสถานที่กักกัน ได้เดินทางมายังอำเภอเกาะสมุย ด้วยเที่ยวบิน PG167 ของบางกอกแอร์เวย์ และเดินทางไปบ้านพักโดยรถส่วนตัวของเพื่อน

หลังจากนั้นเริ่มมีไข้ ไอ มีเสมหะ ปวดกล้ามเนื้อ พร้อมกับเดินทางไปยังห้างบิ๊กซี และร้านสะดวกซื้อใกล้บ้านที่เกาะสมุย ขณะนี้ได้กักตัวสามี ลูก และเพื่อนที่เดินทางไปรับที่โรงพยาบาลซึ่งยังไม่พบเชื้อในขณะนี้ แต่ต้องรอการตรวจสอบเชื้อทุกวันจนครบ 14 วัน ส่วนผู้ที่มีความเสี่ยงน้อยอีก 42 คน อยู่ระหว่างการกักตัวในพื้นที่กักเช่นกัน

นักเรียนคิดว่าสื่อประเภทนี้ต้องการจะนำเสนออะไรให้แก่ผู้บริโภคได้รับทราบ

- ก. เฝ้าระวังภัยพิบัติในเกาะสมุย ในช่วงที่รัฐบาลกระตุ้นการท่องเที่ยวในประเทศ
- ข. เข้มงวดการขายสินค้าราคาสูงและการหลอกลวงขายสินค้าให้แก่ชาวต่างชาติ
- ค. การสังเกตอาการเริ่มต้นของคนติดเชื้อไวรัส COVID-19 ในจังหวัดสุราษฎร์ธานี
- ง. เฝ้าระวังการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 บริเวณพื้นที่เกาะสมุย

4. ถ้านักเรียนต้องการส่งต่อภาพและข้อความจาก Facebook ของนักเรียนไปให้เพื่อนใน Facebook

ของนักเรียน นักเรียนควรทำสิ่งใด

ก. กดแชร์

ข. กดแท็ก

ค. กดโพสต์

ง. กดไลก์

5. จากภาพต่อไปนี้ มักจะปรากฏอยู่บนสื่อประเภทใดมากที่สุด



ก. รายการวิทยุ

ข. รายการโทรทัศน์

ค. แอปพลิเคชันข่าว

ง. ป้ายโฆษณา

6. ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุดเกี่ยวกับจุดประสงค์ของการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

ก. เพื่อความเป็นระเบียบในการออกอากาศของรายการโทรทัศน์

ข. เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกฟ้องร้องจากองค์กรสิทธิมนุษยชน

ค. เพื่อปกป้องประเภทเนื้อหารายการที่กำลังจะออกอากาศ

ง. เพื่อเป็นเครื่องมือในการให้คำแนะนำสำหรับผู้ชมเลือกรับชมสื่อทางโทรทัศน์ที่

เหมาะสมกับวัย

7. การโฆษณาสินค้าและบริการในข้อใดต่อไปนี้มีการโน้มน้าวใจแฝงอยู่ด้วย

ก. สถานบริการความงามรับสมัครแพทย์เฉพาะทาง

ข. แม่ศรีครัวไทย บริการอาหารไทยใน-นอกสถานที่ รสชาตินุ่มนวลสไตล์ชาววัง

ค. ขอเชิญร่วมเป็นเจ้าของ iPhone 12 ได้แล้ววันนี้ที่ Apple Store ทุกสาขา

ง. สถาบันกวดวิชาเปิดรับสมัครเรียนพิเศษคอร์สออนไลน์ 5 วิชา เตรียมสอบ O-net

8. “ทุกที่นั่ง ทุกเที่ยว ราคาเดียว ไม่ต้องจอง” จากข้อความดังกล่าวถือเป็นข้อความโฆษณาที่ผิดตาม

ข้อใดต่อไปนี้

- ก. โฆษณามีข้อความที่ระบุเรื่องการให้ของแถม
- ข. โฆษณามีข้อความที่เป็นเท็จหรือเกินความจริง
- ค. โฆษณามีข้อความที่เชิญชวนให้แข่งขันชิงรางวัล
- ง. ข้อความที่ทำให้เข้าใจผิดในสาระสำคัญของสินค้า

