



ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนเอกชนจังหวัดนนทบุรีสังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน
EFFECTS OF PROBLEM-BASED LEARNING ACTIVITIES ON THE MEDIA LITERACY OF
GRADE SIX STUDENTS AT PRIVATE SCHOOLS IN NONTHABURI PROVINCE UNDER
THE OFFICE OF PRIVATE EDUCATION COMMISSION

กรรทีมา ช่อมเลิศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนเอกชนจังหวัดนนทบุรีสังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

EFFECTS OF PROBLEM-BASED LEARNING ACTIVITIES ON THE MEDIA LITERACY OF
GRADE SIX STUDENTS AT PRIVATE SCHOOLS IN NONTHABURI PROVINCE UNDER
THE OFFICE OF PRIVATE EDUCATION COMMISSION



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

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนเอกชนจังหวัดนนทบุรีสังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน

ของ

กรรทีมา อ่วมเลิศ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย) (ศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย สุภาสิโนบล) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงใจ สีเขียว)

ชื่อเรื่อง	ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนเอกชนจังหวัดนนทบุรีสังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน
ผู้วิจัย	กรรทิมา อ่วมเลิศ
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุมาลี เชื้อชัย
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติชัย สุธาสิโนบล

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ (1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อน และหลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพระหฤทัย นนทบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสุ่มแบบสมมาตรใจ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (2) แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (3) แบบประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ค่า t (t-test independent) ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด (mean=4.62 และ SD.=0.97) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ในด้านเนื้อหา การวัดประเมินผล นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น (mean=4.97 และ SD.=0.18)

คำสำคัญ : ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สื่อออนไลน์

Title	EFFECTS OF PROBLEM-BASED LEARNING ACTIVITIES ON THE MEDIA LITERACY OF GRADE SIX STUDENTS AT PRIVATE SCHOOLS IN NONTHABURI PROVINCE UNDER THE OFFICE OF PRIVATE EDUCATION COMMISSION
Author	KANTIMA AUMLERT
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Sumalee Chuachai
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Kittichai Suthasinobol

The objectives of this research are as follows: (1) to compare the differences the media literacy skills among Grade Six students before and after using problem-based learning activities; (2) to study the satisfaction of Grade Six students with the developed package. The sample consisted of 30 students at Phraharuethai Nonthaburi School and selected by volunteer sampling. The research instruments consisted of the following: (1) a lesson plan according to problem-based learning; (2) an academic achievement test for media literacy skills; (3) a scale to measure the satisfaction of Grade Six students with the developed package. The data were analyzed using mean and standard deviation. The differences in academic achievement and media literacy skills were tested with a sample independent t-test. The results of this research indicated the following: (1) after being taught with the developed package, academic achievement was higher than before with a statistical significance of .05; (2) the sample was satisfied with the developed package and the sample had a high level of satisfaction (mean=4.62, SD=0.97). When the individual aspects were considered, the sample had a high level of satisfaction with the content and evaluation, the aspect with the highest level of satisfaction was more understanding of media literacy skills. (mean=4.97 and SD.=0.18)

Keyword : Media literacy skills Problem-based learning Social media

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากความกรุณา และความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย สุธาสิโนบล อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมปริญญาานิพนธ์ ที่ได้ให้เวลาในการให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องตั้งแต่เริ่มต้นดำเนินการจนสำเร็จเรียบร้อย สมบูรณ์ พร้อมทั้ง ศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ ที่ได้มาเป็นประธานสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ สีเขียว ที่ได้มาเป็นกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์ ให้คำแนะนำ และพิจารณาการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนีวรรณ ตั้งภักดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิชัย ลายเสมา อาจารย์ปรัชญา ใจภักดี ดร.สุคนธ์ ธาระพุท และคุณครูมาเลียม พิณจวบ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้คำแนะนำ และตรวจสอบครื่องมือสำหรับการทำปริญญาานิพนธ์ รวมถึง คณะครูโรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรีที่สละเวลาให้ความช่วยเหลือในการเก็บข้อมูลในการทำปริญญาานิพนธ์ ทำให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณคณะผู้บริหารโรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรีทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนทุนการศึกษาในการเรียนปริญญาโทในครั้งนี้ และขอโน้มระลึกถึงพระคุณของบิดามารดา ครูบาอาจารย์ทุกท่านตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ขอขอบคุณเพื่อนพี่น้องที่โรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรีที่เป็นกำลังใจ ให้คำปรึกษาและความช่วยเหลือที่ดีมาตลอด

ผู้วิจัยขอระลึกถึงคุณงามความดีที่ทุกท่านช่วยเหลือด้วยดีมาโดยตลอด และขอให้งานปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้เป็นประโยชน์แก่ผู้เกี่ยวข้องต่อไป

กรรทีมา อ่วมเลิศ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
คำถามการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย.....	5
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย.....	6
ตัวแปรที่ศึกษา	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดการวิจัย	8
สมมติฐานการวิจัย.....	8
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	9
ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	10
1.1 ที่มาและความสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	10
1.2 ความหมายของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	11

1.3 องค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	13
1.4 แนวทางการบูรณาการทักษะการรู้เท่าทันสื่อกับการเรียนการสอน.....	17
1.5 แนวทางการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	20
ตอนที่ 2 แนวคิดของการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	21
2.1 ประวัติความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน	21
2.2 ความหมายของ และแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	21
2.3 กระบวนการและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน	24
2.4 ข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน	28
2.5 การประเมินผลการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน	30
ตอนที่ 3 เอกสารที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ	31
3.1 ความหมายของความพึงพอใจ	31
3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ	32
3.3 การวัดความพึงพอใจ.....	33
ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	34
4.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ	34
4.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	37
4.3 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	39
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	41
1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	41
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	41
3. วิธีดำเนินการวิจัย.....	52
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล	53

5. การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	54
บทที่ 4 ผลการวิจัย	56
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	56
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	56
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	59
สรุปผลการวิจัย.....	59
อภิปรายผลการวิจัย	59
ข้อเสนอแนะ	63
บรรณานุกรม	65
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	73
ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมชมรม รู้เท่าทันสื่อ/แบบทดสอบ/แบบประเมินความพึงพอใจ.....	75
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย/ผลงานนักเรียน/ภาพกิจกรรม .	114
ประวัติผู้เขียน.....	127

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	16
ตาราง 2 แสดงเนื้อหาการสอนในแผนการจัดการเรียนรู้.....	43
ตาราง 3 แสดงแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	45
ตาราง 4 ตารางแสดงผลคะแนนการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้ง 7 องค์ประกอบ	47
ตาราง 5 แผนผังการสร้างแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	48
ตาราง 6 สรุปผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงพินิจ (Face Validity) ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความคำถามกับพฤติกรรมบ่งชี้) Index of Congruence, IOC)	49
ตาราง 7 ตารางวิเคราะห์กำหนดนิยามพฤติกรรมที่ต้องการวัด.....	51
ตาราง 8 ตารางแสดงแผนการทดลองรูปแบบ Non - randomized Control - Group Pretest Posttest Design.....	53
ตาราง 9 ตารางแสดงรายละเอียดการใช้เครื่องมือวิจัย	54
ตาราง 10 ตารางแสดงค่าสถิติ t-test independent โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	56
ตาราง 11 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	57

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	8
ภาพประกอบ 2 แสดงความสัมพันธ์ของขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 6 ชั้น กับองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 3 องค์ประกอบ	42



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ถือเป็นเกราะป้องกันที่สำคัญของผู้รับสาร การรู้เท่าทันสื่อ ทำให้ผู้คนมีส่วนร่วมกับข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ และมีประสิทธิภาพ อำนวยความสะดวกด้านข้อมูล และเนื้อหาประเภทต่าง ๆ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด (Unesco, 2023) เช่นเดียวกับ Ofcom (2023) หน่วยงานที่สนับสนุนการเรียนรู้เท่าทันสื่อในประเทศอังกฤษได้กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อช่วยให้เด็กและเยาวชนมีทักษะ ความรู้ และความเข้าใจที่จำเป็นต่อการใช้ประโยชน์จากสื่อได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ยังช่วยเด็กและเยาวชนในการปกป้องตนเอง และครอบครัวจากความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สื่อ ปัจจุบันพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กส่งผลให้เด็กและเยาวชนทุกวันนี้เกิดผลที่อาจเปลี่ยนแปลงชีวิตได้ เช่น การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต ความรุนแรงของเกมออนไลน์ และการชู้กรรโชกทางเพศ (Media Literacy Now, 2022) โดยเฉพาะเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นวัยที่กำลังพัฒนา มีความอยากรู้อยากเห็น และเป็นวัยที่มีลักษณะการเลียนแบบสูง เนื่องจากระบบการคิดยังอยู่ในช่วงพัฒนาการในด้านความเป็นเหตุเป็นผล แยกแยะข้อมูลที่ได้รับว่ามีความหมายเช่นไร มีแนวโน้มสูงที่จะสร้างพฤติกรรมด้วยการเลียนแบบจากตัวอย่างที่พบในสื่อ โดยไม่เข้าใจว่าพฤติกรรมนั้นมีความหมายอย่างไร และยังสร้างความรู้สึกนึกคิดต่อพฤติกรรมที่รับรู้ผ่านสื่อว่าเป็นค่านิยมที่ยอมรับทางสังคม (พรรณพิมล วิปุลากร, 2555) หากใช้งานมากเกินไปอาจทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพและต่อการเรียน ทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ส่งผลกระทบทางตรงต่อความคิด และพฤติกรรมในการใช้สื่ออย่างไม่มีขอบเขต สาเหตุสำคัญของปัญหาดังกล่าวเกิดจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จึงจำเป็นที่ควรมีการจัดการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อควรเริ่มต้นตั้งแต่ในระดับประถมศึกษา เพราะเด็กในวัยนี้มีความต้องการที่จะแสวงหาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ และใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับสื่อมากกว่าวัยอื่น ๆ พร้อมจะเรียนรู้และพัฒนาตนเองจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สอดคล้องกับผลการศึกษาวิจัยที่พบว่า การให้การศึกษาศึกษาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อที่มีประสิทธิภาพสูงสุดจะเกิดกับเด็กในช่วงอายุ 9-12 ปี ดังนั้นเด็กในวัยดังกล่าวควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (อุษา บิ๊กกินส์, 2555)

ดังนั้นทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญในปัจจุบัน ซึ่งช่วยพัฒนาความคิด และเป็นกระบวนการที่จำเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนี้ยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการ

แยกวิเคราะห์ข้อมูลที่อ่าน ดู และได้ยินอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งช่วยให้มีพื้นฐานการสนทนาด้วยข้อเท็จจริงและเหตุผลที่จะทำให้เด็กและเยาวชน มีชีวิตที่ดีเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ (Lauren Barack, 2022) ส่วนทางด้านเว็บไซต์ของศูนย์กลางของการรู้เท่าทันสื่อ Center for Media Literacy (2023) เสนอแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นการสร้างความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับหน้าที่ของสื่อในสังคม และเป็นการสร้างทักษะที่สำคัญในการแสวงหาและแสดงออกอันเป็นทักษะจำเป็น ส่งผลให้ปัจจุบันนี้ในหลายประเทศทั่วโลกได้ พัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน รวมทั้งการเรียนรู้ผ่านสื่อและกิจกรรมต่าง ๆ มีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน ซึ่งตามกรอบแนวคิดของ UNESCO มีองค์ประกอบ ดังนี้ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินค่าสื่อ และการสร้างสื่อ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552) โดยทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีองค์ประกอบ ดังนี้ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย (access) ความสามารถในการสร้างความเข้าใจกับสื่อ (understand) ความสามารถในการประเมินคุณค่าสื่อ (evaluate) และความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อ (create) (European Commission, 2007) และ (Canadian Council on Learning, 2008) นอกจากนี้ Potter (2005) ได้จำแนกองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อไว้มีดังนี้ การเปิดรับสื่อ การตีความหมายของสื่อ และการเข้าใจความหมายของสื่อ และสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) อธิบายลักษณะขององค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อที่เด็กทุกคนพึงมีไว้คือ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินคุณค่า คุณภาพของสื่อ และความน่าเชื่อถือของสื่อ การเลือกใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์ และการประเมินค่าสื่อ โดยการรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญในการแก้ปัญหาจากผลกระทบการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนดังที่กล่าวไปแล้วนั้นเนื่องจากการรู้เท่าทันสื่อช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถเปิดรับสื่อ และตีความหมายของเนื้อหาสื่อด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของสื่ออย่างมีสติ เพื่อให้ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของสื่อ (Potter, 2005) โดยผู้ที่รู้เท่าทันสื่อจะเป็นผู้บริโภคสื่ออย่างมีเหตุผล เป็นผู้เรียนรู้ที่จะกำกับพฤติกรรมของตนเองให้ประพฤติปฏิบัติอย่างมีเหตุผล ซึ่งการใช้สื่ออย่างมีสตินั้น ผู้รับสารจะต้องแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อการเข้าถึงแหล่งข้อมูล ที่มาของข่าวสาร เลือกใช้สื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพ (สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2556) ดังนั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงควรได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งผลกระทบจากสถานการณ์โควิดใน 2 ปีที่ผ่านมา สื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทในด้านการศึกษากิจกรรมการเรียนการสอน (Koltay, 2011) ส่งผลให้นักเรียนใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น เมื่อมีการเรียน

การสอนที่โรงเรียนตามปกติจึงเกิดปัญหาใหญ่ของการใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนคือ นักเรียนจะแอบเล่นโทรศัพท์เวลาคุณครูสอน โดยเฉพาะเล่นเกม รวมไปถึง การนำข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่ไม่น่าเชื่อถือมาใช้ ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ที่มากเกินไป และปัญหาการใช้ภาษาในสื่อออนไลน์ โดยโรงเรียนควรมีการดำเนินการเพื่อให้ความรู้เรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสามารถสอดแทรกการสอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาหลัก หรือจัดส่งเสริมในการเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มุ่งเน้นการฝึกทักษะการคิด การระวังตนเองจากอิทธิพลของสื่อ การเรียนรู้วิธีการผลิตสื่อ การใช้สื่ออย่างรู้เท่าทัน (อุลิชชา ครูฑะเสน, 2556) นอกจากนี้จากข้อมูลของ Canada's Centre for Digital and Media Literacy ได้เสนอแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อควรกระตุ้นให้เยาวชนตั้งคำถามต่อสื่อที่ได้รับ การทำความเข้าใจ และชื่นชมสื่อมัลติมีเดียของตน ให้เป็นผู้ใช้สื่ออย่างมีส่วนร่วม นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อ ต้องเป็นการตั้งคำถาม โดยให้นักเรียนหาคำตอบด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของนิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558) ที่สรุปว่า การเรียนรู้การเท่าทันสื่อจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ได้อ่านหรือพบเจอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ค้นหาข้อเท็จจริงวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการคิด วิเคราะห์ ไตร่ตรอง แสวงหาข้อมูลเพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริง แลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อเปิดมุมมองในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้กว้างขึ้น จะเห็นได้ว่าแนวทางการรู้เท่าทันสื่อที่กล่าวมาแล้วจะต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ตั้งคำถาม และค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง โดยรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับกระบวนการดังกล่าวคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งเป็นแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องเริ่มมาจากปัญหาที่ผู้เรียนสนใจหรือพบในชีวิตประจำวัน ใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความสงสัยใคร่รู้ และศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ (พระพันธุวัฒน์ ธมมวฑฒโน (ภูมิรัง) และ วิทยาทองดี, 2021) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเผชิญกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา เกิดการฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหา และแก้ปัญหาหาร่วมกันในการทำงานกลุ่ม ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง รวมถึงสร้างแนวทางและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่ได้เผชิญ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะและกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทิศนา แคมณี (2557) อธิบายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้

ปัญหาเป็นฐานจะช่วยเพิ่มแรงผลักดันผู้เรียนในการเรียนรู้ส่งเสริมความจำได้ดี ทั้งผู้เรียนและผู้สอนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนร่วมกัน ส่งเสริมสนับสนุนการทำงานเป็นกลุ่ม ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน กิจกรรมดังกล่าวยังส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม ๆ ที่ผู้สอนนำมาใช้ นั่นคือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนนั้นมีหน้าที่เป็นผู้ที่รับฟังสาร หรือเนื้อหาสาระจากครูผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว สิ่งสำคัญสถานการณ์ปัญหาหรือเหตุการณ์ที่ผู้เรียนสนใจ ที่นำมาใช้จะเป็นแรงกระตุ้น ส่งเสริมและผลักดันให้ผู้เรียนนำความรู้หรือประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมมาใช้แก้ปัญหา ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนต้องเผชิญด้วยตนเอง ดังนั้นในการคัดเลือกปัญหาที่จะนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นต้องมีความน่าสนใจ มีความท้าทายผู้เรียนในการแสวงหาคำตอบ และผู้เรียนต้องเป็นผู้ที่ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกทำให้การจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งนั้นได้บรรลุตามจุดประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ โดยประกอบด้วยขั้นตอนในการจัดกิจกรรม ได้แก่ ขั้นตอนกำหนดปัญหา ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา ขั้นสังเคราะห์ความรู้ ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ และขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อาศัยปัญหาเป็นฐานสามารถส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อได้ เพราะการตั้งคำถามกับสื่อคือบันไดขั้นแรกของการพิจารณาถึงสิ่งที่สื่อนำเสนอ ก่อนนำไปสู่การตีความ วิเคราะห์ ประเมินเจตนา และคุณค่าของสื่อได้ (Aphiwanthakorn, 2009)

จากที่กล่าวมาข้างต้นชี้ให้เห็นว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นการเลือกรับสื่ออย่างมีประสิทธิภาพด้วยการวิเคราะห์ ตีความ และประเมินคุณค่า โดยใช้วิจารณญาณ สามารถนำความรู้ที่ได้จากสื่อมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งถึงแม้จะมีวิธีการจัดการเรียนรู้อีกหลายรูปแบบนั้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้อาศัยปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการที่ใช้ในการสอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้ดี (Erdem, 2022) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้อาศัยปัญหาเป็นฐาน ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการมีส่วนร่วม (Carriger, 2015) ซึ่งทักษะดังกล่าวเป็นส่วนสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของจิตต์โคภิน บุญเชิด และวาสนา กิรติจำเริญ (2563) พบว่า การจัดการเรียนรู้อาศัยปัญหาเป็นฐานช่วยพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้ รวมถึงในงานวิจัยของวรรณดี แสงประทีปทอง และ ทศนีย์ ชาติไทย (2562) ได้พัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยสร้างวัดแบบวัดความสามารถด้านการรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ ผลจากการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถมีความสามารถในทักษะทั้ง 4 ด้าน สอดคล้องกับงานวิจัยของ S. S. H. Wong,