9. กำหนดให้นักเรียนพิจารณาภาพเพื่อตอบคำถาม



จากภาพ ข้อใดต่อไปนี้ เป็นจุดประสงค์หลักที่สื่อต้องการนำเสนอให้แก่ผู้บริโภค

- ก. จองเลย! บินปลายปี ราคาดีที่สุด
- ข. ลดทันที 10 เปอร์เซ็นต์ เมื่อนำหนักสัมภาระ 25 กิโลกรัม ขึ้นไป
- ค. เที่ยวบินไป-กลับ รวมค่าที่พักและภาษี เริ่มต้นที่ 1,190 บาทต่อท่าน
- ง. เส้นทางบินภายในประเทศและต่างประเทศราคาเที่ยวเดียวเริ่มต้นที่ 0 บาท

10. กำหนดให้นักเรียนพิจารณาภาพเพื่อตอบคำถาม



จากภาพ ข้อใดต่อไปนี้เป็นจุดประสงค์ของสื่อที่ต้องการนำเสนอให้แก่ผู้บริโภค

- ก. ลดสูงสุด 17,400 บาท
- ข. ผ่อน 0 % นาน 24 เดือน
- ค. เครือข่ายคลื่นที่มากที่สุด AIS 5G
- ง. ตั้งแต่ 20 พฤศจิกายน 2563 เป็นต้นไป

11. กำหนดให้นักเรียนพิจารณาภาพและข้อความเพื่อตอบคำถาม



จากภาพ หากนักเรียนจะต้องการจะซื้อขนมไปเยี่ยมเพื่อนที่ป่วยเป็นโรคไตวายเรื้อรัง ข้อใดต่อไปนี้เป็นเหตุผลที่สมเหตุสมผลมากที่สุดสำหรับนักเรียนที่จะเลือกซื้อขนมดังกล่าวหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. เลือกซื้อ เพราะ ซื้อได้ลดราคาพิเศษ และได้ M-stamp
- ข. เลือกซื้อ เพราะ เป็นขนมที่อร่อยทำจากธัญพืชแท้ ๆ มีหลากหลายรส
- ค. ไม่เลือกซื้อ เพราะ เป็นขนมที่มีส่วนผสมของโซเดียมไม่เหมาะแก่ผู้บริโภคที่เป็นโรคไต
- ง. ไม่เลือกซื้อ เพราะ ได้ M-stamp น้อย และปริมาณขนมในหีบห่อก็มีน้อยด้วยเช่นกัน

12. “ผลิตภัณฑ์ถั่งเช่าผสมมัลติวิตามินบี คือ ถั่งเช่าออร์แกนิก สายพันธุ์ทิเบต ผลิตจากฟาร์มเพาะเลี้ยงที่ใหญ่ที่สุดในโลก ด้วยเทคโนโลยีและเทคนิคพิเศษในการควบคุมสภาพอากาศ การเพาะเลี้ยงสปอร์ แบบออร์แกนิก 100% ทำให้ได้ถั่งเช่าทิเบตที่มีสารสำคัญ มากกว่าถั่งเช่าทิเบตที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติถึง 5 เท่า โดยจดสิทธิบัตรเลขที่ US7407795B2 ได้รับตรารับรองอาหารและผลิตภัณฑ์ออร์แกนิกจาก ประเทศสหรัฐอเมริกา USDA มีความปลอดภัยสูงสุดต่อผู้บริโภค และได้รับเครื่องหมาย ฮาลาล การันตี มาตรฐาน USDA, ฮาลาล, ความปลอดภัยจากสารพิษ” หากนักเรียนพบเจอข้อความโฆษณาแบบนี้บนโลกออนไลน์ นักเรียนจะตัดสินใจซื้อสินค้าหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. ตัดสินใจซื้อ เพราะ เป็นผลิตภัณฑ์มีส่วนผสมที่ดีต่อสุขภาพ
- ข. ตัดสินใจซื้อ เพราะ ได้รับการรับรองมาตรฐานมากมายจากองค์กรที่มีชื่อเสียง
- ค. ยังไม่ตัดสินใจซื้อ เพราะ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่ได้ช่วยให้สุขภาพร่างกายแข็งแรง
- ง. ยังไม่ตัดสินใจซื้อ เพราะ ต้องตรวจสอบความถูกต้องและการรับรองผลิตภัณฑ์เสียก่อน

13. กำหนดให้นักเรียนพิจารณาภาพและข้อความเพื่อตอบคำถาม

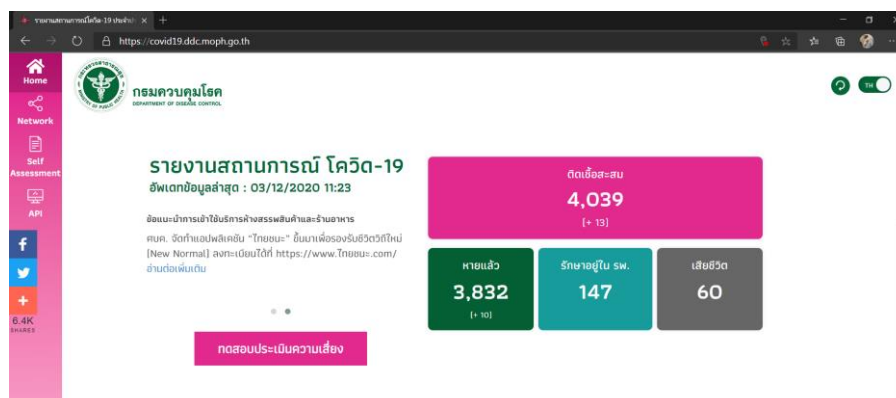


จากภาพ หากนักเรียนใช้สัญญาณโทรศัพท์เครือข่าย TRUE แล้วพบโฆษณาดังกล่าวในโลกออนไลน์

ในฐานะที่นักเรียนเป็นผู้บริโภค นักเรียนจะเลือกบริการตามเนื้อหาโฆษณาดังกล่าวหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. เลือก เพราะ สามารถจ่ายเงินได้สะดวก รวดเร็ว และมีแต้มให้สะสม
- ข. เลือก เพราะ นางแบบโฆษณามีหน้าตาดี น่ารัก สดใส ชวนให้ใช้บริการ
- ค. ไม่เลือก เพราะ มีวิธีการที่ยุ่งยาก ไม่เหมาะสมกับยุคสมัย
- ง. ไม่เลือก เพราะ เสี่ยงต่อการถูกโกงเงินสูงมาก

14. กำหนดให้นักเรียนพิจารณาภาพและข้อความเพื่อตอบคำถาม



จากภาพ นักเรียนคิดว่าภาพและข้อมูลที่แสดงทั้งหมดนี้มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. น่าเชื่อถือ เพราะ ข้อมูลดังกล่าวมีที่มาจากเว็บไซต์หน่วยงานของภาครัฐ
- ข. น่าเชื่อถือ เพราะ เว็บไซต์มีสีสันที่สวยงาม อ่านข้อความเข้าใจง่าย
- ค. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะ ประเทศไทยปลอดเชื้อไวรัสโควิด-19 มานานแล้ว
- ง. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะ เป็นข้อมูลของหน่วยงานที่ไม่เกี่ยวข้องกับโควิด-19

15. กำหนดให้นักเรียนพิจารณาภาพและข้อความเพื่อตอบคำถาม



“รายการชีวิตวิถีคน” สารคดีที่จะนำเสนอเรื่องราว “วิถีการดำเนินชีวิต” ที่แตกต่างหลากหลายในแต่ละพื้นที่ โดย “คนในพื้นที่” ที่มีเสน่ห์ของความเป็นวิถีชีวิตในแบบของตน และนำเสนอให้เห็นปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และการปรับตัวให้เป็นไปตามสภาพสถานการณ์ในปัจจุบัน ออกอากาศทุกวันจันทร์ เวลา 21.00 - 21.30 น. ทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส หรือทางเว็บไซต์ <https://program.thaipbs.or.th/TheConnect/episodes> จากภาพและข้อความดังกล่าว รายการนี้มีคุณค่าและประโยชน์ต่อสังคมอย่างไร

ก. เนื้อหารายการจะนำเสนอเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดความรู้สึกอยากท่องเที่ยวในต่างจังหวัดมากขึ้น