Kim, and Jin (2021) ทำงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนำมาจัดกิจกรรมบูรณาการ เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารออนไลน์ (Fake News) โดยจัดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ผลจากการวิจัยพบว่านักเรียนเกิดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งส่งผลให้ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถนำมาใช้พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อกับนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้จริงหรือไม่ โดยจัดผ่านกิจกรรมชมรมรู้เท่าทันสื่อ เพื่อช่วยให้นักเรียนนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และนำเอาด้านบวกของสื่อมาใช้ให้เกิดประโยชน์ นอกจากนี้การเรียนรู้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อยังเป็นการเพิ่มทักษะและศักยภาพให้แก่นักเรียนในการควบคุมความเชื่อและพฤติกรรมส่วนตัวได้ ซึ่งการเรียนรู้เท่าทันสื่อยังนำไปสู่การตระหนักในสิทธิของแต่ละบุคคล ให้สามารถดำรงตนได้อย่างมีสติรู้ตัว ไม่หลงไหลไปตามอำนาจของสื่อ มีเหตุมีผลในการรับสื่อ รู้จักวิเคราะห์ แยกแยะประเมินค่า และใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมส่วนรวม และเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รู้เท่าทันสื่อได้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อน และหลังเรียน โดยใช้การจัดการกิจกรรมเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

คำถามการวิจัย

1. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้หรือไม่
2. ความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับใด

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนเอกชนจังหวัดนนทบุรี สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จำนวน 3 โรงเรียน ซึ่งจัดห้องเรียนแบบคละความสามารถของนักเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง มีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างโรงเรียน คือ โรงเรียนพระหฤทัยนันทบุรี จังหวัดนันทบุรี สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)
2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพระหฤทัยนันทบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชมรมส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นการนำประเด็นที่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริง หรือสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน และผู้เรียนต้องเรียนรู้ และศึกษาค้นคว้าจนค้นพบคำตอบด้วยตนเองผ่านการทำงานเป็นกลุ่ม แล้วนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว่านั้นมารวมกันอภิปราย ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการคิดที่หลากหลาย การแก้ปัญหา โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือและสนับสนุนในด้านอุปกรณ์ สื่อการเรียนรู้ จัดหาแหล่งเรียนรู้ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ ขั้นกำหนดปัญหา ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า ขั้นสังเคราะห์ความรู้ ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ และขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน ซึ่งจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ กิจกรรมชมรมส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

2. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการใช้สื่อต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์ และเข้าใจในรูปแบบของสื่อ และเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างสื่อ ผลกระทบของสื่อต่อผู้รับสื่อ และความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ประเมิน โดยองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อมี 3 องค์ประกอบดังนี้

2.1 การเปิดรับสื่อ หมายถึง การรับรู้ประเภทของสื่อ บอกประเภทของสื่อได้ นอกจากนี้ยังสามารถทำความเข้าใจความหมายของสื่อต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการอ่าน การดู หรือการรับฟังสื่อ โดยใช้ประสาทสัมผัสของตนเอง และทำความเข้าใจในรายละเอียดจดจำข้อมูล และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ของสื่อ สัญลักษณ์ที่เป็นรูปภาพ และเทคนิคที่สื่อ นั้น ๆ ใช้ในการสื่อสาร

2.2 การวิเคราะห์สื่อ หมายถึง การแยกแยะข้อมูลสื่อที่ได้รับ ว่าใครเป็นผู้สร้างสื่อ การสร้างสื่อมีจุดประสงค์อย่างไร ผู้ผลิตสื่อใช้เทคนิคอะไรในการสร้างสรรค์สื่อ ใครได้รับผลประโยชน์จากเนื้อหาที่น่าเสนอ หรือใครได้รับผลกระทบจากเนื้อหาที่น่าเสนอ การตีความหมาย ตรวจสอบแหล่งที่มาของสื่อ สิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอ อะไรคือความคิดเห็น ข้อเท็จจริง เนื้อหา มีความน่าเชื่อถืออย่างไร

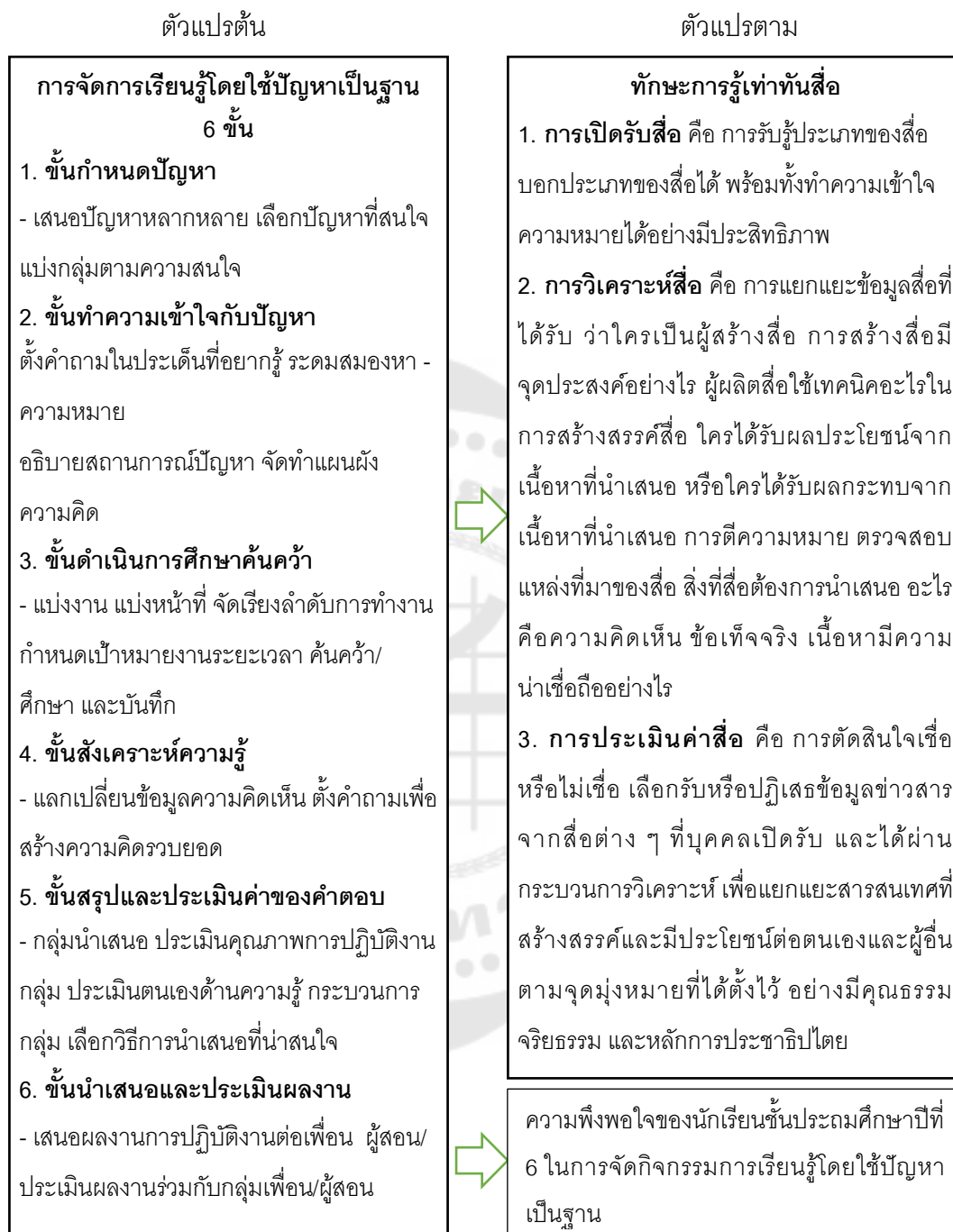
2.3 การประเมินค่าสื่อ หมายถึง การตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธ ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย ซึ่งสามารถวัดได้โดยแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ในแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียว เกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน จำนวน 30 ข้อ

3. สื่อ หมายถึง ข้อมูลที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เช่น คลิปโฆษณา ภาพยนตร์ ข่าวออนไลน์ เป็นต้น

4. ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกที่ดี หรือความคิดที่ดีที่เป็นไปตามความคาดหวังของนักเรียนที่เกิดขึ้นหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทำให้นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเชิงบวก วัดโดยแบบสอบถามความพึงพอใจหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้ง 3 ด้าน คือด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน และด้านเนื้อหาและการวัดประเมินผล ด้านละ 5 ข้อ รวมจำนวน 15 ข้อ

5. กิจกรรมชมรม หมายถึง การรวมกลุ่มของนักเรียนในการเลือกศึกษาหรือปฏิบัติกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจ โดยจัดสอนทุกวันพฤหัสบดี จำนวน 12 สัปดาห์ คาบละ 50 นาที

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

- 1.1 ที่มาและความสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
- 1.2 ความหมายของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
- 1.3 องค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
- 1.4 แนวทางการบูรณาการทักษะการรู้เท่าทันสื่อกับการเรียนการสอน
- 1.5 แนวทางการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

- 2.1 ประวัติความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน
- 2.2 ความหมายของ และแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน
- 2.3 กระบวนการและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน
- 2.4 ข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน
- 2.5 การประเมินผลการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

ตอนที่ 3 เอกสารที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

- 3.1 ความหมายของความพึงพอใจ
- 3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
- 3.3 การวัดความพึงพอใจ

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ
- 4.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
- 4.3 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการ

รู้เท่าทันสื่อ

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

1.1 ที่มาและความสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

แนวคิดเรื่อง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ Media Literacy ได้ถูกกล่าวถึงโดยทั่วไปในระดับโลก ซึ่งจากที่องค์กร Unesco (2023) ได้เฟื่องถึงเห็นถึงความสำคัญ และระบุไว้เป็นแนวคิดหลักสำคัญในยุทธศาสตร์ขององค์กร ที่มีแนวทางในการทำงานด้านสื่อสารมวลชน ในเรื่อง การส่งเสริมสิทธิ และเสรีภาพในการแสดงออกทางด้านเข้าใจ ความคิด และการสร้างเสริมความรู้ความสามารถในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ และความรู้อย่างเสมอภาคกัน (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552) นอกจากนี้องค์กร Unesco (2023) ได้ระบุว่าความรู้เท่าทันสื่อ นั้นเป็นแนวคิดที่สำคัญหนึ่งในโลกยุคปัจจุบัน ส่งผลให้องค์กรทางด้านการศึกษาในหลาย ๆ ประเทศได้ตระหนักถึงความสำคัญ และได้นำแนวคิดดังกล่าวไปเผยแพร่และพัฒนาเนื้อหาความรู้

ความสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ คือ เรียนรู้ในการใช้สื่อ เข้าใจว่าสื่อมีบทบาทหน้าที่อย่างไร และสื่อจะช่วยในการสร้างภาพลักษณ์ได้อย่างไร ในการที่จะมีส่วนร่วมกับกระบวนการขัดเกลาทางสังคม เพื่อนำไปสู่การสร้างความเป็นประชาธิปไตย และทำให้เกิดความเป็นธรรมในสังคม โดยการมีการกำหนดขอบเขตในสังคมให้เท่าเทียมกันและแต่ละกลุ่มตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มผู้ผลิตสื่อและผู้บริโภคสื่อ ควรมีมาตรการสำคัญในการส่งเสริม และขับเคลื่อนด้านทัศนคติที่ดีในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อ และพัฒนาให้สังคมส่วนรวมมีความรับผิดชอบ ประชาชนจะต้องรู้จักคิดในเชิงวิเคราะห์ และสามารถสื่อสารในเชิงสร้างสรรค์ได้การศึกษาเกี่ยวกับสื่อการที่จะรู้เท่าทันสื่อได้ ผู้บริโภคสื่อจำเป็นจะต้องได้รับการศึกษาเกี่ยวกับสื่อ (Media education)

สรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จึงเป็นแนวคิดที่สำคัญอย่างยิ่งของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมิน และนำข้อมูลที่ได้เลือกรับนั้นไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ความสามารถในการรับรู้ ความเข้าใจ การประเมิน และการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อได้อย่างมีสติ ไม่ถูกครอบงำจากอิทธิพลของสื่อ รู้จักใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตนเองและสังคม การรู้เท่าทันสื่อมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ในยุคสมัยนี้ เพราะเป็นความสามารถที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่สื่อนำเสนอ สามารถสร้างการรับรู้สื่อโดยมีการไตร่ตรองโดยใช้วิจารณญาณที่ดี สามารถวิเคราะห์ความหมาย แยกแยะความเห็นออกจากความจริง ประเมินค่าเจตนาของสื่อ ตัดสินใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอได้อย่างเที่ยงตรง และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อได้อย่างถูกต้องหลักทางจริยธรรม หรือแสดงความคิดเห็นต่อสื่อด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เหมาะสม

1.2 ความหมายของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ Media Literacy เป็นคำศัพท์ด้านการสื่อสารมวลชน ถูกใช้ครั้งแรกในประเทศแคนาดา และใช้ในประเทศสหรัฐอเมริกาอย่างแพร่หลาย รวมทั้งบางประเทศในแถบยุโรป และแถบเอเชีย รวมถึงประเทศไทย นอกจากนี้ในประเทศอังกฤษและประเทศฝรั่งเศสได้ใช้คำศัพท์ที่ว่าคือ Media Education หรือ Media Study ซึ่งมีความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งตรงกับคำนิยามของ “การรู้เท่าทันสื่อ” (Media Literacy) ที่มีนักวิชาการทั้งในต่างประเทศและในประเทศไทย รวมทั้งองค์กรทางการศึกษาต่าง ๆ ได้ให้คำนิยามไว้ อาทิ

James A. Brown (1991) ให้ความหมายของคำว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็น การวิเคราะห์สื่อทั้งลักษณะทางความงาม บัณฑิตทางเทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง กฎระเบียบ ที่เกี่ยวข้อง โดยทักษะการเปิดรับสารอย่างพินิจพิเคราะห์นั้น โดยให้ความสำคัญในส่วนของครึ่งหลังของกระบวนการสื่อสาร คือ ผู้รับสารหรือผู้ใช้สื่อ ซึ่งถือว่าเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารร่วมกับผู้ส่งสาร

Silverblatt (1997) ได้นิยามทักษะการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นทักษะการคิดแบบวิพากษ์ที่ทำให้ผู้รับสื่อ สามารถแปลความหมายของข้อมูลที่ได้รับผ่านสื่อสารมวลชน และช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อได้ด้วยตนเอง โดยไม่ขึ้นกับความคิดของใคร

Buckingham (2003) มองว่าการมีความสามารถของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึงการมีทักษะ 3 ด้านได้แก่ การเข้าถึง (Access) คือความสามารถในการแสวงหาเนื้อหาของสื่อที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้รับสารเอง การเข้าใจ (Understand) และการสร้างสรรค์ (Create) และยังเห็นว่าความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อควรเป็นสิ่งที่พัฒนามาอย่างสัมพันธ์กับเทคโนโลยีของสื่อใหม่และเทคโนโลยีของสื่อเก่า

Potter (2005) กล่าวว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นสิ่งที่บุคคลเกิดการเปิดรับสื่ออย่างมีสติและตีความหมายสื่อตามที่ได้รับรู้และเข้าใจ ด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ โดยจุดประสงค์ของการรู้เท่าทันสื่อ คือ การเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจส่วนบุคคล เพื่อให้ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของสื่อ

Brooks (2010) กล่าวว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถของบุคคลในการที่จะเลือกรับสารที่สื่อได้เสนอ และวิเคราะห์สารจากสื่อต่าง ๆ นอกจากนี้ยังเป็นการตั้งคำถามได้อย่างเหมาะสมว่ามีอะไรอยู่ในสารที่สื่อเหล่านั้นส่งต่อมาให้ และใครเป็นผู้อยู่เบื้องหลังในการผลิตสื่อดังกล่าว ได้แก่ จุดประสงค์ของสื่อที่ต้องการให้รับรู้ แหล่งเงินทุน แนวคิดค่านิยม และเจ้าของผู้ผลิตสื่อ เพื่อให้รู้ว่าปัจจัยเหล่านี้มีอิทธิพลต่อเนื้อหาของสื่อได้อย่างไรบ้าง

Geraee, Kaveh, Shojaeizadeh, and Tabatabaee (2015) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างข่าวสารจากสื่อ

รักจิต มั่นพลศรี (2547) กล่าวว่า ความหมายของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ นั้นเป็น ทักษะความสามารถของบุคคลในการที่จะเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม รู้จักตีความสื่อ เกิดการวิเคราะห์ วิพากษ์ การตัดสินใจที่จะประเมินค่าว่าข้อมูลที่สื่อนำเสนอที่เป็นข้อคิดเห็นและข้อเท็จจริงมีความน่าเชื่อถือหรือไม่

อุษา บิ๊กกินส์ (2555) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ คือการสร้างความรู้ เข้าใจในเรื่องของบทบาทหน้าที่ของสื่อที่เกิดขึ้นในสังคมในยุคปัจจุบัน รวมทั้งการสอบถามหาข้อมูล และแสดงออกซึ่งความคิดเห็นของประชาชนที่เป็นไปตามระบอบประชาธิปไตย

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (2556) อธิบายว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ คือทักษะ หรือความสามารถในการใช้สื่ออย่างรู้ตัว มีสติไตร่ตรอง โดยขยายความการใช้สื่ออย่างมีสติว่า เป็นความสามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ รวมทั้งสามารถตั้งคำถามว่าสื่อ ผู้สร้างขึ้นได้อย่างไร ส่วนการใช้สื่ออย่างตื่นตัว เป็นการเปลี่ยนจากฝ่ายตั้งรับเป็นฝ่ายรุก โดยการแสวงหาที่มาของแหล่งข้อมูลข่าวสาร วิธีการที่จะเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย และมีคุณภาพ รวมถึงการนำสื่อไปใช้ให้เกิดประโยชน์

ปริศนา เขียวสุทธิ, ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ, และ และแจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัศมี (2562) ได้อธิบายถึงความหมายของ การรู้เท่าทันสื่อ ไว้ดังนี้ การที่บุคคลมีความรู้และความเข้าใจ เกิดทักษะการคิดวิจารณ์ญาณ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดแยกแยะ ทักษะการตีความหมายจากเนื้อหาสาระจากสิ่งที่สื่อนำเสนอได้ ว่าสิ่งใดเป็นประโยชน์หรือไม่เป็นประโยชน์ สิ่งใดเป็นข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงหรือข้อมูลที่เป็นข้อคิดเห็น และข้อมูลดังกล่าวนั้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่