ข. เนื้อหารายการมีการนำเสนอภาพการท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจการเจริญเติบโตของห้างสรรพสินค้า

ค. เนื้อหารายการมีการนำเสนอที่กระตุ้นและสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิถีชีวิตดั้งเดิม ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลก

ง. เนื้อหารายการที่ใช้กระแสสังคมด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นตัวช่วยนำเสนอให้รายการมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

16. คาบเรียนวิชาสังคมศึกษา ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มศึกษาเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภค และมอบหมายให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากสื่อแหล่งต่าง ๆ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน และจะต้องจัดทำมีสื่อ Power Point ประกอบการนำเสนอด้วย ซึ่งนักเรียนได้ทำการหาข้อมูลจากสื่อหลายแหล่ง นักเรียนควรทำอย่างไรเพื่อให้งานของนักเรียนมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด

ก. คัดลอกเนื้อหาทั้งหมดโดยไม่มีการดัดแปลงข้อความใด ๆ เพื่อความถูกต้องแม่นยำมากที่สุด

ข. อ่านเนื้อหาทั้งหมด แล้วทำความเข้าใจเนื้อหาความรู้ที่ได้รับ และเขียนสรุปเรียบเรียงใหม่ด้วยตนเอง

ค. คัดลอกเนื้อหาทั้งหมดโดยไม่มีการดัดแปลงข้อความใด ๆ เพื่อความถูกต้องแม่นยำมากที่สุด แต่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่ถูกต้อง

ง. อ่านเนื้อหาทั้งหมด แล้วทำความเข้าใจเนื้อหาความรู้ที่ได้รับ และเขียนสรุปเรียบเรียงใหม่ด้วยตนเอง แต่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่ถูกต้อง

17. เมื่อนักเรียนพบเจอข่าวปลอมบนโลกออนไลน์ แล้วนักเรียนต้องการที่จะนำเสนอให้แก่ญาติผู้ใหญ่ได้รับรู้เพื่อยับยั้งการส่งต่อข้อมูลอันเป็นเท็จ นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรจึงจะมีความเหมาะสม

ก. พิมพ์ข้อความเตือน และแชร์ที่มาของข่าวปลอมบนโลกออนไลน์ไปให้ญาติผู้ใหญ่ดูในไลน์

ข. พิมพ์ข้อความแจ้งเตือนส่งอีเมลไปให้ญาติผู้ใหญ่แต่ละคนได้อ่าน

ค. ส่งจดหมายยังบ้านญาติผู้ใหญ่ทุกคนเพื่อให้ระวังการรับข้อมูลจากข่าวปลอม

ง. เรียกญาติผู้ใหญ่มาดูหน้าตาของข่าวปลอมแล้วให้กระจายข่าวกันเอง

18. เมื่อนักเรียนแชร์โพสต์ข่าวในเฟซบุ๊กและแสดงความคิดเห็นต่อข่าวตามทัศนะของนักเรียน จากนั้นมีเพื่อนหลายคนเข้ามาแสดงความคิดเห็นขัดแย้งจากความคิดเห็นของนักเรียน นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไร

ก. แสดงความคิดเห็นตอบกลับ และด่าทอเพื่อนที่เข้ามาแสดงความคิดเห็นด้วยคำรุนแรง

ข. ลบความคิดเห็นนั้นและลบเพื่อนออกจากเฟซบุ๊ก เพื่อเป็นการจบปัญหาเรื่องความขัดแย้งทางความคิด

ค. ลบโพสต์ที่แชร์ข่าวนั้นทิ้งและไม่ได้ตอบใด ๆ เพื่อเป็นการสบายใจของตนเองและจะได้ไม่กระทบจิตใจผู้อื่น

ง. แสดงความคิดเห็นตอบกลับแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยคำนึงถึงหลักเหตุผลไม่เอาอารมณ์หรืออคติเข้ามาเกี่ยวข้อง

19. เมื่อนักเรียนสนทนาผ่าน Line กับเพื่อนในกลุ่ม ซึ่งนักเรียนกำลังสนทนาเพื่อรับฝากซื้อสินค้าจากร้านเครื่องสำอางให้กับเพื่อน โดยเพื่อนของนักเรียนต้องการผลิตภัณฑ์ครีมกันแดด นักเรียนควรเลือกวิธีการใดเพื่อนำเสนอข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการเลือกซื้อของเพื่อนได้ง่ายและรวดเร็วที่สุด