Tihapanyo, Piyapimonsit, and Siripipattanakoon (2021) กล่าวว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ประเมิน และผลิตสื่อได้ในหลากหลายรูปแบบ

จากความหมายของทักษะการรู้เท่าทันสื่อดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การที่บุคคลสามารถเลือกที่จะรับสื่อในรูปแบบต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการวิเคราะห์ ตีความ และประเมินคุณค่าของเนื้อหาจากสื่ออย่างมีวิจารณ์ญาณ รวมทั้งสามารถสร้าง และมีส่วนร่วมกับสื่อต่าง ๆ ที่มีรูปแบบหลากหลาย นอกจากนี้สามารถนำความรู้ที่ได้จากสื่อมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

1.3 องค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

องค์กรต่าง ๆ และนักวิชาการในต่างประเทศ รวมถึงนักวิชาการในประเทศไทยต่างก็ให้ความหมาย และจำแนกองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อไว้ ดังนี้

Aspen Media Literacy Leadership Institute (1992) ได้ระบุองค์ประกอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ไว้มีดังนี้ การเข้าถึง (access) การวิเคราะห์ (analyze) การประเมินค่า (evaluate) และการสร้างสรรค์ (create)

Saparuddin Mukhtar and K. Y.S. Putri (2021) ได้ให้ความหมายของทักษะการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า เป็นแนวคิดสู่การศึกษายุคปัจจุบันในศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องกันว่า การที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งเกิดทักษะความสามารถในการเข้าถึง การทำความเข้าใจ การประเมินผล และการสร้างสรรค์สื่อ ภายใต้เนื้อหาของสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย และมีเนื้อหาข้อมูลที่แตกต่างกัน

Livingstone (2004) ได้อธิบายนิยามของทักษะการรู้เท่าทันสื่อไว้ใน What is media literacy? ว่าหมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง (Access) การวิเคราะห์ (Analyze) การประเมิน (Evaluate) และการสร้างสรรค์เนื้อหาสาร (Create Message) ทั้งนี้นิยามการรู้เท่าทันสื่อของ Livingstone จะรวมถึงการรู้เท่าทันสื่อในสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย รายละเอียดของความสามารถในแต่ละด้านตามทฤษฎีของ Livingstone มีดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) การเข้าถึงเป็นนิยามที่ขึ้นอยู่กับกระบวนการทางสังคมที่เป็นพลวัต กล่าวคือนิยามนั้นมีความเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมในแต่ละยุคสมัย การเข้าถึงซึ่งเป็นขั้นแรกของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อนี้ คือการที่ผู้ใช้อยู่ในสถานะเงื่อนไขที่จะเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในขั้นนี้ ได้แก่ ความไม่เท่าเทียมกันของประชากรในปัจจุบันต่าง ๆ เช่น การครอบครองสินทรัพย์ ทุนทางสังคม ทุนทางสัญลักษณ์ ความไม่เท่าเทียมกันในเรื่องความรู้ในการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต รวมถึงการสื่อสารและการมีส่วนร่วม

2. การวิเคราะห์ (Analysis) ความสามารถในการวิเคราะห์นี้ถือเป็นทักษะที่สำคัญในยุคปัจจุบันที่ผู้คนต้องไปเกี่ยวข้องกับทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อภาพและเสียง (Audiovisual Media) ในสื่อภาพและเสียง ความสามารถในการวิเคราะห์นี้ คือการมีความเข้าใจในองค์กร (Agency) ประเภท (Categories) เทคโนโลยี (Technologies) ภาษา (Languages) ภาพตัวแทน (Representations) และผู้ชม

3. การประเมิน (Evaluate) ใน 2 ขั้นแรกยังไม่ต้องใช้ความรู้ในการตัดสินใจ แต่ในขั้นนี้จะต้องมีการตัดสินใจเพิ่มมากขึ้น และอาจต้องเผชิญกับคำถามเชิงนโยบายที่ยากและจะต้องใช้หลักการต่าง ๆ ที่เฉพาะเจาะจง หรือทางกฎหมายมาใช้ในการประเมินซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการ

รู้เท่าทันสื่อเชิงวิเคราะห์ (Critical Literacy) ทั้งนี้หลักการต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการตัดสินนั้นอาจเป็นหลักการเรื่องความงาม การเมือง อุดมการณ์ และเศรษฐกิจ ทั้งนี้ขอบเขตและจุดประสงค์ในการประเมินนั้นอาจจะมีลักษณะที่ขัดแย้งกันได้

4. การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creation) Livingstone มองว่าแก่นิยามของการรู้เท่าทันสื่อในปัจจุบันอาจจะยังไม่รวมความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อมารวมด้วยทั้งหมด นอกจากนี้ด้วยคุณสมบัติของสื่ออินเทอร์เน็ตในปัจจุบันยังเปิดโอกาสให้คนธรรมดาทั่วไปได้ก้าวขึ้นมาเป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหาสื่อออนไลน์อีกด้วย

Potter (2005) จำแนกองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น การเปิดรับ (access) การตีความและการทำความเข้าใจความหมาย (understand)

Buckingham David (2003) ได้สรุปองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่าประกอบด้วยทักษะ 3 ด้าน โดยสรุป ดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) หมายถึง ความสามารถในการแสวงหาเนื้อหาของสื่อที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้รับสารเอง ความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยี ความสามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการสื่อสารเพื่อค้นหาสารที่ต้องการ

2. การเข้าใจ (Understand) หมายถึง ความสามารถในการตีความ (Interpret) ประเมินค่า (Evaluate) ตระหนักรู้และเข้าใจในภาษาของสื่อ เช่น รู้ว่าอะไรคือภาพตัวแทน (Representative) ที่สื่อสร้างขึ้น อะไรคือความจริง (Reality) การรู้กลวิธีในการชักจูงใจในโฆษณา การมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโลกเพิ่มมากขึ้น การรู้จักควบคุมอารมณ์อันเป็นผลจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในสื่อ สามารถตัดสินคุณค่าของสื่ออย่างวิพากษ์เมื่อพบเนื้อหาสื่อที่ไม่เหมาะสมอย่างเนื้อหาสื่อที่เต็มไปด้วยความรุนแรง และความสามารถในการเข้าถึงสุนทรียศาสตร์ของสื่อแต่ละชนิด

3. การสร้างสรรค์ (Create) หมายถึง ความสามารถในการใช้เครื่องมือในการสื่อสารความสามารถในการผลิตสื่อวิทยุโทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง ตลอดจนสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อแสดงออกถึงความเป็นตัวตน ความคิดเห็นของตนเอง ประสบการณ์ในการผลิต

Kim (2016) จำแนกองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 5 องค์ประกอบ ได้แก่

1. การเข้าถึง (Access) หมายถึง การค้นหาและใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างมีทักษะและใช้ข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมและสำคัญกับผู้อื่น

2. การวิเคราะห์และประเมิน (Analyze and Evaluate) คือ การเข้าใจเนื้อหาสาระ และการใช้ความคิดวิพากษ์เพื่อวิเคราะห์ถึงคุณภาพของสาร ความสัจยจริง ความน่าเชื่อถือ และความคิดเห็น ขณะทีพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นหรือผลที่ตามมาของเนื้อหาสาระ

3. การสร้างสรรค์ (Create) คือ การประกอบหรือการสร้างขึ้น ในที่นี้หมายถึงการสร้างสรรคเนื้อหา และความมั่นใจในการแสดงออกทางความคิดของตนโดยที่ตระหนักผู้ถึงจุดประสงค์ ผู้ชม ผู้ฟังและเทคนิคในการประกอบสร้าง

4. การสะท้อนกลับ (Reflect) คือ การนำมาประยุกต์ใช้อย่างมีความรับผิดชอบทางสังคม และมีจริยธรรมเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์และประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งหมายรวมถึงการประพติและการปฏิบัติ

5. การกระทำ (Act) คือ การท างานส่วนตนและส่วนรวมเพื่อแบ่งปันความรู้และแก้ปัญหาในระดับครอบครัว การทำงาน ชุมชน รวมถึงการมีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกของชุมชนท้องถิ่น ภูมิภาคและประเทศชาติ

พรทิพย์ เย็นจะบก (2552) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ตามแนวคิดของการดำเนินโครงการ “การพัฒนาองค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย” ดังนี้

1. มิติในการรับรู้สื่อ ที่กล่าวไว้ว่า มนุษย์จะสามารถสื่อสารผ่านประสาทสัมผัสในร่างกายทั้ง 5 ส่วน คือ ตา หู จมูก ลิ้น และ สัมผัส ซึ่งเป็นสื่อที่ทำให้ผู้รับสารสามารถรับสารได้ โดยทั่วไปสารนั้นจะถูกส่งผ่านประสาทสัมผัสทางด้านตากับหูมากกว่าส่วนอื่น ๆ เนื่องจากลักษณะวิธีการส่งผ่านของสื่อั้นที่ต้องอาศัยผ่านการฟังและดูเป็นหลัก โดยเมื่อส่งผ่านสารทางหูหรือตาแล้วนั้น ร่างกายจะส่งผ่านข้อมูลที่ได้รับไปยังระบบสมอง เพื่อให้สมองได้ทำการแปลความหมายของการกระทำนั้น และร่างกายเกิดการรับรู้เพื่อปฏิบัติในสิ่งอื่น ๆ ในลำดับต่อ ๆ ไป

2. การวิเคราะห์สื่อหรือการอ่านสื่อ คือการแยกแยะองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อ จุดประสงค์หลัก ที่มา ผู้ผลิตสื่อ ประโยชน์จากสื่อ และค่านิยม

3. การตีความสื่อ สิ่งนี้ที่จะเกิดขึ้นในตัวผู้รับสาร หลังจากที่ได้รับสารดังกล่าวที่สื่อส่งผ่านมาให้ในรูปแบบที่หลากหลาย ก่อให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอให้ผู้รับสาร และรู้จักที่มาของข้อมูลประเภทอื่น ๆ ซึ่งผู้ที่ได้รับสารแต่ละคนนั้น จะมีความเข้าใจสื่อที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของบุคคล ระดับความรู้ และลักษณะพิเศษที่แตกต่างในการเรียนรู้ของผู้รับสารแต่ละคน

4. การประเมินค่าสื่อ หลังจากที่ผู้รับสารผ่านการวิเคราะห์ และเข้าใจสื่อแล้ว ผู้รับสารจะต้องทำการประเมินคุณค่าว่าสื่อที่ได้รับนั้นมีประโยชน์ มีคุณภาพ หรือมีคุณค่าต่อผู้รับ

สารมากน้อยเพียงไร ทั้งในด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบวิธีการนำเสนอ แนวความรู้ความคิด ผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในสื่อ ส่งผลให้ผู้รับสารดังกล่าวนี้ เกิดความสนใจใคร่รู้ เกิดความพึงพอใจในสื่อมากน้อยเพียงใด และเลือกที่จะเชื่อถือถือติดงกล่าว

5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ หากผู้รับสารได้เกิดการวิเคราะห์ และทำความเข้าใจในองค์ประกอบขั้นต้นทั้ง 4 ได้อย่างถ่องแท้แล้ว แต่เมื่อเกิดความเข้าใจในองค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อแล้วนั้น อ่านสื่อได้ประเมินค่าได้ต้องสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้

อุษา บิ๊กกินส์ (2555) ได้ระบุว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะต้องมีการนำไปปรับใช้ใน 4 รูปแบบ คือ การเข้าถึง (access) การวิเคราะห์ (analyses) การประเมิน (evaluate) และ การสร้างสรรค์ (create) และทั้ง 4 รูปแบบนี้สามารถใช้ได้กับสื่อทุกประเภท นับตั้งแต่ สื่อสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง จนถึงสื่ออินเทอร์เน็ต

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) ได้ระบุองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่าเป็นสามารถที่บุคคลจะเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย การวิเคราะห์ การประเมินคุณค่า ความน่าเชื่อถือของสื่อ ผลกระทบของสื่อ การเลือกใช้สื่อ ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

องค์ประกอบทักษะ การรู้เท่าทันสื่อ	นักวิชาการ ในประเทศ และนอกประเทศ					
	การเปิดรับสื่อ	การเข้าใจสื่อ	การวิเคราะห์สื่อ	การประเมินค่าสื่อ	การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	การสร้างสรรค์
Aspen Media Literacy Leadership Institute (1992)	✓	✓	-	✓	✓	-
Saparuddin Mukhtar และ K. Y.S. Putri (2021)	✓	✓	✓	-	-	✓
อุษา บิ๊กกินส์ (2555)	-	✓	✓	✓	-	✓
พรทิพย์ เย็นจะบก (2552)	-	✓	✓	✓	✓	-
สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน	✓	-	✓	✓	✓	-
Hobbs (2010)	✓	-	✓	✓	-	✓
Potter (2005)	✓	✓	-	-	-	-
Buckingham et all (2005)	✓	-	-	-	-	✓
Kim (2016)	-	-	✓	-	-	✓
Livingstone (2004)	✓	-	✓	✓	-	✓

จากตารางที่แสดงถึงองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อข้างต้น ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ง่ายและชัดเจน เพื่อให้เหมาะสมกับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์จากผู้ ที่ให้องค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบ 4 ท่านขึ้นไป และเหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้สรุป และนำเสนอองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละด้าน เพื่อแสดง ให้เห็นถึงพฤติกรรมที่สามารถวัดได้ ดังนี้

1. การเปิดรับสื่อ หมายถึง การเข้าใจ การรับรู้ประเภทของสื่อและเนื้อหาที่สื่อ นำเสนอ

2. การวิเคราะห์สื่อ หมายถึง การแยกแยะข้อมูลสื่อที่ได้รับ ว่าใครเป็นผู้สร้างสื่อ การสร้างสื่อมีจุดประสงค์อย่างไร ผู้ผลิตสื่อใช้เทคนิคอะไรในการสร้างสรรค์สื่อ ใครได้รับ ผลประโยชน์จากเนื้อหาที่นำเสนอ หรือใครได้รับผลกระทบจากเนื้อหาที่นำเสนอ การตีความหมาย ตรวจสอบแหล่งที่มาของสื่อ สิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอ อะไรคือความคิดเห็น ข้อเท็จจริง เนื้อหา มี ความน่าเชื่อถืออย่างไร

3. การประเมินค่าสื่อ หมายถึง การตัดสินใจว่าข้อมูลของสื่อมีความน่าเชื่อถือ ี่มากน้อยเพียงใด จากสื่อประเภทต่าง ๆ และสรุปองค์ความรู้อย่างมีเหตุผล

1.4 แนวทางการบูรณาการทักษะการรู้เท่าทันสื่อกับการเรียนการสอน

จากการสำรวจข้อมูลของ Canada's Centre for Digital and Media Literacy ใน ส่วนของข้อมูลด้าน Media Literacy ได้สรุปถึงสาเหตุที่ต้องมีการสอนการรู้เท่าทันสื่อไว้ ดังนี้

1. การรู้เท่าทันสื่อกระตุ้นให้เยาวชนตั้งคำถามต่อสื่อที่ได้รับ การทำความเข้าใจ และชื่นชมสื่อมัลติมีเดียของตน สอนให้พวกเขากลายเป็นผู้ใช้สื่ออย่างมีส่วนร่วม

2. การศึกษาด้านสื่อ นำโลกเข้าสู่ห้องเรียนโดยให้ความรวดเร็ว และความ เกี่ยวข้องกับวิชาดั้งเดิมเช่นประวัติศาสตร์ ภาษาอังกฤษ สุขศึกษา หน้าที่พลเมือง และศิลปะ เป็น การเชื่อมโยงการบูรณาการวิชาและการศึกษาแบบสหวิทยาการ

3. การศึกษาด้านสื่อ นำเสนอ และส่งเสริมการเรียนการสอนในปัจจุบันซึ่งเน้นการ เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การรับรู้ปัญหา การวิเคราะห์ และการจัดการ

4. การศึกษาด้านสื่อ มีพื้นฐานมาจากแนวทางการสอนที่ดีในการเริ่มต้นการ เรียนรู้ของเด็กผ่านสื่อไม่ว่าจะเป็นเพลง การ์ตูน โทรทัศน์ วิดีโอเกม อินเทอร์เน็ต และโฆษณา ดังนั้นสื่อจึงเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาสำหรับการเรียนรู้

5. การศึกษาด้านสื่อส่งเสริมให้เยาวชนใช้เครื่องมือมัลติมีเดียอย่างสร้างสรรค์

6. ในสังคมที่มีความหลากหลาย และเป็นพหุนิยม การศึกษาสื่อจะช่วยให้เยาวชนเข้าใจว่าสื่อมีอิทธิพลต่อวิถีการมองกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมได้อย่างไร โดยจะทำให้เยาวชนเข้าใจถึงความหลากหลายทางอัตลักษณ์และความแตกต่างอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

7. การรู้เท่าทันสื่อช่วยให้เยาวชนเติบโต และพัฒนาสังคม การสำรวจความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมสมัยนิยม เช่น ดนตรี แฟชั่น รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และโฆษณา ตลอดจนทัศนคติการเลือกใช้ชีวิตและภาพลักษณ์ของตนเอง

8. การรู้เท่าทันสื่อช่วยให้เด็ก ๆ วิพากษ์ วิจาร์ณสื่อ สอนให้พวกเขาแยกแยะระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ

9. การศึกษาด้านสื่อจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของการศึกษาด้านเทคโนโลยี การสื่อสารข้อมูลช่วยเยาวชนในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ และเพิ่มประสิทธิภาพการค้นหา ประเมิน และรับรองความถูกต้องของข้อมูล และตรวจสอบปัญหาการลอกเลียนแบบ

การบูรณาการการรู้เท่าทันสื่อในห้องเรียนจากการสำรวจข้อมูลของ Canada's Centre for Digital and Media Literacy ระบุไว้ดังนี้

1. ใช้ประโยชน์จากช่องว่าง เมื่อนักเรียนมีเวลาว่างให้หาโอกาสฟังสิ่งที่พวกเขากำลังพูดถึง เป็นโอกาสที่ดีสำหรับการวิเคราะห์สื่อ

2. ให้โอกาสนักเรียนสร้างสื่อไม่ใช่แค่วิเคราะห์ ไม่มีสิ่งใดทดแทนประสบการณ์จริงได้เพื่อช่วยให้เด็ก ๆ เข้าใจว่าสิ่งต่าง ๆ

3. การใช้สื่อในห้องเรียนยังไม่เพียงพอเว้นแต่นักเรียนจะเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อด้วยเช่นกัน ทุกครั้งที่คุณใช้สื่อในห้องเรียนให้มองหาโอกาสในการศึกษาด้านสื่อตัวอย่าง เช่น หากคุณกำลังแสดงบทละครหรือหนังสือให้นักเรียนวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างทั้งสองโดยใช้แนวคิดหลัก ความคาดหวังของผู้ชมภาพยนตร์แตกต่างจากละครหรือหนังสืออย่างไร