ก. ถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ที่มีในร้านให้เพื่อนเลือกชมและสั่งซื้อสินค้า

ข. พิมพ์บรรยายลักษณะผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ให้เพื่อนอ่านและพิจารณาก่อนสั่งซื้อ

ค. บอกให้เพื่อนเลือกยี่ห้อจากในอินเทอร์เน็ตแล้วบอกลักษณะผลิตภัณฑ์เข้ามาใน Line

ง. โทรศัพท์หาเพื่อนแล้วยื่นโทรศัพท์ให้พนักงานพูดคุยกับเพื่อนเพื่อนำเสนอขายสินค้า

20. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่แนวทางป้องกันการถูกละเมิดสิทธิผู้บริโภค

ก. วันเฉลิมทำคลิปรีวิวสินค้าลง YouTube เพื่อเป็นข้อมูลการตัดสินใจแก่ผู้บริโภค

ข. วันชัยโพสต์เปรียบเทียบราคา iPhone จากทุกค่ายเครือข่ายโทรศัพท์มือถือให้กับเพื่อนใน Line

ค. วันวิวัฒน์แชร์ข้อมูลส่วนตัวของลูกค้าเพื่อให้ข้อมูลเป็นช่องทางการติดต่อกับผู้ขายรายอื่น

ง. วันดีกับเพื่อนช่วยกันแสดงความคิดเห็นได้โพสต์สินค้าเพื่อกดดันให้ผู้ขายยอมเปิดเผยราคาสินค้า

เฉลย

1	ค	6	ง	11	ค	16	ง
2	ค	7	ข	12	ง	17	ก
3	ง	8	ข	13	ก	18	ง
4	ก	9	ง	14	ก	19	ก
5	ข	10	ค	15	ค	20	ค



ตัวอย่างแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

ชื่อ-นามสกุล ชั้น ม. เลขที่

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาข้อความแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความเป็นจริงมากที่สุด โดยมีหลักเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้

5 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมากที่สุด หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ คือ คือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 9-10 ครั้ง

4 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมาก หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นบ่อยครั้งคือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 7-8 ครั้ง

3 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นปานกลาง หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นแต่ไม่สม่ำเสมอ ปฏิบัติบ้างไม่ปฏิบัติบ้าง ไม่ปฏิบัติบ้างในบางครั้ง คือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 5-6 ครั้ง

2 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อย หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นเพียงบางครั้ง คือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 3-4 ครั้ง

1 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อยที่สุด หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นในลักษณะนาน ๆ ครั้ง คือ ใน 1 เดือน ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง

รายการ	ระดับความเป็นจริง				
	5	4	3	2	1
1. เมื่อนักเรียนอ่านข่าวหรือชมโฆษณา นักเรียนจะเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้อย่างง่ายดาย					
2. หากมีเพื่อนของนักเรียนกำลังพูดคุยถึงข่าวลือต่าง ๆ ที่กำลังเป็นประเด็นสังคม นักเรียนสามารถบอกเพื่อนได้ว่าข่าวนั้นมาจากแหล่งข่าวใดบ้าง					
3. เมื่อนักเรียนอ่านข่าวหรือชมโฆษณาที่น่าสนใจ นักเรียนสามารถอธิบายเรื่องราวหรือใจความสำคัญของข่าวหรือโฆษณาให้แก่เพื่อนหรือคนในครอบครัวฟังได้					
4. เมื่อนักเรียนอ่านข่าวหรือดูโฆษณาจบนักเรียนสามารถบอกข้อดีข้อเสียของข่าวหรือโฆษณานั้นให้แก่เพื่อนหรือคนใกล้ชิดนักเรียนได้					
5. เมื่อนักเรียนอ่านข่าวจากหลายแหล่งข้อมูลนักเรียนจะสามารถคัดกรองข้อเท็จจริงของข่าวนั้นได้					
6. เมื่อนักเรียนได้ชมละคร หรือรายการโทรทัศน์ นักเรียนสามารถรู้ได้ว่ามีการโฆษณาแฝงในละครหรือรายการนั้น ๆ					
7. เมื่อนักเรียนอ่านข่าวจากหลายแหล่งที่มาในสื่อต่าง ๆ นักเรียนสามารถเลือกรับสื่อที่มีประโยชน์แก่ตนเองได้					
8. เมื่อเรียนมักจะคัดเลือกข่าวหรือโฆษณาสินค้าที่เป็นประโยชน์แบ่งปันให้แก่เพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดเสมอ					
9. เมื่อนักเรียนได้รับการส่งต่อข่าวสารมาทาง Line แล้วพบว่าข่าวนั้นเป็นข่าวปลอม นักเรียนจะเลือกไม่ส่งต่อและเตือนเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดให้รับรู้เสมอ					
10. เมื่อนักเรียนได้อ่านโพสต์ข่าวใน Facebook แล้ว นักเรียนมักจะแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์อย่างตรงไปตรงมาด้วยถ้อยคำที่สุภาพ					
11. นักเรียนสามารถออกแบบการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ด้วยสื่อต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เช่น การสร้างโพสต์ข่าวใน Facebook หรือ การถ่ายภาพทำโฆษณาสินค้าลงใน Instagram					
12. นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ ในการผลิตสื่อ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ					

ภาคผนวก ค

ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ
2. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ
3. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก (t) และค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

ตาราง 15 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ
วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หน่วยที่ 1 ทันโลก ทันข่าวสาร ต้านทาน COVID-19

รายการ	ค่า IOC หน่วยที่ 1	ความสอดคล้อง
1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สามารถ พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้	1.00	สอดคล้อง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด และองค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทัน สื่อ	0.60	สอดคล้อง
3. สาระสำคัญสอดคล้องกับสอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การ เรียนรู้	0.80	สอดคล้อง
4. สาระการเรียนรู้แกนกลางสอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	1.00	สอดคล้อง
5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	0.80	สอดคล้อง
6. สมรรถนะสำคัญสอดคล้องกับมาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	0.80	สอดคล้อง
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	0.60	สอดคล้อง
8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
9. การวัดประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และ กิจกรรมการเรียนรู้	0.60	สอดคล้อง

ตาราง 16 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับ
วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ หน่วยที่ 2 ล้วงลึกโฆษณา

รายการ	ค่า IOC หน่วยที่ 2	ความสอดคล้อง
1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สามารถ พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้	1.00	สอดคล้อง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด และองค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทัน สื่อ	0.60	สอดคล้อง
3. สาระสำคัญสอดคล้องกับสอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การ เรียนรู้	0.80	สอดคล้อง
4. สาระการเรียนรู้แกนกลางสอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	1.00	สอดคล้อง
5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	0.80	สอดคล้อง
6. สมรรถนะสำคัญสอดคล้องกับมาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	0.80	สอดคล้อง
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	0.60	สอดคล้อง
8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
9. การวัดประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และ กิจกรรมการเรียนรู้	0.60	สอดคล้อง

ตาราง 17 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

คำถาม ข้อที่	ค่า IOC	ความ สอดคล้อง	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ผลการ พิจารณา
1	0.60	สอดคล้อง	0.78	0.27	คัดเลือก
2	1.00	สอดคล้อง	0.80	0.57	คัดเลือก
3	0.80	สอดคล้อง	0.80	0.62	คัดเลือก
4	1.00	สอดคล้อง	0.78	0.33	คัดเลือก
5	0.80	สอดคล้อง	0.75	0.49	คัดเลือก
6	0.60	สอดคล้อง	0.73	0.67	คัดเลือก
7	0.60	สอดคล้อง	0.80	0.47	คัดเลือก
8	0.60	สอดคล้อง	0.75	0.45	คัดเลือก
9	0.60	สอดคล้อง	0.70	0.66	คัดเลือก
10	0.60	สอดคล้อง	0.75	0.22	คัดเลือก
11	0.80	สอดคล้อง	0.80	0.21	คัดเลือก
12	0.80	สอดคล้อง	0.68	0.31	คัดเลือก
13	1.00	สอดคล้อง	0.70	0.37	คัดเลือก
14	0.80	สอดคล้อง	0.63	0.39	คัดเลือก
15	0.60	สอดคล้อง	0.70	0.32	คัดเลือก
16	0.60	สอดคล้อง	0.63	0.37	คัดเลือก
17	0.80	สอดคล้อง	0.60	0.31	คัดเลือก
18	0.60	สอดคล้อง	0.73	0.35	คัดเลือก
19	0.60	สอดคล้อง	0.80	-0.21	ตัดออก
20	1.00	สอดคล้อง	0.50	0.32	คัดเลือก
21	0.80	สอดคล้อง	0.65	0.26	คัดเลือก
22	0.60	สอดคล้อง	0.75	-0.11	ตัดออก
23	0.80	สอดคล้อง	0.70	0.05	ตัดออก
24	0.60	สอดคล้อง	0.83	-0.04	ตัดออก
25	1.00	สอดคล้อง	0.75	0.41	คัดเลือก