4. จัดทำสื่อการศึกษาเกี่ยวกับการถามคำถามไม่ใช่การเรียนรู้คำตอบ ให้นักเรียนหาข้อสรุปด้วยตนเอง

5. ประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อ การประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่องานนั้นมีความสำคัญ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าการประเมินของคุณได้รับการไตร่ตรองไว้เป็นอย่างดีและมีวัตถุประสงค์สำหรับงานอื่น ๆ ทั้งหมดและทำให้สอดคล้องกัน

6. การนำเสนอผลงาน เพื่อให้ให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นให้มองหาโอกาสให้พวกเขาทำงานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การใช้สื่ออย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบเป็นส่วนสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

7. ติดตามแนวโน้มและพัฒนาการของสื่ออยู่เสมอ คุณไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเพื่อสอนการรู้เท่าทันสื่อ แต่จะช่วยให้ทันข่าวสาร เหตุการณ์ เกี่ยวกับสิ่งที่เด็ก ๆ กำลังดูเล่น และฟัง

จากข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในเรื่องทักษะรู้เท่าทันสื่อให้เกิดประสิทธิผลมากที่สุดนั้น จะต้องใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย กิจกรรมมีวิธีการในกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เหมาะสมตามระดับการศึกษาในการเรียนรู้ของผู้เรียน ต้องฝึกให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะทางภาษา ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินคุณค่า เพื่อที่สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองได้

Matthew Lynch (2017) ได้เสนอแนวทาง 6 วิธีในการบูรณาการความรู้ด้านสื่อในห้องเรียนไว้ ดังนี้

1. ครูต้องสอนนักเรียนให้ประเมินสื่อ โดยครูต้องอธิบายถึงแหล่งที่มา การแสดงให้นักเรียนเห็นว่าสื่อเปลี่ยนแปลงโดยขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นคนสร้าง กลุ่มเป้าหมายคือใคร วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะประเมินสิ่งที่นักเรียนได้ดู

2. แสดงให้นักเรียนเห็นว่าจะค้นหาแหล่งข้อมูลออนไลน์ได้อย่างไร ครูควรจัดหาแหล่งในการสืบคำข้อมูลสื่อที่เชื่อถือได้ให้นักเรียน รวมถึงการสอนนักเรียนถึงวิธีประเมินเว็บไซต์และแหล่งข้อมูลออนไลน์ เพื่อในการใช้ทรัพยากรข้อมูลอย่างปลอดภัย

3. เปรียบเทียบแหล่งที่มาของสื่อต่าง ๆ ให้นักเรียนอ่านเรื่องราวจากแหล่งต่าง ๆ ให้เปรียบเทียบองค์ประกอบ ข้อมูลที่สื่อนำเสนอ

4. อธิบายถึงการผลิตสื่อ และเปลี่ยนแปลงของสื่อ โดยครูชี้ให้เห็นตัวอย่างของสื่อที่ดัดแปลงภาพถ่ายหรือเรื่องราวโดยตั้งใจ เมื่อพวกเขาตระหนักว่านิยายสารถูกดัดแปลง มันทำให้เกิดความแตกต่างอย่างไร

5. ตรวจสอบข้อเท็จจริงจากในโฆษณา ให้นักเรียนระบุโฆษณานั้นพยายามชักจูงหรือนำเสนอเนื้อหาอย่างไร

6. ฝึกให้นักเรียนสร้างสื่อ โดยครูสามารถให้นักเรียนสร้างงานนำเสนอ วิดีโอ หรือเว็บไซต์ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับชั้น ตัวอย่างเช่น นักเรียนสามารถสร้างโปสเตอร์ภาพยนตร์ตัวอย่าง ภาพยนตร์ได้

1.5 แนวทางการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

จากปัญหาที่เกิดจากการรับสื่อต่าง ๆ นั้น ส่งผลทำให้มีการศึกษา และพัฒนารูปแบบเครื่องมือ แนวทางการการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เช่น Greene (2015) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความเที่ยงของเยาวชนในการตอบสนองต่อการรู้เท่าทันสื่อ โดยพัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ โดยเลือกใช้เครื่องมือแบบมาตรประมาณค่าของลิเคิร์ต Adam Maksl, Seth Ashley, and Stephanie Craft (2015) เพื่อศึกษาและสร้างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสมัยใหม่ โดยใช้เครื่องมือ NFC Scale (The Need for Cognition Scale) แบบ 5 ระดับ Adam Maksl (2015) ได้ศึกษาการวัดการรู้เท่าทันสื่อใหม่แบบพหุมิติ โดยมีเครื่องมือที่ใช้คือ มาตรประมาณค่าส่วน Sung, Chang, and Liu (2016) ศึกษาพัฒนาความรู้ด้านสื่อ มาตราส่วนการประเมินตนเองสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (MLSS) มาตราส่วนสองปัจจัย วัดผลการเรียนรู้ด้วยสื่อและการสื่อสาร Quin R and McMahon B (1995) ซึ่งมีลักษณะของคำถามแบบปลายเปิดและแบบเลือกคำตอบ โดยวัด 8 ตัวแปร คือ การระบุแนวคิดสาระสำคัญของเรื่อง การสรุปรายละเอียดของเรื่อง การเขียนสรุปเนื้อหาที่ได้จากการอ่าน การดูหรือการฟัง การวิเคราะห์เทคนิคการสร้างสื่อ การวิเคราะห์จุดเด่นของเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาที่ขาด หายไป การวิเคราะห์ความเหมือนความแตกต่างของเนื้อหา และการระบุจุดประสงค์ของสื่อที่มีต่อผู้รับสาร

Buckingham (2003) ได้รวบรวมงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน จากสมมติฐานที่คิดว่า เด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาการทางด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้รวมเร็ว และมากขึ้นกว่าเดิมเป็นอย่างมาก และยังมีมากกว่าคนในช่วงอายุอื่น ๆ ซึ่งการการปฏิบัติงานวิจัยภาคสนาม (Field research) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Observational research) ได้ทำการเก็บข้อมูล และการศึกษาจากการสังเกตพฤติกรรมการใช้สื่อ 4 ประเภท ได้แก่ สื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ สื่ออินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่

ส่วนงานวิจัยในประเทศไทย สุภา พนัสบดี (2556) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมกาเปิดรับกับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้เครื่องมือ คือแบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง เช่นเดียวกับชนิษฐา จิตแสง (2557) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่นที่ใช้เครื่องมือเป็นแบบสอบถาม ปกรณ์ ประจันบาน และ อนุชา กอนพวง (2557) ได้ทำการวิจัยและพัฒนารูปแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการสร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ แบบประเมินมาตรประมาณค่า 5

ระดับ จำนวน 25 ข้อ และ แบบทดสอบที่เป็นสถานการณ์จำนวน 25 ข้อ รวม 50 ข้อ สุภาพร แสงสี, วาโร เฟิงส์วัสดี, และ เอกลักษณ์ เพียสา (2562) ได้พัฒนาตัวบ่งชี้ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลโครงสร้างตัวบ่งชี้ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี กับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

จะเห็นได้ว่าการเลือกใช้เครื่องมือในการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่กล่าวมาข้างต้น มีเครื่องมือที่ใช้หลากหลาย ส่วนใหญ่จะเป็นเครื่องมือแบบมาตราส่วนค่า และแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แนวคิดของการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.1 ประวัติความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

แนวคิดของนักวิชาการด้านการศึกษา ในช่วงแรกของศตวรรษที่ 20 จอห์น ดิวอี้ นักการศึกษาชาวอเมริกันนี้ เป็นผู้ริเริ่มแนวคิด รูปแบบการสอนแบบแก้ปัญหา และเป็นผู้เสนอความคิดไว้ว่า การเรียนรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง แนวคิดของ จอห์น ดิวอี้ ได้นำไปสู่แนวคิดในการสอนรูปแบบต่าง ๆ ที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันนี้ ซึ่งแนวคิดของแบบ Problem - based Learning (PBL) ก็มีแนวความคิดมาจาก จอห์น ดิวอี้ เช่นเดียวกันกับ มัณฑรา ธรรมนุศย์ (2545) ที่ได้ศึกษาว่าการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นได้ถูกพัฒนาขึ้นครั้งแรกโดยคณะวิทยาศาสตร์ สุขภาพ มหาวิทยาลัย McMaster ประเทศแคนาดา โดยนำมาใช้กับนักศึกษาแพทย์ สุดท้ายวิธีการสอนในรูปแบบดังกล่าวนี้ได้กลายเป็นรูปแบบที่ทำให้มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาหลายแห่งได้นำไปใช้เป็นแบบอย่าง โดยเริ่มจากปลาย ค.ศ. 1960 ในมหาวิทยาลัย Case Western Reserve ได้นำมาใช้เป็นแห่งแรก และได้จัดตั้งเป็นห้องทดลองในรูปแบบห้องปฏิบัติการ เพื่อใช้เป็นห้องปฏิบัติการสำหรับรูปแบบการสอนใหม่ ๆ รูปแบบการสอนที่มหาวิทยาลัย Case Western Reserve พัฒนาขึ้นมานั้น ได้กลายมาเป็นต้นแบบที่สำคัญในการพัฒนาหลักสูตรของโรงเรียนหลายแห่งในประเทศสหรัฐอเมริกา ในหลายระดับการเรียนการสอน โดยในช่วงปลายศตวรรษที่ 60 มหาวิทยาลัย McMaster ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีการปรับ และพัฒนาหลักสูตรการเรียนแพทย์โดยใช้ Problem - based Learning ในการสอนเป็นครั้งแรก ทำให้มหาวิทยาลัยแห่งนี้เป็นที่รู้จัก และเป็นที่ยอมรับกันทั่วโลก (วัลลี สัตยาชัย, 2547)

2.2 ความหมายของ และแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มาจากภาษาอังกฤษว่า Problem-based Learning มีนักวิชาการการศึกษาหลายคนได้ให้ชื่อแตกต่างกันออกไป ซึ่งในการวิจัยฉบับนี้นั้น

ผู้วิจัยเลื้อกใช้คำว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้งนี้มีนักการศึกษาได้ให้ความหมาย โดยสรุปได้ดังนี้

อำพร ไตรภักทร (2543) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem based Learning หรือ PBL เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่อ้างอิงมาจากรูปแบบตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรคนิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างแนวคิด องค์ความรู้ใหม่ ๆ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน หรือในสถานการณ์ที่เคยเจอ เป็นบริบทของการเรียนรู้เป็นการค้นคว้าด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนช่วยกันทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อช่วยกันคิดหาแนวทางในการแก้ปัญหา ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ และผู้สอนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ที่คอยอำนวยความสะดวก ให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะ และการแก้ปัญหา ฉะนั้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากขั้นตอนในการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยความรู้ ความเข้าใจ และการแก้ไขปัญหาเป็นพื้นฐานสำคัญ

วัลลี สัตยาศัย (2547) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่อ้างอิงตามแนวทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรคนิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง จากการใช้ปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ หรือตามประสบการณ์ตรงของผู้เรียนเอง รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขากลุ่มสาระที่ตนศึกษาด้วย ดังนั้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันในกลุ่ม ร่วมกันศึกษาทำความเข้าใจในสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ที่เลือกสรรมาก และร่วมกันหาแนวทางได้อย่างหลากหลายในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ร่วมกัน โดยที่ผู้สอนคอยให้คำแนะนำ และสนับสนุนในด้านสื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ

ทิตินา เขมณี (2557) กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ว่าเป็นการจัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือ ที่จะช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดด้วยตนเอง โดยผู้สอนอาจจะต้องพาผู้เรียนให้ลองไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือผู้สอนอาจจัดสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับความจริง เพื่อให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาจริง เพื่อฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหา และการอภิปรายภายในกลุ่ม เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างถ่องแท้ ผู้เรียนมีโอกาสในการได้เสนอแนวความคิด ความเห็นของทางเลือกและวิธีการที่หลากหลาย รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน รับผิดชอบต่อหน้าที่ รวมทั้งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดที่หลากหลาย และกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ

Schmidt (1983) อธิบายไว้ว่า การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วย 3 ประเด็น คือ

1. องค์ความรู้เดิม (Prior Knowledge) ในการที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ต้องมีผลมาจากประสบการณ์ หรือองค์ความรู้เดิมของผู้เรียน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสร้างองค์ความรู้ใหม่ สิ่งสำคัญคือผู้สอนมีความจำเป็นที่จะต้องกระตุ้นความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนการเริ่มความรู้ใหม่ ๆ ให้กับผู้เรียน

2. การสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Encoding Specificity) เป็นการจัดรูปแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่ส่งผลช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาความรู้เรื่องใหม่ ๆ ได้ ถ้าองค์ความรู้ใหม่ที่ผู้เรียนได้รับนั้น มีความคล้ายคลึงกันกับองค์ความรู้เดิมที่ผู้เรียนเคยได้รับมาแล้วนั้น ยิ่งคล้ายคลึงกันมากเท่าไรก็จะยิ่งส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีมากขึ้นกว่าเดิมมาก

3. เสริมสร้างความเข้าใจให้แจ่มชัด (Elaboration of Knowledge) ความเข้าใจข้อมูลสื่อสารต่าง ๆ นั้น จะสมบูรณ์ชัดเจนมากขึ้นได้นั้น สามารถทำได้ด้วยการฝึกการตอบคำถาม การอภิปราย การวิพากษ์ การสนทนาร่วมกันกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยทำให้เข้าใจสารและจดจำสารได้ง่าย

Gijselaers (1996) เสนอแนวคิดวิธีการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ได้ดังนี้

1. การเรียนรู้เป็นทักษะกระบวนการที่สร้างสรรค์ เป็นการเชื่อมโยงแนวคิดที่เกี่ยวข้องกัน ของแนวคิดดั้งเดิม และแนวคิดใหม่ ดังนั้นสิ่งสำคัญยิ่งคือการทบทวนประสบการณ์ องค์ความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนที่จะให้ความรู้ใหม่ ๆ

2. อภิปัญญาที่มีผลต่อการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ เช่น การตั้งวัตถุประสงค์ (สิ่งที่ต้องการจะทำอะไร) การเลือกกลยุทธ์ (ฉันจะทำอย่างไร) และการประเมินผลลัพธ์ (ได้ผลใหม่อย่างไร) เป็นสิ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้

3. ปัจจัยด้านสังคม และสิ่งแวดล้อม สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของบุคคล บริบทที่การสอนเกิดขึ้นสนับสนุนหรือขัดขวางการเรียนรู้ ดังนั้น การเรียนรู้จึงเหมาะสมที่สุดเมื่อเนื้อหาที่สอนใกล้เคียงกับบริบททางวิชาชีพในอนาคตของผู้เรียน และเมื่อผู้เรียนแบ่งปันความรับผิดชอบ และมุมมองที่แตกต่างกัน ในเนื้อหาเดียวกัน ทำให้ผู้เรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การมีวิจารณญาณ การรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง การสร้างความเห็นพ้องต้องกัน เป็นต้น

Neville (2008) ได้เสนอไว้ว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget

และ Vygotsky ที่มีแนวคิดที่ว่า ทักษะกระบวนการเรียนรู้เป็นวิธีการที่จะช่วยพัฒนาระดับสติปัญญา ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การสร้างองค์ความรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ กับสังคม สิ่งแวดล้อม และเกิดการรับรู้ ซึมซาบกับประสบการณ์ใหม่ ๆ และทำความเข้าใจกับ ประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหาต่าง ๆ และส่งเสริมให้ให้ผู้เรียน ได้แสวงหาความรู้ และนำความรู้ใหม่มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิม เพื่อสร้างแนวทางการแก้ไขปัญหา ที่ได้รับ

บุญนำ อินทนนท์ (2551) ได้สรุปว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานมีแนวคิด เบื้องต้นมาจากแนวทางการสร้างความรู้ใหม่โดยอาศัยพื้นฐานความรู้เดิมที่มีอยู่ด้วยตนเองจาก การที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว ต้องลงมือกระทำด้วยตนเอง จน สามารถสร้างองค์ความรู้หรือข้อมูลใหม่ได้เอง และสามารถนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการดำเนิน ชีวิตประจำวัน และการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทางเท่านั้น

เพราะฉะนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นเทคนิค วิธีการเรียนที่เกิดจากสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือสถานการณ์ปัญหาที่ผู้เรียนเลือกตามความ สนใจ เป็นตัวสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่ อยากรู้อยากค้นหาซึ่งคำตอบ โดยตั้งอยู่บน พื้นฐานความต้องการของผู้เรียน และได้ทำการศึกษาค้นคว้าจนค้นพบคำตอบด้วยตนเองโดยใช้ กระบวนการกลุ่ม แล้วนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์ และสังเคราะห์ ทำให้ ผู้เรียนเกิดทักษะ ผ่านสื่อ แหล่งเรียนรู้ ผ่านกระบวนการกิจกรรม เทคนิคการเรียนการสอนต่าง ๆ โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และสนับสนุนในด้านต่าง ๆ

2.3 กระบวนการและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

Good (1973) ได้สรุปไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมี 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. การทำความเข้าใจคำศัพท์ โดยอาศัยความรู้ พื้นฐานของผู้เรียนในกลุ่ม หรือ การศึกษาค้นคว้าจากสื่อ เอกสาร ตำรา หรือบุคคล
2. การระบุปัญหา หรือข้อมูล โดยทุกคนในกลุ่มเข้าใจปัญหาเหตุการณ์ หรือ สถานการณ์ที่เป็นปัญหาที่ถูกต้องแล้วถึง
3. การระดมสมอง เพื่อร่วมกันวิเคราะห์ถึงปัญหา หาแนวทางการอธิบายความ เชื่อมโยงของประเด็นต่าง ๆ ของข้อมูลหรือปัญหา รวมถึงการคัดเลือกข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ มากที่สุด

4. การกำหนด และจัดลำดับความสำคัญของประเด็นที่ได้ศึกษา การพยายามหาเหตุผลที่จะอธิบายปัญหาที่พบ โดยการนำเอาความรู้เดิมที่มีอยู่ของผู้เรียนมาประกอบในการอภิปรายผลอย่างมีเหตุมีผล ตามหลักประชาธิปไตย

5. การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อการสืบค้นข้อมูล หรือการอธิบายข้อมูล หรือการทดสอบประเด็นสมมติฐาน ผู้เรียนสามารถสรุปประเด็นได้ว่า เนื้อหาส่วนใดเพียงพอแล้ว เนื้อหาใดที่ยังไม่รู้ต้องกลับไปศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม

6. ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมข้อมูลสารสนเทศจากสื่อต่าง ๆ หรือแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ เพื่อนำเสนอข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้าให้กับผู้เรียนในกลุ่มอื่น ๆ ได้รับรู้

7. กลุ่มของผู้เรียนนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และอภิปรายร่วมกัน ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาสรุปเป็นองค์ความรู้ใหม่ เพื่อนำไปสู่การประเมินผลการเรียนรู้

Cowdrow (1997) กล่าวว่า กระบวนการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. ใช้ปัญหาเป็นสิ่งที่เร้าให้ผู้เรียนได้แสดงเหตุผล และแสดงองค์ความรู้เดิมที่ผู้เรียนรับรู้

2. เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะมีอิสระในการเรียนรู้ตามความสนใจ ผู้เรียนมีการแบ่งหน้าที่ ความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม ทุกคนจะมีบทบาทและหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป เพื่อดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

3. ประยุกต์ใช้ความรู้ ผู้เรียนจะนำข้อมูลความรู้ที่ได้รับมาใหม่ ไปประยุกต์ใช้ในการอธิบายปัญหาที่ตั้งไว้

พวงรัตน์ บุญญานุรักษ์ (2544) กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ ดังนี้

1. การทำความเข้าใจกับปัญหา
2. การแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลด้วยทักษะที่ถูกต้อง
3. การค้นหาข้อมูลการศึกษาด้วยกระบวนการกลุ่ม
4. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง
5. การนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาใหม่ นำมาใช้ในการแก้ปัญหา
6. การสรุป และนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือศึกษาค้นคว้า

วัลลี สัตยาศัย (2547) กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

1. การทำความเข้าใจกับแนวคิด หรือองค์ความรู้ (Clarify terms and concepts not readily comprehension) ผู้เรียนเกิดการศึกษา และต้องฝึกทำความเข้าใจกับแนวคิด หรือองค์ความรู้ ของประเด็นปัญหาที่ได้กำหนดไว้เป็นสิ่งแรก หากประเด็นใดที่ผู้เรียนไม่เข้าใจ หรือมีความเห็นที่ไม่ตรงกัน จะต้องพยายามหาคำอธิบายให้ชัดเจนโดยนำเอาองค์ความรู้เดิมของสมาชิกในกลุ่มที่มีมาประกอบการอธิบายข้อมูล

2. การระบุประเด็นปัญหา (Define the problem) เมื่อได้ทำการศึกษา เพื่อทำความเข้าใจกับแนวคิด หรือองค์ความรู้ ในลำดับแรกแล้ว ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันระดมความคิดเพื่อช่วยกันระบุปัญหาจากประเด็นปัญหาที่ได้รับ โดยที่สมาชิกภายในกลุ่มจะต้องความคิด ความเห็นในประเด็นปัญหาให้ตรงกัน เข้าใจในทิศทางเดียวกัน

3. การวิเคราะห์ประเด็นปัญหา (Analyze the problem) ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันศึกษาหาความรู้ แสดงความคิด ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา และหาเหตุผลมาอธิบายปัญหาดังกล่าว โดยอาศัยความรู้เดิมที่มีอยู่ของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม เป็นการระดมสมองในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ โดยอาศัยหลักการที่เป็นเหตุเป็นผล สรุปข้อมูลความรู้ และแนวคิดของผู้เรียนในกลุ่ม เกี่ยวกับแนวทางของการเกิดปัญหา เพื่อที่จะนำไปสู่การตั้งสมมติฐานของปัญหาดังกล่าว

4. การกำหนดและจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน (Identify the priority of hypotheses Formulate hypotheses) หลังจากที่ได้วิเคราะห์ปัญหาร่วมกันภายในกลุ่มแล้ว ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันตั้งสมมติฐานที่เชื่อมโยงปัญหาดังกล่าวตามที่วิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 3 จากนั้นนำมาจัดเรียงลำดับความสำคัญของประเด็นที่เกี่ยวข้อง โดยอาศัยข้อมูลสนับสนุนจากความรู้เดิมของผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม เพื่อร่วมกันพิจารณาหาสมมติฐานของปัญหา และคัดเลือกสมมติฐานที่สำคัญ เพื่อนำไปศึกษา ค้นคว้าหาความรู้มาเพิ่มเติมในลำดับต่อไป

5. การสร้างจุดประสงค์การเรียนรู้ (Formulate learning objective) ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันเสนอแนวทาง และกำหนดจุดประสงค์ของการเรียนรู้ในประเด็นปัญหาดังกล่าว เพื่อเป็นการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมที่จำเป็น เพื่อนำมาใช้ในการพิสูจน์สมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ตอนต้น

6. การแสวงหาความรู้เพิ่มเติมนอกกลุ่ม (Collect additional information outside the group) ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะมีบทบาท หน้าที่รับผิดชอบที่แตกต่างกัน เพื่อการศึกษาค้นคว้า แสวงหาความรู้เพิ่มเติมตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

7. การสังเคราะห์ข้อมูล และการพิสูจน์สมมติฐานที่ตั้งไว้ (Synthesize and test newly acquired information) ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาจากแหล่งการเรียนรู้ หรือสื่อต่าง ๆ เพื่อนำมาพิสูจน์สมมติฐานว่าเป็นไปตามที่ตั้งไว้หรือไม่อย่างไร และร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษาปัญหาที่กลุ่มตนเองสนใจ แนวทางในการนำความรู้ ที่ได้ศึกษามา และแนวคิดหลักการไปใช้ในการแก้ปัญหา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL)

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยโครงการพัฒนาโรงเรียนต้นแบบและภาคีที่เกี่ยวข้องเพื่อการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ (มสส.) โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. การทดสอบความรู้ก่อนขึ้นบทเรียนใหม่ การดำเนินการดังกล่าวจะช่วยให้ผู้สอนได้ทราบถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียนเป็นรายบุคคลในเรื่องนั้น ๆ และเป็นแนวทางในการออกแบบ หรือปรับรูปแบบของการจัดกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ของผู้สอนให้เหมาะสมและสอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน

2. การทบทวนความรู้เดิมก่อนเริ่มเนื้อหาใหม่ การทบทวนความรู้ความรู้เดิมของผู้เรียนจะนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียนในกิจกรรมที่ต้องลงมือปฏิบัติ ดังนั้นผู้สอนจะต้องสอนในเนื้อหาความรู้ให้ผู้เรียนได้รับทราบในเบื้องต้นก่อนการเรียนในเนื้อหาในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจในเนื้อหานั้นเบื้องต้น

3. ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสนอแนวคิดในสิ่งที่ต้องการจะเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเสนอถึงสิ่งที่ตนเองต้องการเรียนรู้ และสิ่งที่ตนเองเรียนรู้มาแล้ว สิ่ง que ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ อาจเป็นปัญหาในชีวิตประจำวัน หรือปัญหาของสังคม หรือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาที่กำหนดขึ้นในชั้นเรียน ที่ผู้เรียนทุกคนได้ช่วยกันคิดและต้องการลงมือปฏิบัติ

4. การแบ่งกลุ่มผู้เรียน เพื่อให้ได้รู้จักวางแผน ดังนั้นการให้ผู้เรียนได้ทำงานเป็นกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ที่จะรู้จักการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่ม วิธีการดังกล่าว เพื่อให้ผู้เรียนรู้หน้าที่ของตนเองในกลุ่ม และมีการกำหนดแบ่งบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบให้แก่ตนเองและเพื่อนในกลุ่มได้

5. การสร้างกฎระเบียบ กติกา มารยาท ข้อบังคับในการทำกิจกรรมที่ดีในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักเคารพในกฎ และกติกาที่ได้ถูกกำหนดขึ้นในชั้นเรียน โดยผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนนั้นจะต้องยอมรับ และปฏิบัติตามระเบียบที่กำหนดอย่างเคร่งครัด

6. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเรียนรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนจะมีหน้าที่คอยแนะนำ ให้คำปรึกษา ตอบคำถามที่ผู้เรียนสงสัย และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในขณะที่ทำกิจกรรม

7. ผู้สอนให้ผู้เรียนได้สรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการทำกิจกรรม และให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานของตนเอง โดยมีครูทำหน้าที่เป็นฝ่ายสนับสนุนในด้านต่าง ๆ ที่ผู้เรียนร้องขอ เพื่อให้เกิดการนำเสนอที่หลากหลายรูปแบบและเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ ไม่จำกัดแนวคิดในการนำเสนอ

8. การประเมินผลตามสภาพจริง ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนจากชิ้นงาน ใบงาน เอกสารต่าง ๆ และจากพฤติกรรมที่แสดงออกขณะร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนกำหนดเกณฑ์การประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหา

ดังนั้นสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน อันดับแรกต้องมีการศึกษาทำความเข้าใจกับสถานการณ์ที่เป็นประเด็นปัญหาเป็นอันดับสิ่งแรก หลังจากนั้นจะเป็นการระบุประเด็นปัญหาที่สนใจ เพื่อเป็นสิ่งที่เร้า แรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจใคร่รู้ หลังจากนั้นก็สามารถทำความเข้าใจกับปัญหาที่สนใจ โดยช่วยกันทำงานในกลุ่ม ในการวิเคราะห์ วิพากษ์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อหาแนวทางในการหาคำตอบ และสร้างความเข้าใจในสิ่งใดที่ยังไม่รู้ก็สามารถดำเนินการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย แล้วนำข้อมูลที่ค้นพบได้มานั้น นำมารวบรวม แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดร่วมกัน และสรุปความรู้ที่ได้เรียนมา ว่ามีความน่าเชื่อถือ หรือมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด สุดท้ายเป็นการนำเสนอผลงานให้แก่เพื่อนในชั้นได้รับรู้ข้อมูลร่วมกัน

2.4 ข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

ข้อดี

1. สามารถเป็นแนวทางในการส่งเสริม และสนับสนุนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การสร้างบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม ช่วยให้เกิดการตัดสินใจแบบองค์รวม ซึ่งการทำงานเป็นทีมส่งผลให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากกว่าการทำงานคนเดียว

2. ส่งเสริมให้มีโอกาสได้ฝึกทักษะการสื่อสาร ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิดอย่างหลากหลาย และการสรุปความรู้

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างชัดเจน

4. เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจะเปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบเดิม ๆ ที่ผู้เรียนรับฟังเนื้อหาจากผู้สอนอย่างเดียว เปลี่ยนเป็นผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ มี

ส่วนในการออกแบบการเรียน และรับผิดชอบในหน้าที่บทบาทของตนเองในการศึกษาเรียนรู้ของกลุ่มตนเอง

5. ส่งเสริมให้เกิดการบูรณาการระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ หรือรายวิชาต่าง ๆ เกิดการปฏิบัติงานจริงที่ต้องใช้องค์ความรู้จากหลาย ๆ เนื้อหาวิชามารวมกันในการแก้ปัญหา

6. เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ เพราะผู้เรียนต้องอาศัยความรู้เดิมที่มีอยู่ มาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่มากมายจากการศึกษาค้นคว้าในแต่ละครั้ง

7. ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทรัพยากร หรือแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น

ข้อจำกัด

1. ความรู้สึกไม่มั่นใจของผู้เรียนในความรู้ที่ค้นคว้ามา ไม่แน่ใจในแหล่งที่มาของข้อมูลว่ามีความถูกต้องหรือน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด ไม่สามารถกำหนดวัตถุประสงค์ได้อย่างชัดเจน อาจส่งผลในทางลบต่อเจตคติในการเรียนได้

2. การจัดกิจกรรมใช้เวลาในแต่ละครั้งมากกว่าจัดกิจกรรมในรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองจึงต้องการเวลามากขึ้นเมื่อเทียบกับการเรียนโดยการฟังผู้สอนอธิบายเนื้อหา ส่วนผู้สอนจะต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการเตรียมการต่าง ๆ

ดังนั้นสามารถสรุปถึงข้อดีของการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการช่วยเพิ่มความสนใจต่อการเรียน การสร้างแรงบันดาลใจในการเรียน ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการค้นคว้าความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการแก้ปัญหา เกิดการประยุกต์ใช้ความรู้จากสิ่งที่เรียนรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด การใช้เหตุผล การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นโดยใช้กระบวนการกลุ่มตามหลักประชาธิปไตย แต่การเรียนแบบใช้ปัญหานั้นยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับตัวของผู้เรียนเอง ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับการฝึกฝนของผู้เรียน หากผู้เรียนที่ไม่เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ในเนื้อหาการเรียนที่ผู้สอนจัดเตรียมมาให้ หรือผู้เรียนไม่มีความถนัดหรือความสนใจในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นผู้สอนจึงจะต้องมีหาแนวทางในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอน ให้เหมาะสม ครบถ้วนด้วย ซึ่งอาจจะใช้ไม่กับทุกวิชา โดยผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองด้วยการประเมินผลการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.5 การประเมินผลการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

วัลลี สัตยาศัย (2547) กล่าวว่า การประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานควรจะมีการประเมินผลตามสภาพจริงของผู้เรียน โดยผู้สอนมีการกำหนดแนวทางของจุดประสงค์ในการประเมินให้มีความสัมพันธ์กับวิธีการหรือเครื่องมือที่ใช้การประเมิน ได้แก่ ผู้สอนควรทำความเข้าใจด้านรูปแบบ ขั้นตอนหรือกระบวนการที่เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แนวทางที่ผู้สอนสามารถจะการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน และ เนื้อหาวิชาที่ผู้เรียนจะได้รับ โดยทำการประเมินดังนี้

1. การประเมินตามสภาพจริง เป็นการวัดประเมินผลจากการทำงานของผู้เรียน โดยตรงในชั้นเรียน เช่น การไปงาน การทำรายงาน การศึกษาค้นคว้าอิสระ การร่วมมือกันทำงาน กลุ่มในการแก้ปัญหา เป็นต้น

2. การสังเกตอย่างเป็นระบบ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับการวัดประเมินผลผู้เรียนในทักษะที่เกิดขึ้นขณะการทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนต้องมีการกำหนดเกณฑ์การวัดประเมินผลให้ชัดเจน เป็นระบบสามารถตรวจสอบได้ เช่น การแก้ปัญหานั้น ควรมีการกำหนดเกณฑ์การประเมินที่สามารถตรวจสอบ และมีความน่าเชื่อถือไว้ ได้แก่ การสร้างปัญหาหรือโจทย์คำถาม การกำหนดสมมติฐาน การกำหนดตัวแปรต้น ตัวแปรตาม และตัวแปรควบคุม การอธิบายแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูล และการประเมินผลสมมติฐานที่ได้มีการกำหนดไว้ในข้างต้น

พวงรัตน์ บุญญานุกักร์ (2544) เสนอแนวคิดไว้ว่า การวัดประเมินผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ควรเลือกใช้ใช้เครื่องมือการวัดประเมินผลที่ต้องสอดคล้องกับแนวทฤษฎี การบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเข้ากับแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้นนั้น จะเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่งในการพัฒนาทักษะที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการปฏิบัติด้วยตนเอง ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวถึง จึงเป็นส่วนของกระบวนการประเมินผลอย่างต่อเนื่องด้วย

วิธีการประเมินผลการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานได้แก่

1. แฟ้มสะสมผลงานรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลการเรียนรู้
3. แบบประเมินตนเอง
4. การป้อนข้อมูลย้อนกลับ
5. แบบประเมินผลรวบยอด

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ PBL เป็นรูปแบบการสอนที่สามารถ นำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ดีมากที่สุดวิธีการหนึ่ง เพราะสอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 คือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา และคิดอย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนอย่างเต็มที่ และสามารถลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเองมากขึ้น และเปิดโอกาสในการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ ทรัพยากรเรียนรู้ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ทั้งนี้ครูผู้สอนต้องมีการประเมินผลผู้เรียนในระหว่างเรียน และเมื่อสิ้นสุดการเรียน ด้วยกระบวนการ และวิธีการที่หลากหลาย เป็นรูปธรรม มีเกณฑ์ที่ชัดเจน น่าเชื่อถือ ตรวจสอบได้ และสามารถประเมินผลผู้เรียนได้ครอบคลุมทุกมิติการเรียนรู้ เพื่อนำมาปรับปรุง และพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนในอนาคตต่อไป

ตอนที่ 3 เอกสารที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

3.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ได้กล่าวถึง ความหมายของคำว่า ความพึงพอใจ ดังนี้ คำว่า “พึง” เป็นคำกริยาอื่น หมายความว่า ยอมตาม เช่น พึงใจ และคำว่า “พอใจ” หมายถึง สมชอบชอบใจ

กชกร เป้าสุวรรณ (2550) ได้กล่าวถึง ความหมายของความพึงพอใจว่า สิ่งที่เราจะเป็นไปตามความปรารถนา ตามความต้องการ และความพึงพอใจ ซึ่งเป็นผลของการแสดงออกของทัศนคติของบุคคลอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นความรู้สึกเอนเอียงของจิตใจที่มีประสบการณ์ที่มนุษย์เราได้รับอาจจะมากหรือน้อยก็ได้ และเป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ แต่ก็เมื่อได้สิ่งนั้น สามารถตอบสนองของความปรารถนาแล้ว หรือทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายได้ ก็เกิดความรู้สึกเชิงบวก เกิดเป็นความรู้สึกที่พึงพอใจ แต่ในทางกลับกัน ถ้าสิ่งนั้นสร้างความรู้สึกผิดหวัง ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกทางลบ เป็นความรู้สึกไม่พึงพอใจ

Wolman T.E (1973) กล่าวว่า ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง ภาวะของอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อการเรียนรู้ประสบการณ์ที่เกิดจากแรงจูงใจซึ่งเป็นพลังภายในของแต่ละบุคคล อันเป็นความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายที่คาดหวังและความต้องการด้านจิตใจ นำไปสู่สิ่งที่ต้องการ มาตอบสนอง เมื่อได้รับการตอบสนองความปรารถนาแล้วจะเกิดความรู้สึกมีความสุข กระตือรือร้น มุ่งมั่น เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ

จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความหมายของความพึงพอใจ คือความรู้สึกนึกคิด หรือ ความปรารถนาของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งสามารถเป็นไปได้หรือไม่ดี หรือใน

ด้านบวกและด้านลบ หากตอบสนองของความปรารถนาได้แล้วนั้น จะสร้างความรู้สึกในทางบวก ทำให้เกิดความรู้สึกมีความสุข ซึ่งสามารถส่งผลให้ทำงานนั้นได้อย่างประสบความสำเร็จ

3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

V. Wong, Saunders, Kotler, and Armstrong (2002) กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ เกิดขึ้นได้จากแรงจูงใจ (motive) หรือแรงขับเคลื่อน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะส่งผลให้บุคคลนั้น ๆ แสดงออกซึ่งพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อสนองตอบความต้องการของตน ซึ่งความต้องการพื้นฐานของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน แบ่งออกเป็น ความต้องการทางร่างกาย เช่น ความหิวโหย หรือความยากลำบาก ความต้องการทางใจ เช่น ความรู้สึกที่ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่น ๆ ในสังคม แต่ส่วนมากความต้องการได้รับการยกย่องชื่นชม และความต้องการที่จะเป็นเจ้าของ ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้นแต่จะจูงใจได้มากขึ้นเมื่อได้รับสิ่งเร้ามากเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของอับราฮัม มาสโลว์ และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation)

อับราฮัม มาสโลว์ (Maslow, 1973) ลำดับชั้นความต้องการของมาสโลว์เป็นทฤษฎีการสร้างแรงบันดาลใจทางจิตวิทยา ที่ประกอบด้วยระดับของความต้องการของมนุษย์ 5 ระดับ ซึ่งแสดงเป็นระดับลำดับขั้นพีระมิด ดังนี้

1.1 ความต้องการทางสรีรวิทยา (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่อยู่ เครื่องนุ่งห่ม อากาศ และยารักษาโรค

1.2 ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) ความต้องการด้านความปลอดภัยสามารถเติมเต็มได้โดยครอบครัวและสังคม (เช่น ตำรวจ โรงเรียน ธุรกิจ และการรักษาพยาบาล) ตัวอย่างเช่น ความมั่นคงทางอารมณ์ ความมั่นคงทางการเงิน (เช่น การจ้างงานสวัสดิการสังคม) กฎหมายและความสงบเรียบร้อย อิสรภาพจากความกลัว ความมั่นคงทางสังคม ทรัพย์สิน สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี (เช่น ความปลอดภัยจากอุบัติเหตุและการบาดเจ็บ) หลังจากบรรลุความต้องการทางสรีรวิทยาและความปลอดภัยแล้ว ความต้องการระดับที่สามของมนุษย์คือความต้องการทางสังคมและเกี่ยวข้องกับความรู้สึกเป็นเจ้าของ

1.3 ความต้องการทางสังคม (social needs) หมายถึงความต้องการทางอารมณ์ของมนุษย์สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความผูกพัน ความเชื่อมโยง และการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ได้แก่ มิตรภาพ ความใกล้ชิด ความไว้วางใจ การยอมรับ การรับและการให้

ความรัก และความรัก ความต้องการนี้มีมากเป็นพิเศษในวัยเด็กและสามารถแทนที่ความต้องการความปลอดภัยที่เห็นได้จากเด็กที่ยึดติดกับพ่อแม่ที่ทำร้ายจิตใจ

1.4 ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) มาสโลว์จำแนกออกเป็นสองประเภท ได้แก่ ความนับถือในตนเอง (ศักดิ์ศรี ความสำเร็จ ความเชี่ยวชาญ ความเป็นอิสระ) และ ความปรารถนาที่จะมีชื่อเสียงหรือความเคารพจากผู้อื่น (เช่น สถานะ เกียรติยศ) ความปรารถนาโดยทั่วไปของมนุษย์ที่จะได้รับการยอมรับและเห็นคุณค่าจากผู้อื่น ผู้คนมักประกอบอาชีพหรืองานอดิเรกเพื่อให้ได้รับการยอมรับ กิจกรรมเหล่านี้ทำให้บุคคลรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมหรือคุณค่า ความนับถือตนเองต่ำหรือปมด้อยอาจเป็นผลมาจากความไม่สมดุลระหว่างระดับนี้ในลำดับขั้น Maslow ระบุว่าความต้องการความเคารพหรือชื่อเสียงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับเด็กและวัยรุ่น และมาก่อนความภาคภูมิใจในตนเองหรือศักดิ์ศรีอย่างแท้จริง

1.5 ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self - actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของบุคคล การคาดหวังที่ต้องการจะทำทุกสิ่งทุกอย่างให้สำเร็จ หมายถึงการตระหนักถึงศักยภาพของบุคคล การเติมเต็มตนเอง การแสวงหาการเติบโตส่วนบุคคล และประสบการณ์สูงสุด การพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก่อน เมื่อได้รับในสิ่งที่ต้องการเรียบร้อยแล้วนั้น ความต้องการนั้นก็หายไป และเกิดเป็นความต้องการสิ่งอื่น ๆ ที่มีสำคัญที่สุดลำดับต่อไป

2. ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ กล่าวว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากกว่าพลังทางจิตนั้นมี ส่วนช่วยสร้างเสริมให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ขึ้นได้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าบุคคลสามารถเพิ่ม ลด หรือควบคุมสิ่งล่อใจต่าง ๆ ได้ ส่งผลให้เกิดความฝัน การพูดที่ไม่ทันคิด การใช้อารมณ์อยู่เหนือเหตุผล รวมทั้งเกิดมีพฤติกรรมทางจิตได้ (Santasombat, 1989)

3.3 การวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเกิดขึ้นหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบกับระดับความรู้สึกรู้สึกของนักเรียนดังนั้นในการวัด ความพึงพอใจในการเรียนรู้กระทำได้หลายวิธี (สาโรช ไสยสมบัติ, 2544) ต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถามซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้มากอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่ง
2. การสัมภาษณ์ซึ่งเป็นวิธีที่ต้องอาศัย เทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ตอบคำถามตามข้อเท็จจริง

3. การสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมทั้ง ก่อนการปฏิบัติกิจกรรม ขณะปฏิบัติกิจกรรมและ หลังการปฏิบัติกิจกรรมจะเห็นได้ว่าการวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้สามารถที่จะวัดได้หลายวิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความ สะดวกความเหมาะสม ตลอดจนจุดมุ่งหมาย หรือเป้าหมายของการวัดด้วยจึงจะส่งผลให้การวัดนั้น มีประสิทธิภาพน่าเชื่อถือ

จากการศึกษา ผู้วิจัย สรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนและผลการเรียน จะมีความสัมพันธ์กันในทางบวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ กิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัตินั้น ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตมากขึ้นเพียงใด นั่นคือสิ่ง ที่ครูผู้สอนจะคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

Gerace (2015) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการให้ความรู้เท่าทันสื่อต่อความรู้และพฤติกรรมของนักเรียนในการจัดการกับข่าวสารทางสื่อออนไลน์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ($p=0.001$) หลังได้รับการฝึกอบรมแสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการศึกษาที่นำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะ การจัดการกับข่าวสารทางสื่อ มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้ และพฤติกรรมของนักเรียนในด้านการรู้เท่าทันสื่อ

De Jesus and Hubbard (2021) ทำงานวิจัยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา: การสืบสวนข่าวปลอม Fake News โดยมีจุดประสงค์เพื่อเน้นการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการศึกษา ตรวจสอบเนื้อหา แหล่งที่มาของสื่อ รู้ถึงผลกระทบของข้อมูลที่ทำให้เข้าใจผิดต่อสังคม และรู้วิธีกลั่นกรองข่าวปลอม Fake News ผ่านกิจกรรมที่ให้นักเรียนนักเรียนตรวจสอบข้อคำถาม เช่น ข่าวปลอมคืออะไร ทำไมฉันต้องสนใจ ข่าวปลอมส่งผลกระทบต่อบุคคลและสถาบันอย่างไร ทำไมข่าวปลอมถึงส่งผลกระทบต่อชีวิตและสังคมของเรา โดยการนำเสนอสถานการณ์ในปัจจุบัน เพื่อกระตุ้นความสามารถของนักเรียน ในการแยกแยะข้อเท็จจริงของข่าว

Thanutpitinun (2022) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาความเข้าใจในการอ่านและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทางการสอนเชิงรุกแบบอะคิตะ (Akita Action) สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา วัดดูประสงค์ของงานวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแบบเสริมทักษะตามแนวทางของแผนการสอนตามแนวทางการสอนเชิงรุกแบบอะคิตะ (Akita Action) เรื่อง ความสามารถในการอ่าน และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า เมื่อครูใช้แนวทางปฏิบัติของอะคิตะ

เพื่อพัฒนาการอ่านความสามารถและการรู้เท่าทันสื่อโซเชียล แนวทางการดำเนินการของ Akita กระตุ้นให้นักเรียนสนใจในการเรียนรู้ ทำงานร่วมกัน ในกลุ่ม นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนมีผลคะแนนสูงขึ้นกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.1$)

กวิสรา ทองดี และ สุรพล บุญลือ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรบแบบผสมความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อและสำรวจความต้องการชุดฝึกอบรบแบบผสมความจริงเพื่อหาคุณภาพของสื่อชุดฝึกอบรบแบบผสมความจริง และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ ผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมากที่สุด

นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558) ได้สรุปงานวิจัย การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดย ไว้ว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นกิจกรรมในวิถีชีวิตของพลเมืองดิจิทัลในยุคปัจจุบันเพื่อติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูล นำเสนอตัวตน ตลอดจนนำมาใช้เพื่อสร้างการเรียนรู้สร้างรายได้ ดังนั้น ทุกคนจึงควรเรียนรู้การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ และรู้เท่าทันทั้งในบริบทของผู้รับสารและผู้ส่งสารด้วย การเรียนรู้เพื่อการเท่าทันสื่อจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ได้อ่านหรือพบเจอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ค้นหาข้อเท็จจริงวิเคราะห์ข้อมูล และตั้งคำถามกับตนเองก่อนที่จะนำเสนอข้อมูล หรือส่งต่อเนื้อหาใด ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวัง ผ่านการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม ด้วยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการคิด วิเคราะห์ ไตร่ตรอง แสวงหาข้อมูลเพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริงแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อเปิดมุมมองในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้กว้างขึ้น และสรุปข้อมูลเหล่านั้นอย่างรอบคอบก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อ ในขั้นต่อไปการฝึกฝนให้บุคคลได้คิดผ่านประสบการณ์จะช่วยให้ความรู้ที่เกิดขึ้นฝังติดในตัวและสามารถนำไปใช้ได้จริงในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างรู้เท่าทัน

จำเรียง ต้นหยง (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยสร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ลักษณะเป็นแบบทดสอบสถานการณ์ เพื่อพัฒนาทักษะ 4 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ ผลจากการวิจัยนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยระหว่างนักเรียนกลุ่มสูงกับกลุ่มต่ำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวทางควรมีการพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่า

ทันสมัย ในรูปแบบอื่น ๆ เช่น ข้อสอบแบบตอบสั้น หรือกำหนดหัวข้อแล้วให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม เพื่อนำเสนอผลงาน นอกจากนี้ควรพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21

สุลักขณา ใจองอาจ (2561) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมกิจกรรมแนะแนว ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพรงประชาสรรค์ ซึ่งผลปรากฏว่าภายหลังจากการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนองค์ประกอบ การสร้างสรรค์สื่อจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อ มีความสามารถในการรับรู้ข่าวสาร วิเคราะห์ แยกแยะ ข้อมูลที่ได้รับจากสื่อ และนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น

สุภางศ์ นันตา (2561) ได้ทำงานวิจัย เรื่อง สถานการณ์การใช้สื่อกับการพัฒนากระบวนการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเยาวชน จังหวัดสุรินทร์ เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์การใช้สื่อของเยาวชน และเพื่อเสริมสร้างและพัฒนากระบวนการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสุรินทร์ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทำแบบสอบถามเยาวชน จำนวน 400 คน ทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และมหาวิทยาลัย ในส่วนของระดับประถมศึกษา พบข้อมูลว่า ผู้ปกครองและครูควบคุมดูแลการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต เพราะส่วนใหญ่เยาวชนยังไม่สามารถเปรียบเทียบหรือแยกแยะเนื้อหาจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้ ส่วนใหญ่จะใช้สื่อเพื่อประกอบการเรียนหรือทำการบ้าน โดยยังไม่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์สื่อด้วยตนเอง เด็กสามารถเข้าถึงสื่อมวลชนได้ง่าย มีโอกาสเลือกชม เลือกดูรายการตามผู้ปกครอง หรือรายการที่ตนเองชื่นชอบ มีการนำสื่อไปใช้เลียนแบบเรื่องที่สร้างสรรค์เช่น การทำความดีเด็กได้รับการปลูกฝังพฤติกรรม ตัวอย่างหรือตัวละครในสื่อสอดแทรกอยู่ในวิชาต่าง ๆ เช่น การงานอาชีพ หน้าที่พลเมือง เป็นต้น

กวรรณ สีสสม (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราช ผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ และมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในระดับดี โดยในงานวิจัยนี้ใช้วิธีการให้นักเรียนร่วมกันสะท้อนคิดในวิธีการและความคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งนักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อกับการทำกิจกรรม ผู้วิจัยได้เสนอแนะให้มีการจัดกิจกรรมในโรงเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เพื่อสร้างประสบการณ์การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียน

ราณี วงศ์คงเดช, อติศร วงศ์คงเดช, และ วชิษฐ์พล กุลพรม (2561) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กยุคศตวรรษที่ 21 ในนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดมหาสารคาม จำนวน 60 คน พบว่านักเรียนมีการเข้าถึงสื่อได้แม้จะอยู่แถบชานเมือง สามารถค้นหา ใช้เป็นและยังกลัว ไม่ไวใจคนแปลกหน้า ส่วนมากจะสนใจอ่านคุยและแชร์ให้เพื่อน โดยไม่ปรึกษา ครู ผู้ปกครอง ทำให้มีโอกาสที่จะหลงเชื่อและถูกภัยสังคมหลอกให้พบ/ขายสินค้าอันตรายได้ โรงเรียนและชุมชนควรมีการเฝ้าระวังและจัดกิจกรรมเสริมทักษะชีวิตให้เด็กตั้งแต่เด็กอนุบาลเพื่อให้มีการใช้อย่างพอเพียงมากที่สุด

ปริศนา เชี่ยวสุทธิ และคณะ (2562) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยจากงานวิจัยพบว่าผู้เรียนนั้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์ที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนมีการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ นักเรียนประเมินความพึงพอใจในระดับมาก

พีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล และทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น และเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 400 คน จาก 12 โรงเรียนที่สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนครราชสีมา โดยสรุปผลว่า นักเรียนใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการรับชม เพื่อความบันเทิงโดยใช้สื่อ 2-3 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับปานกลาง ข้อเสนอแนะคือต้องการให้ผู้ปกครองติดตาม กำกับดูแลการใช้สื่อ และคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด นอกจากนี้สถานศึกษาควรสอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเพิ่มความสามารถในการคัดกรอง และวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อที่ได้รับ

4.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

บุญนำ อินทนนท์ (2551) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโยธินบำรุงที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และแบบสืบเสาะหาความรู้ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผลคะแนนการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับนักเรียนที่

ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้นั้นมีผลที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Akçay and Fen (2009) สรุปลงานวิจัยที่ใช้การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา พบว่า การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีอิทธิพลอย่างมากสำหรับผู้เรียน เนื่องจากเป็นการใช้ปัญหาจริงหรือเป็นสถานการณ์ปัญหาที่ผู้เรียนต้องการจะเรียนรู้ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ ผู้เรียนจะต้องตั้งคำถามเพื่อให้บรรลุความเข้าใจในสถานการณ์หรือเหตุการณ์นั้น ๆ ซึ่งการเรียนในลักษณะนี้เป็นแนวทางการศึกษาที่ทำทหายการทำงานร่วมกันในกลุ่มของผู้เรียน ในการที่จะแสวงหาคำตอบเพื่อนำมาแก้ไขปัญหา และเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ช

นภสร เรือนโรจน์รุ่ง (2558) ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน และเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีผลคะแนนที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากขึ้น ฝึกให้นักเรียนพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันได้อย่างมีเหตุผล

ดวงใจ สีเขียว (2559) ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเอี่ยมสุรีย์ (อนุบาลเมืองสมุทรปราการ) จังหวัดสมุทรปราการ ผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากการที่ได้ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ และส่งเสริมนักเรียน

จรรยา วรรัตน์ (2560) ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้เว็บควอสท์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมศึกษานานกลาง จังหวัดตราด พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้เว็บควอสท์ มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ กับเกณฑ์ร้อยละ 80 สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา

เป็นฐาน เกิดจากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงและสัมพันธ์กับนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนสนใจอยากเรียนรู้ อยากค้นคว้าหาคำตอบ ครูปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเอง และคอยอำนวยความสะดวก

4.3 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

นิพาดา นวนลิน และ ไสว พักขาว (2564) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลงานวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ผู้วิจัยได้เสนอแนะแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ครูสามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลาย หากมีสื่อต่าง ๆ เข้ามาช่วยเสริมและพัฒนาความสามารถของนักเรียน เช่น การเล่นเกม คลิปวิดีโอ หรือแอปพลิเคชัน อื่น ๆ

จากงานวิจัย การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของจิตติโสภิต นุญเชิด และ วาสนา กิรติจำเริญ (2563) โดยการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาของนักเรียนก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

Chen (2015) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน : การวิจัยเชิงปฏิบัติการสำหรับชั้นเรียนการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า นักเรียนในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลาย การปลูกฝังคุณภาพและทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงมีความสำคัญมากขึ้น โดยเฉพาะทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณซึ่งครอบคลุมความรู้และความสามารถในการบรรลุความเข้าใจ และการตัดสินใจที่เหมาะสม แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาแบบคอนสตรัคติวิสต์ (PBL) มีศักยภาพในการเสริมสร้างการคิดเชิงวิพากษ์ มีส่วนช่วยในการพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ในชั้นเรียนการรู้เท่าทันสื่อผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนดำเนินการหลายวิธี ได้แก่ การสัมภาษณ์กลุ่มเฉพาะเจาะจง แบบสอบถาม และการสังเกตของครู ร่วมกับการประเมินงานของนักเรียน และงานเขียนรายบุคคลผ่าน

กระบวนการ PBL ผลสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน นักเรียนเกิดการทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนและครู

Erdem (2018) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ (Problem-based Learning in Media Literacy Education) ซึ่งพบว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญที่สุดในศตวรรษที่ 21 จึงมีความจำเป็นที่ต้องให้การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อให้กับนักเรียนทุกระดับชั้น คือ ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา โดยลักษณะสำคัญประการหนึ่งของการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อคือ ควรเน้นไปที่ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นสามารถนำมาใช้ในการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อด้วยวิธีการบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเข้ากับการศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งผลจากงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ได้ผลมากที่สุดในการสอนการรู้เท่าทันสื่อ ผ่านการนำเสนอปัญหาเพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนจะช่วยให้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการค้นคว้า และทักษะความร่วมมือ ตลอดจนสร้างความมั่นใจในการเรียนรู้ที่มีความหมายซึ่งเป็นกุญแจสู่ความสำเร็จ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีการดำเนินการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนเอกชนจังหวัดนนทบุรี สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จำนวน 3 โรงเรียน ซึ่งจัดห้องเรียนแบบลดความสามารถนักเรียน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่างมี 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างโรงเรียน คือ โรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)
2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) ในการเข้าร่วมกิจกรรมชมรมส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

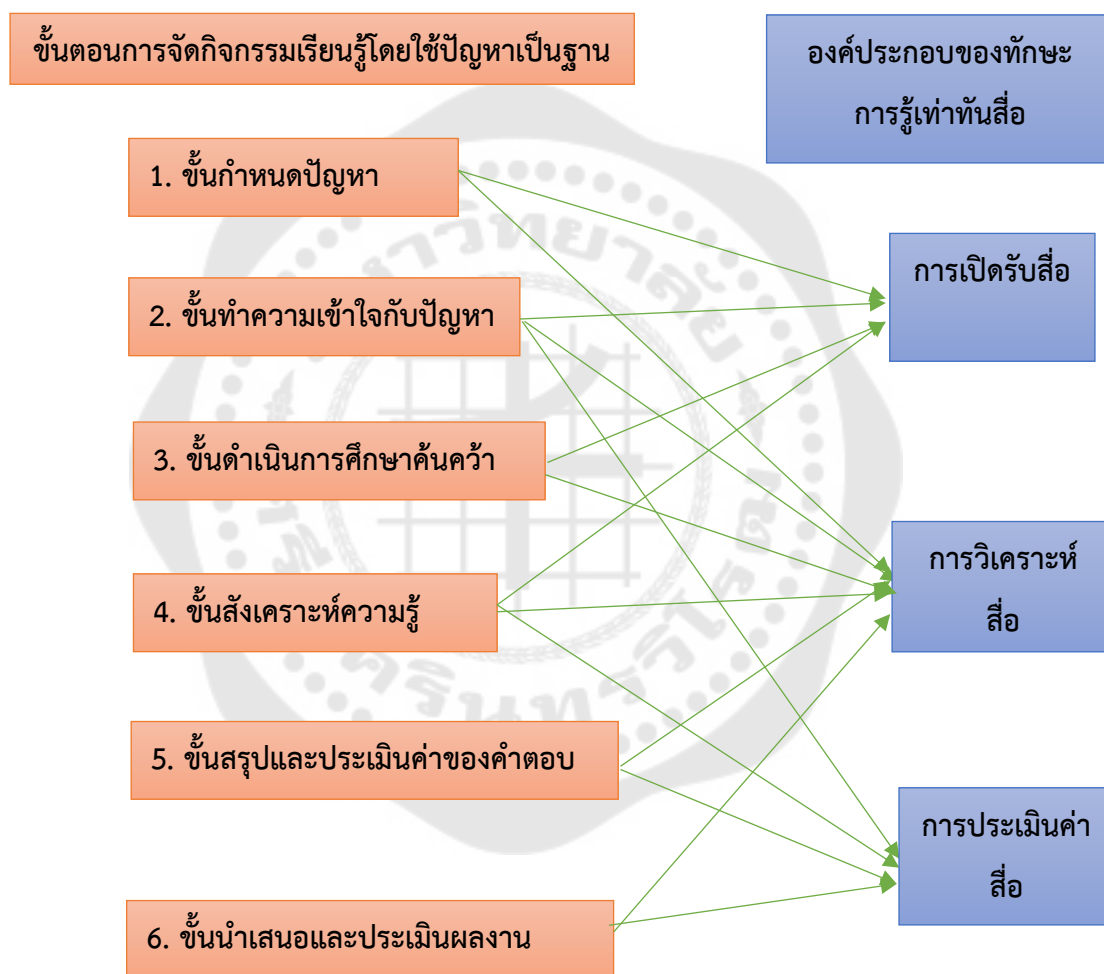
ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
2. แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยจำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการประเมินค่าสื่อ เกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน
3. แบบประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ และหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ จากนั้นนำข้อมูลมาสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวิเคราะห์ถึงความเชื่อมโยงกับการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อตามองค์ประกอบ ดังภาพ



ภาพประกอบ 2 แสดงความสัมพันธ์ของขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้น กับองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 3 องค์ประกอบ

ซึ่งจากรูปภาพดังกล่าว จะแสดงถึงความสัมพันธ์ของขั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้น โดยขั้นตอนการสอนแต่ละขั้นในกิจกรรมการเรียนรู้ จะมี

ความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ คือ การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการประเมินค่าสื่อ

1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 6 เรื่อง โดยมีการกำหนดเนื้อหาการสอนให้สัมพันธ์กับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังตาราง

ตาราง 2 แสดงเนื้อหาการสอนในแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	คาบ	จุดประสงค์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
การเปิดรับสื่อ	กิจกรรมที่ 1 เรื่อง Social Network	2	1. เพื่อให้นักเรียนได้ใช้สื่อหลากหลายในการแสวงหาข้อมูล ข่าวสาร ได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารได้	ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน
การเปิดรับสื่อ	กิจกรรมที่ 2 STAY SAFE	2	1. เพื่อให้นักเรียนรับรู้และเข้าใจเนื้อหาที่สื่อ นำเสนอได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถจัดการเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม และเลือกใช้สื่อเพื่อสืบค้นข้อมูล ข่าวสารได้อย่างเหมาะสม	ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ - ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน
การวิเคราะห์สื่อ	กิจกรรมที่ 1 Films for fun	2	1. เพื่อให้นักเรียนบอกที่มาของสื่อที่ได้ 2. เพื่อให้นักเรียน	ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา

ตาราง 2 (ต่อ)

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	คาบ	จุดประสงค์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
			สามารถอธิบายจุดประสงค์ของการผลิตสื่อที่ได้	ค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ - ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผล งาน
การวิเคราะห์สื่อ	กิจกรรมที่ 2 Anti Fake News	2	1. เพื่อให้นักเรียนระบุข้อเท็จจริง ข้อเสนอเกินจริงจากสิ่งที่สื่อนำเสนอ 2. เพื่อให้นักเรียนระบุข้อดีข้อเสียของสื่อต่อตนเอง และส่วนรวมได้	ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ - ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผล งาน
การประเมินค่าสื่อ	กิจกรรมที่ 1 เรื่อง หรือว่า ไม่เคยคิด	2	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถประเมิน คำนวณ นำเชื่อถือจากสื่อได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถประเมิน คุณค่า ประโยชน์ และโทษของสื่อที่ได้ 3. เพื่อให้นักเรียนสามารถตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม ที่ได้รับจากสื่อได้	ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ - ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผล งาน
การประเมินค่าสื่อ	กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ใช่หรือ มั่ว ชัวร์ หรือไม่ ?	2	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถประเมิน คำนวณ นำเชื่อถือจากสื่อได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถประเมิน	ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ

ตาราง 2 (ต่อ)

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	คาบ	จุดประสงค์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน - ชั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน
-----------------------------	----------------------	-----	------------	----------------------------------------------------------------------------------------

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณา ตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมตามองค์ประกอบของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

ตาราง 3 แสดงแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม และครอบคลุมสาระสำคัญ เนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ จุดประสงค์ กิจกรรม แหล่งเรียนรู้และการวัดและประเมินผล					
1.2 ระยะเวลาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและเพียงพอ					
2. สาระสำคัญ					
สาระสำคัญมีรายละเอียดที่ชัดเจน สัมพันธ์กับจุดประสงค์					
2.2 สาระสำคัญมีความสัมพันธ์กับเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ					
3. จุดประสงค์					
3.1 จุดประสงค์มีความชัดเจนและสัมพันธ์กับทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ					
3.2 จุดประสงค์มีความสอดคล้องกับชื่อแผนการจัดการเรียนรู้					
3.3 ผู้เรียนสามารถปฏิบัติให้บรรลุผล ตามจุดประสงค์ได้					
4. เนื้อหา					
4.1 เนื้อหา มีความสมบูรณ์ถูกต้อง เหมาะสม					
4.2 เนื้อหาเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ					
4.3 เนื้อหา มีการกำหนดอย่างเป็นลำดับ ขั้นตอน					
4.4 เนื้อหา มีการกำหนดจากง่ายไปหายาก					
4.5 เนื้อหา มีความทันสมัยและตรงกับสภาพการณ์ในปัจจุบัน					

ตาราง 3 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
5. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้					
5.1 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นผู้เรียนสามารถที่จะปฏิบัติได้					
5.2 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นมีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม					
5.3 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ บทบาทหน้าที่อย่างหลากหลาย					
5.4 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุผลตามจุดประสงค์ได้					
5.5 แผนการจัดการเรียนรู้เขียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานโดยสัมพันธ์กับทักษะรู้เท่าทันสื่อ					
5.6 แผนการจัดการเรียนรู้กำหนดสถานการณ์ปัญหาเหมาะสมกับวัยผู้เรียน					
5.7 แผนการจัดการเรียนรู้กำหนดให้ ผู้เรียนได้วางแผนการศึกษาค้นคว้าโดยระบุหัวข้อ วิธีการและแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือด้วยตนเอง					
5.8 แผนการจัดการเรียนรู้กำหนดให้ผู้เรียนได้สรุปความอย่างสมเหตุสมผลด้วยตนเอง					
5.9 แผนการจัดการเรียนรู้กำหนดให้ ผู้เรียนได้ตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่ม ของตนเองอย่างอิสระ					
5.10 แผนการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ ผู้เรียนเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้					
6. แหล่งเรียนรู้และสื่อประกอบ					
6.1 แหล่งเรียนรู้และสื่อประกอบมีความน่าสนใจ สัมพันธ์กับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ					
6.2 แหล่งเรียนรู้และสื่อประกอบมี ความทันสมัยและมีความหมายกับผู้เรียน					
6.3 แหล่งเรียนรู้และสื่อประกอบมี ความสอดคล้องเหมาะสมกับ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมและการประเมินผล					
6.4 แหล่งเรียนรู้และสื่อประกอบเพียงพอที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้					
7. การวัดผลและการประเมินผล					
7.1 วิธีการวัดผลมีความเหมาะสมกับ จุดประสงค์ เนื้อหา และกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ					
7.2 เครื่องมือวัดผลมีความสอดคล้อง กับวิธีการวัดผล					
7.3 การกำหนดเกณฑ์ในการประเมินผลมีความเหมาะสม					
รวมผล/สรุป					

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอน 2 ท่าน ด้านการรู้เท่าทันสื่อ 1 ท่าน (ดังรายชื่อในภาคผนวก) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้ง 7 องค์ประกอบ คือ (1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ (2) สาระสำคัญ (3) จุดประสงค์ (4) เนื้อหา (5) กิจกรรมการเรียนรู้ (6) แหล่งเรียนรู้และสื่อประกอบ (7) การวัดและประเมินผล

ตาราง 4 ตารางแสดงผลคะแนนการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้ง 7 องค์ประกอบ

หน่วยที่	แผนที่	\bar{X}	S.D.
หน่วยที่ 1	แผนที่ 1 เรื่อง Social Network	4.41	0.49
	แผนที่ 2 เรื่อง STAY SAFE	4.64	0.38
หน่วยที่ 2	แผนที่ 1 เรื่อง Films for fun	4.72	0.32
	แผนที่ 2 เรื่อง Anti Fake News	4.69	0.35
หน่วยที่ 3	แผนที่ 1 เรื่อง หรือว่าไม่เคยคิด	4.66	0.29
	แผนที่ 2 เรื่อง ไซหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่ ?	4.81	0.23
สรุป		4.66	0.34

จากการหาค่าเฉลี่ย \bar{X} ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีค่าอยู่ระหว่าง 4.40–4.85 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.50 (รายละเอียดเพิ่มเติมในภาคผนวก) พบว่า ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.66 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.34 เมื่อพิจารณาเป็นรายแผนพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.81, S.D. = 0.23) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.72, S.D. = 0.32) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.69 ,S.D. =0.35)

1.5 จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล การจัดการเรียนรู้ ไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพระหฤทัย นนทบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) ในการเข้าร่วมกิจกรรม ชมรมส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2565

2. แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

2.1 ศึกษาองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่จะนำมาใช้เป็นเกณฑ์การวัดแบบวัดความรู้เท่าทันสื่อ โดยการวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบย่อยคือ การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการประเมินค่าสื่อ ดังตารางนี้

ตาราง 5 แผนผังการสร้างแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

องค์ประกอบ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้	จำนวนข้อ	ข้อที่
การเปิดรับสื่อ	การรับรู้ประเภทของสื่อ บอกประเภทของสื่อได้ นอกจากนี้ยังสามารถทำความเข้าใจความหมายของสื่อต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการอ่าน การดู หรือการรับฟังสื่อ โดยใช้ประสาทสัมผัสของตนเอง และทำความเข้าใจในรายละเอียด จุดจำข้อมูล และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ของสื่อ สัญลักษณ์ที่เป็นรูปภาพ และเทคนิคที่สื่อ นั้น ๆ ใช้ในการสื่อสาร	1. ใช้สื่อหลากหลายในการแสวงหาข้อมูล ข่าวสาร	2	6 , 5
		2. บอกความหมายของคำศัพท์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร	5	1 , 2 , 4 , 10, 11
		3. รับรู้และเข้าใจเนื้อหาที่สื่อ นำเสนอ	5	3, 7, 8, 9 , 27
		4. เลือกใช้สื่อเพื่อสืบค้นข้อมูล ข่าวสารได้อย่างเหมาะสม		
การวิเคราะห์สื่อ	การแยกแยะข้อมูลสื่อที่ได้รับ ว่าใครเป็นผู้สร้างสื่อ การสร้างสื่อมีจุดประสงค์อย่างไร ผู้ผลิตสื่อใช้เทคนิคอะไรในการสร้างสรรคสื่อ ใครได้รับผลประโยชน์จากเนื้อหาที่นำเสนอ หรือใครได้รับผลกระทบจากเนื้อหาที่นำเสนอ การตีความหมาย ตรวจสอบแหล่งที่มาของสื่อ สิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอ อะไรคือความคิดเห็น ข้อเท็จจริง เนื้อหา มีความน่าเชื่อถืออย่างไร	1. บอกที่มาของสื่อ	5	13, 15, 25, 26,
		2. อธิบายจุดประสงค์ของการผลิตสื่อ นั้น ๆ	5	30
		2. ระบุข้อเท็จจริง ข้อเสนอกเกินจริงจากสิ่งที่สื่อ นำเสนอ		16, 21, 22, 24, 29
การประเมินค่าสื่อ	การตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการ	3. ระบุข้อดีข้อเสียของสื่อ ต่อตนเอง และส่วนรวม		
		1. ตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือก รับหรือปฏิเสธข้อมูล		

ตาราง 5 (ต่อ)

องค์ประกอบ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้	จำนวน	ข้อที่
	วิเคราะห์ เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่	ข่าวสารจาก สื่อต่าง ๆ ที่	3	14,18,
	สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและ	2. ตัดสินคุณค่า ความ		23
	ผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ อย่างมี	ถูกต้อง เหมาะสม ที่ได้รับ	5	
	คุณธรรม จริยธรรม และหลักการ	จากสื่ออย่างมีคุณธรรม		12,17,
	ประชาธิปไตย	จริยธรรม และหลักการ		19,20,
		ประชาธิปไตย		28
		รวม		30

2.2 นำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ และเสนอแนะเพิ่มเติม

2.3 นำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านสื่อ 2 ท่าน ทางด้านภาษาไทย 1 ท่าน (ตั้งรายชื่อในภาคผนวก) ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) แล้วหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ดังนี้

+1 สอดคล้อง 0 ไม่แน่ใจ 1 ไม่สอดคล้อง

ตาราง 6 สรุปผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงพินิจ (Face Validity) ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมบ่งชี้) Index of Congruence, IOC)

ข้อที่	IOC	สรุป	ข้อที่	IOC	สรุป
1	0.67	ใช้ได้	16	1	ใช้ได้
2	1	ใช้ได้	17	0.67	ใช้ได้
3	0.67	ใช้ได้	18	0.67	ใช้ได้
4	0.67	ใช้ได้	19	0.33	ยังใช้ไม่ได้
5	0.67	ใช้ได้	20	0.67	ใช้ได้
6	0.67	ใช้ได้	21	0.67	ใช้ได้
7	0.67	ใช้ได้	22	0.67	ใช้ได้
8	0.67	ใช้ได้	23	0.67	ใช้ได้
9	0.33	ยังใช้ไม่ได้	24	0.67	ใช้ได้
10	0.33	ยังใช้ไม่ได้	25	0.33	ยังใช้ไม่ได้

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อที่	IOC	สรุป	ข้อที่	IOC	สรุป
11	0.67	ใช้ได้	26	0.33	ยังใช้ไม่ได้
12	0.67	ใช้ได้	27	0.67	ใช้ได้
13	1	ใช้ได้	28	0.67	ใช้ได้
14	1	ใช้ได้	29	0.67	ใช้ได้
15	0.67	ใช้ได้	30	0.67	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ได้ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ อยู่ในเกณฑ์คือ อยู่ระหว่าง 0.33-1 ผู้วิจัยทำการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป ส่วนข้อที่ยังใช้ไม่ได้ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านแนะนำให้ปรับแก้ในส่วนของตัวเลือกให้มีความชัดเจนไม่กำกวม การใช้คำไม่ซ้ำซ้อน และรูปภาพประกอบข้อคำถามต้องให้เหมาะสม และขนาดของภาพให้ชัดเจนมากขึ้น

2.4 นำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

2.5 นำคะแนนทดสอบที่ได้จากกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าแบบทดสอบมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.86 มีความเหมาะสมใช้ได้ทุกข้อ และค่าอำนาจจำแนก เป็นรายข้อซึ่งค่าที่ได้อยู่ที่ 0.43 - 0.79 แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach อ้างอิงจากประเวศน์ มหารัตน์สกุล (2557) ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าได้ ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.84

2.6 จัดทำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาหลักการและเทคนิคการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 วิเคราะห์กำหนดนิยามพฤติกรรมที่ต้องการวัดให้ชัดเจน ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 7 ตารางวิเคราะห์กำหนดนิยามพฤติกรรมที่ต้องการวัด