ตาราง 17 (ต่อ)

คำถาม ข้อที่	ค่า IOC	ความ สอดคล้อง	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ผลการ พิจารณา
26	1.00	สอดคล้อง	0.80	0.35	คัดเลือก
27	0.60	สอดคล้อง	0.80	0.07	ตัดออก
28	1.00	สอดคล้อง	0.75	0.11	ตัดออก
29	1.00	สอดคล้อง	0.88	0.10	ตัดออก
30	1.00	สอดคล้อง	0.80	0.05	ตัดออก
31	0.80	สอดคล้อง	0.78	0.47	คัดเลือก
32	0.80	สอดคล้อง	0.70	0.22	คัดเลือก
33	0.60	สอดคล้อง	0.65	0.23	คัดเลือก
34	0.60	สอดคล้อง	0.85	0.04	ตัดออก
35	1.00	สอดคล้อง	0.75	0.32	คัดเลือก
36	1.00	สอดคล้อง	0.75	0.39	คัดเลือก
37	1.00	สอดคล้อง	0.73	0.26	คัดเลือก
38	0.60	สอดคล้อง	0.73	0.23	คัดเลือก
39	1.00	สอดคล้อง	0.70	0.22	คัดเลือก
40	1.00	สอดคล้อง	0.78	0.32	คัดเลือก
41	0.60	สอดคล้อง	0.78	-0.18	ตัดออก
42	0.80	สอดคล้อง	0.75	0.26	คัดเลือก
43	0.80	สอดคล้อง	0.75	0.40	คัดเลือก
44	0.80	สอดคล้อง	0.73	0.38	คัดเลือก
45	0.60	สอดคล้อง	0.65	0.41	คัดเลือก
46	1.00	สอดคล้อง	0.75	0.70	คัดเลือก
47	0.80	สอดคล้อง	0.80	0.26	คัดเลือก
48	1.00	สอดคล้อง	0.80	0.56	คัดเลือก
49	1.00	สอดคล้อง	0.80	0.49	คัดเลือก
50	1.00	สอดคล้อง	0.80	0.49	คัดเลือก

ตาราง 18 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบ
ประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง

คำถาม ข้อที่	ค่า IOC	ความสอดคล้อง	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการพิจารณา
1	1.00	สอดคล้อง	0.75	คัดเลือก
2	0.80	สอดคล้อง	0.01	ตัดออก
3	0.60	สอดคล้อง	0.50	คัดเลือก
4	1.00	สอดคล้อง	0.57	คัดเลือก
5	0.80	สอดคล้อง	0.45	คัดเลือก
6	0.80	สอดคล้อง	0.30	คัดเลือก
7	0.60	สอดคล้อง	0.72	คัดเลือก
8	0.60	สอดคล้อง	0.60	คัดเลือก
9	0.80	สอดคล้อง	0.51	คัดเลือก
10	0.60	สอดคล้อง	0.47	คัดเลือก
11	0.80	สอดคล้อง	0.54	คัดเลือก
12	0.80	สอดคล้อง	0.64	คัดเลือก
13	0.80	สอดคล้อง	0.62	คัดเลือก
14	0.60	สอดคล้อง	0.67	คัดเลือก
15	0.60	สอดคล้อง	0.56	คัดเลือก
16	1.00	สอดคล้อง	0.54	คัดเลือก
17	1.00	สอดคล้อง	0.59	คัดเลือก
18	1.00	สอดคล้อง	0.63	คัดเลือก
19	1.00	สอดคล้อง	0.62	คัดเลือก
20	0.60	สอดคล้อง	0.62	คัดเลือก

ตาราง 18 (ต่อ)

คำถาม ข้อที่	ค่า IOC	ความสอดคล้อง	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการพิจารณา
21	0.80	สอดคล้อง	0.63	คัดเลือก
22	0.60	สอดคล้อง	0.49	คัดเลือก
23	0.60	สอดคล้อง	0.67	คัดเลือก
24	1.00	สอดคล้อง	0.59	คัดเลือก
25	0.60	สอดคล้อง	0.53	คัดเลือก
26	0.60	สอดคล้อง	0.69	คัดเลือก
27	0.80	สอดคล้อง	0.68	คัดเลือก
28	0.80	สอดคล้อง	0.52	คัดเลือก
29	1.00	สอดคล้อง	0.50	คัดเลือก
30	1.00	สอดคล้อง	0.44	คัดเลือก
31	0.60	สอดคล้อง	0.36	คัดเลือก
32	0.60	สอดคล้อง	0.36	คัดเลือก



ภาคผนวก ค

หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญและขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/188

วันที่ 28 มกราคม 2564

เรื่อง ขออนุมัติโครงการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย ว่าที่ร้อยตรีเจษฎา สามี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ” โดยมี อาจารย์ ดร.เกศินี ครุณาสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และ อาจารย์รุจน์ ภาชา เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และ 3) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป และสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 086 750 9016

จึงเรียนมาเพื่อขออนุมัติโครงการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ ว่าที่ร้อยตรีเจษฎา สามี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/189



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

28 มกราคม 2564

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

เนื่องด้วย ว่าที่ร้อยตรีเจษฎา สามิ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ” โดยมี อาจารย์ ดร.เกศินี ครุณาสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ สุทธิพร แทนทอง เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และ 3) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ ว่าที่ร้อยตรีเจษฎา สามิ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ศาสตราจารย์ ดร.เจษฎา สามิ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 750 9016

ที่ อว 8718/189



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

28 มกราคม 2564

เรื่อง ขออนุมัติขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีอ่างทอง

เนื่องด้วย ว่าที่ร้อยตรีเจษฎา สามิ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ” โดยมี อาจารย์ ดร.เกศินี ครุณาสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ นางสาววิจิตรา นพรัตน์ ครูชำนาญการพิเศษ เป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และ 3) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขออนุมัติขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ ว่าที่ร้อยตรีเจษฎา สามิ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 750 9016

ที่ อว 8718/802



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

5 เมษายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนแก้งคอย

เนื่องด้วย ว่าที่ร้อยตรีเจษฎา สามี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ” โดยมี อาจารย์ ดร.เกศินี คุรุณาสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ 2) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และ 3) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 2 จำนวน 40 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมีนาคม 2564 ถึงเดือนพฤษภาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 750 9016



ภาคผนวก ง

หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณา
โครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 314/2563E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชื่อผู้วิจัยหลัก: ว่าที่ร้อยตรี เจษฎา สามิ

สังกัด: คณะศึกษาศาสตร์

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

เอกสารที่พิจารณาพบพบ

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 9 พฤศจิกายน 2563
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 9 พฤศจิกายน 2563
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 9 พฤศจิกายน 2563
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 9 พฤศจิกายน 2563

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุริพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-314/2563

วันที่ให้การรับรอง : 09/11/2563

วันหมดอายุใบรับรอง : 09/11/2564



ภาคผนวก จ

ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ว่าที่ร้อยตรีเจษฎา สามี
วัน เดือน ปี เกิด	21 กรกฎาคม 2536
สถานที่เกิด	สระบุรี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2554 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนแก่งคอย จังหวัดสระบุรี พ.ศ.2559 ครุศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พ.ศ.2563 การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ กลุ่มวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	63 หมู่ 3 ตำบลตาลเดี่ยว อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี 18110