ที่	รายการ	ประเด็นรายการย่อย	จำนวน ข้อ
1	ด้านการจัด กิจกรรมการ เรียนรู้	1.1นักเรียนได้ใฝ่รู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง 1.2 การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานกลุ่ม 1.3การปฏิบัติกิจกรรมตามความชอบและความสนใจของนักเรียน 1.4 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม และแสดงออกในชั่วโมงเรียน 1.5นักเรียนได้ฝึกทักษะทางสังคมได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อน และครู	5
2	ด้าน ครูผู้สอน	2.1ครูตั้งคำถาม กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อ 2.2ครูอำนวยความสะดวก ดูแลตรวจสอบ แนะนำความถูกต้อง 2.3 ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติได้กิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง 2.4 ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่างไปจากครูผู้สอน 2.5 ครูจัดหาแหล่งในการสืบค้นข้อมูลสื่อที่เหมาะสมกับนักเรียน	5
3	ด้านเนื้อหา การวัด ประเมินผล	3.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น 3.2 การนำความรู้เรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 3.3. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล งานของตนเอง 3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อการเรียนการสอน 3.5 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม	5
		รวม	15

โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลสถานภาพทั่วไป ได้แก่ เพศ ชั้นเรียน มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ประกอบด้วยข้อคำถาม จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ

ระดับ 5 = พึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 = พึงพอใจมาก

ระดับ 3 = พึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 = พึงพอใจน้อย

ระดับ 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจโดยเขียนรายการประเมินตามที่วางไว้

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน วิจารณ์ตรวจสอบ

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เมื่อผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำมา

หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Congruence : IOC) ของคำถามเป็นรายข้อ โดยพิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

+1 สอดคล้อง 0 ไม่แน่ใจ -1 ไม่ได้สอดคล้อง

ถ้าได้ค่า 0.60 – 1.00 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ จึงจะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้และดำเนินการ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามแบบวัดความพึงพอใจเท่ากับ 1

3.4 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One- Group Pretest – Posttest Design

ตาราง 8 ตารางแสดงแผนการทดลองรูปแบบ Non - randomized Control - Group Pretest Posttest Design

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
กลุ่มทดลอง	T1	X	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

- T₁ คือ การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้
 X คือ การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 T₂ คือ การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยเตรียมสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบวัดความรู้การรู้เท่าทันสื่อ
2. ดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานระยะเวลา 12 สัปดาห์ รวม 12 ชั่วโมง โดยใช้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชมรมรู้เท่าทันสื่อ
3. หลังทดลอง ให้นักเรียนทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ดังตารางนี้

ตาราง 9 ตารางแสดงรายละเอียดการใช้เครื่องมือวิจัย

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล	ผู้เก็บรวบรวมข้อมูล	ผู้ให้ข้อมูล	ระยะเวลาการดำเนินการ
ทดสอบวัดความรู้	แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนและหลังเรียน	ผู้วิจัย	นักเรียน	ก่อนเรียน และหลังเรียน
ดำเนินการกิจกรรมชมรม	แผนการจัดการเรียนรู้	ผู้วิจัย	นักเรียน	12 สัปดาห์
สอบถามความคิดเห็น	แบบสอบถามความพึงพอใจ เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	ผู้วิจัย	นักเรียน	หลังจัดกิจกรรมครบ

5. การจัดการกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (X)

1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC)

เพื่อใช้คำนวณหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ของแบบวัดทักษะและแบบประเมินความพึงพอใจ

2.2 ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ โดยใช้

โปรแกรมสำเร็จรูป Spss

2.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

Spss

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

3.1 การเปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ค่า t (t-test independent)

3.2 การวิเคราะห์ความพึงพอใจโดยใช้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อหาค่าคะแนนรวม และการหาค่าเฉลี่ย พร้อมกำหนดเกณฑ์การให้ค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด



บทที่ 4 ผลการวิจัย

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลจากการทดลองและการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{x}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
T	แทน	ค่าสถิติทดสอบ t-test

การวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ตาราง 10 ตารางแสดงค่าสถิติ t-test independent โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

	n	\bar{x}	S.D.	df	t	p-value
Pre-test	30	19.47	4.34	29	14.748	<0.001*
Post-test	30	22.47	3.62			

*มีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตารางพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน คะแนนเต็ม 30 คะแนน นักเรียนสอบได้คะแนนเฉลี่ย 19.47 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.34 ส่วนหลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้วทำการทดสอบนักเรียนทั้งหมดได้คะแนนสูงขึ้นคือ 22.47 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.62 ค่าสถิติ t มีค่า 14.748 ค่า p-value มีค่า <0.001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงว่าคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความสัมพันธ์กันและเมื่อนักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แล้วมีคะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ตาราง 11 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1.1 นักเรียนได้ใฝ่รู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.33	0.48	มาก
1.2 การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานกลุ่ม	4.63	0.49	มากที่สุด
1.3 การปฏิบัติกิจกรรมตามความชอบและความสนใจของนักเรียน	4.57	0.50	มากที่สุด
1.4 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม และแสดงออกในชั่วโมงเรียน	4.87	0.35	มากที่สุด
1.5 นักเรียนได้ฝึกทักษะทางสังคมได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อน และครู	4.70	0.47	มากที่สุด
2. ด้านครูผู้สอน			
2.1 ครูตั้งคำถาม กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อ	4.60	0.50	มากที่สุด
2.2 ครูอำนวยความสะดวก ดูแลตรวจสอบ แนะนำความถูกต้อง	4.80	0.41	มากที่สุด
2.3 ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติได้กิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง	4.70	0.47	มากที่สุด
2.3 ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติได้กิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง	4.70	0.47	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
2.4 ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่างไปจาก	4.70	0.47	มากที่สุด
2.4 ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่างไปจาก	4.70	0.47	มากที่สุด
ครูผู้สอน			
2.5 ครูจัดหาแหล่งในการสืบค้นข้อมูลสื่อที่เหมาะสมกับนักเรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา การวัดประเมินผล			
3.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น	4.97	0.18	มากที่สุด
3.2 การนำความรู้เรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.97	0.18	มากที่สุด
3.3 การมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเอง	3.80	0.48	มาก
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ด้าน การรู้เท่าทันสื่อการเรียนการสอน	4.47	0.51	มาก
3.5 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม	4.83	0.38	มากที่สุด
รวม	4.62	0.97	มากที่สุด

จากตารางผลการวิเคราะห์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.97 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด 3 ข้อแรกคือ ข้อ 3.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.18 รองลงมาคือ ข้อ 3.2 การนำความรู้เรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.18 และข้อ 1.4 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม และแสดงออกในชั่วโมงเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล หลังจากการดำเนินการแล้ว สามารถสรุปผลการดำเนินงาน โดยแบ่งหัวข้อในการสรุปผล ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อน และหลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้เรียนผ่านกิจกรรมมีคะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นสามารถนำมาใช้ในการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อให้ได้ผลมากที่สุดเมื่อเทียบกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในแบบอื่น ๆ เพราะเป็นการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอปัญหาเพื่อแก้ปัญหาซึ่งช่วยให้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการค้นคว้า และทักษะความร่วมมือ (Erdem, 2018) เช่นเดียวกันกับกิจกรรมในการเรียนการรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาที่นักเรียนช่วยกันเลือกเพื่อศึกษา เป็นสถานการณ์ปัญหาที่มีความใกล้เคียงกับประสบการณ์ตรงของนักเรียนในปัจจุบันเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ หรือสื่อต่าง ๆ ที่นักเรียนรู้จักและสนใจ ส่งผลให้เกิดทักษะต่าง ๆ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Social Network นักเรียนเรียนรู้ประเภทของสื่อ การใช้งานสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสื่อที่นักเรียนใช้งานอยู่ในปัจจุบัน โดยครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนคุณภาพของประเภทของสื่อออนไลน์ที่นักเรียนรู้จัก มาแลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้งานสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ นักเรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นถึงการใช้งานสื่อออนไลน์ต่าง ๆ และได้เสนอแนวความคิดประสบการณ์ที่พบจากการใช้งานในสื่อต่าง ๆ ส่งผลให้นักเรียนรู้จักการใช้งานสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเห็นได้ชัดเจนว่า

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนและครู (Chen, 2015) นอกจากนี้จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Stay Safe จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้พิจารณาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ว่าเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่ รวมถึงการบริหารจัดการเวลาในการใช้สื่อ การใช้ภาษาในสื่อ และเลือกใช้สื่อเพื่อสืบค้นข้อมูล ข่าวสารได้อย่างเหมาะสม ซึ่งนักเรียนได้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับผลดี และผลเสียของการใช้สื่อออนไลน์ในปัจจุบัน จากกิจกรรมดังกล่าวพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลากับสื่อออนไลน์ในแต่ละวันมากเกินไปส่งผลกระทบต่อนักเรียนในด้านพฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่เหมาะสม ผลกระทบกับการเรียน ภาวะด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต และการขาดทักษะในการสื่อสาร ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และปัญหาการอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่น

จากหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Films For Fun ครูให้นักเรียนชมตัวอย่างภาพยนตร์ที่นักเรียนรู้จัก นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ถึงประเภทของภาพยนตร์ จุดมุ่งหมายของผู้สร้าง และข้อคิดที่ได้รับจากภาพยนตร์ หลังจากนั้นนักเรียนจะร่วมกันเลือกภาพยนตร์ที่กลุ่มตนเองสนใจ และวิเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นต่าง ๆ นำเสนอให้เพื่อนกลุ่มอื่น นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ แบ่งปันข้อมูล จุดเด่นของการทำกิจกรรมนี้ นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่สนใจ ผ่านการเลือกร่วมกันในกลุ่มแต่ละกลุ่มต้องใช้ความสามารถในการบริหารจัดการการเรียนรู้ด้วยตนเอง ต้องทบทวน และตรวจสอบข้อมูลร่วมกัน แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ส่งผลให้นักเรียนสนใจ อยากเรียนรู้ อยากค้นคว้าหาคำตอบ โดยครูคอยอำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น (จรรยา วรรัตน์, 2560) ซึ่งผลจากการจัดกิจกรรมดังกล่าวนักเรียนได้สะท้อนถึงผลกระทบภาพยนตร์ที่มีต่อนักเรียนว่า นักเรียนบางคนเลียนแบบพฤติกรรมจากตัวละครที่ตนเองชอบในภาพยนตร์ ซึ่งบางครั้งเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ซึ่งถ้าเป็นเรื่องที่ไม่ดี เด็กก็จะมีพฤติกรรมเลียนแบบ และอาจจะส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมติดตัวที่ไม่ดีต่อไปในอนาคตได้ ภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องนั้นมีความอ่อนโยน รุนแรง ให้ข้อคิด หรือให้ความสนุกแตกต่างกันไป

จาก หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ใช้หรือมัวชั่วคราวหรือไม่ ครูนำข่าวที่เป็นที่รู้จักและเป็นที่น่าสนใจ จากนั้นนักเรียนได้ร่วมวิเคราะห์สถานการณ์กับเพื่อนในกลุ่ม โดยระบุผู้ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์และสิ่งที่คุณคิดเหล่านั้นควรปฏิบัติ นำไปสู่การตั้งประเด็นปัญหาของกลุ่มตนเองได้ ซึ่งคำตอบและประเด็นปัญหาที่นักเรียนตั้งนั้นเป็นไปอย่างหลากหลาย เมื่อได้ประเด็นของกลุ่มแล้ว นักเรียนจะต้องระบุสิ่งที่ต้องการรู้ วิธีการหาคำตอบแหล่งข้อมูล และผล

การศึกษา หลังจากศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเรียบร้อยแล้ว สมาชิกในกลุ่มจะนำข้อมูลความรู้ที่ได้รับมาสังเคราะห์เป็นความรู้ของกลุ่มและบันทึกลงในใบบันทึกความรู้เพื่อนำเสนอต่อครูและเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่และเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาได้ ซึ่งรูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในแต่ละกิจกรรม ครูมอบหมายให้เข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์สถานการณ์ เหตุการณ์ต่าง ๆ ร่วมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม และกำหนดประเด็นปัญหาโดยประเด็นปัญหาที่ได้จากแต่ละกลุ่มนั้นแตกต่างกัน และเมื่อสมาชิกในกลุ่มได้รับมอบหมายหน้าที่รายบุคคลแล้ว แต่ละคนจะต้องสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่มาในอินเทอร์เน็ตอย่างหลากหลาย และคัดกรองข้อมูลที่ตรงกับสิ่งที่ตนต้องการรู้ได้ แสดงถึงความสามารถในการเข้าถึงสื่อ เมื่อนักเรียนรับรู้เจตนาของสื่อ แล้วสามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและความคิดเห็นจากการนำเสนอของสื่อได้ แสดงถึงความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ หลังจากกระบวนการศึกษาของตนเองลงในใบกิจกรรมเดี่ยวแล้วและนำข้อมูลมาแลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่มย่อย การตัดสินใจเลือกเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลนั้น ๆ อย่างมีวิจารณญาณ นำไปสู่การตีความและแปลความหมายของข้อมูลได้ ซึ่งจากกิจกรรมดังกล่าวหากนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จะช่วยให้ความรู้ที่เกิดขึ้นฝังติดในตัว และสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันอย่างรู้เท่าทันสื่อ (นิธิตา วิวัฒน์พานิชย์, 2558)

จากผลการอภิปราย และการทำกิจกรรมทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพของกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้จัดขึ้นในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถสร้างให้นักเรียนได้เกิดทักษะการเปิดรับสื่อ โดยเรียนรู้ประเภทของสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เรียนรู้ที่จะเลือกใช้สื่อออนไลน์ให้เกิดประโยชน์กับตนเองได้ นักเรียนเกิดการวิเคราะห์สื่อ จากภาพยนตร์หรือโฆษณาที่ได้รับชม นักเรียนสามารถได้ว่าใครเป็นผู้สร้างสื่อ สื่อนั้นมีจุดประสงค์อย่างไร ใครได้ประโยชน์หรือเสียประโยชน์จากสื่อ และสื่อมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด หลังจากได้การวิเคราะห์สื่อแล้ว นักเรียนจะเกิดทักษะการประเมินค่า ว่าสิ่งที่สื่อแนะนำเสนอมามีคุณภาพ และคุณค่ามากน้อยเพียงใด ทำให้นักเรียนเลือกที่จะรับหรือปฏิเสธในข้อมูลที่สื่อเหล่านั้นนำเสนอได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Erdem (2018) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ นั้นสามารถใช้กระบวนการเรียนรู้ได้หลากหลาย เช่น การเรียนแบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบโครงงาน การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา แต่การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นพื้นฐานนั้นดีสำหรับการศึกษารู้เท่าทันสื่อมากที่สุด เช่นเดียวกับงานวิจัยของนิธิตา วิวัฒน์พานิชย์ (2558) ที่ได้เสนอวิธีการสอนที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ที่เป็นการเน้นให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดสิ่งที่จะเรียนและวิธีการเรียนของตนเอง เรียนรู้จากการปฏิบัติ มีอิสระในการคิด มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีการช่วยเหลือ

ซึ่งกันและกันภายใต้การอำนวยความสะดวกของครู เพื่อให้นักเรียนได้เกิดความสามารถในการวิเคราะห์หิวพาทษสี่อ ประเมินสี่อ ตลอดจนสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้งานวิจัยของนภสร เรือนโรจน์รุ่ง (2558) ที่พบว่าการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทำให้ได้รับข้อมูลที่ช่วยในการตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ ซึ่งครูจะมีบทบาทสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ อำนวยความสะดวก และสนับสนุนนักเรียนในด้านต่าง ๆ สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและสามารถพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสี่อได้ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ รัชณี เกษศิริ, กานต์รวี บุษยานนท์, อัมพร วัจนะ, และ กิตติศักดิ์ ลักษณะ (2560) รัตนา เกตุสม (2559) พระพันธุวัฒน์ ธมฺมาวุฒโน (ภุมิรัง) และ วิทยา ทองดี (2021) พิมพ์เพชร ไปเจอะ และ วาสนา กิรติจำเริญ (2563) ที่พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางที่ระดับ 0.05

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสี่อ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสี่อโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด 3 ข้อแรกคือ ข้อ 3.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสี่อมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยในอันดับ 1 – 3 เป็น 4.97 , 4.97 , 4.87 ตามลำดับ

จากการจัดกิจกรรมผู้วิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่รู้จักเรื่องของทักษะการรู้เท่าทันสี่อว่าเป็นทักษะที่จำเป็น นักเรียนรู้เพียงแค่การใช้สื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ เท่านั้น โดยรู้ว่าการใช้สื่อออนไลน์นักเรียนควรจะต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสี่อ เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างถูก และปลอดภัย ผลจากแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่นักเรียนได้ปฏิบัตินั้นส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสี่อมากขึ้น นักเรียนสามารถนำความรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสี่อไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปได้ นอกจากนี้นักเรียนบางคนยังได้แบ่งปันข้อมูลความรู้ที่ได้ให้กับเพื่อนคนอื่น ๆ และสิ่งสำคัญนักเรียนเรียนพึงพอใจในการจัดกิจกรรมที่ได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูดคุย ชักถาม แสดงออกในชั่วโมงเรียน และสืบค้นข้อมูลความรู้ที่ตนเองสนใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุदारัตน์ วงศ์ยศ (2564) ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง การรู้เท่าทันสี่อดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งนักเรียนพอใจมากในด้านการเปิดโอกาสให้ซักถาม ช่วยสร้าง ความรู้ และได้รับประโยชน์จากการจัดกิจกรรม นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่ากิจกรรมดังกล่าวกระตุ้น ให้เรียนรู้ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของรัชนก อินจันทร์ (2021) ที่ได้ศึกษาผล ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน อยู่ในระดับ มากที่สุด เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง สะท้อน วิธีการแก้ปัญหาด้วยการทำงานเป็นกลุ่มผ่านสถานการณ์จริง เช่นเดียวกับปริศนา เชี่ยวสุทธิ และ คนอื่น ๆ (2562) ที่ได้ศึกษาผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มี ต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ พบว่า ผลของความพึงพอใจในการ เรียนในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียน มีระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก ซึ่งรูปแบบของแผนการจัดการจัดกิจกรรมที่เข้าใจง่ายเป็นระบบ เนื้อหาชัดเจน มีความ เหมาะสมกับวัยของนักเรียน และมีการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลที่ดีให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

1. ในการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีหลักสำคัญ ควรจะมีการสำรวจ ประเด็นปัญหาที่น่าสนใจสำหรับนักเรียน และความต้องการของนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ มีโอกาสเลือกนำเสนอปัญหา เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้สอน ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้อย่างเหมาะสม

2. การออกแบบแบบวัดความรู้การรู้เท่าทันสื่อ อาจมีการเพิ่มข้อคำถามแบบอัตนัย หรือเป็นข้อสอบสถานการณ์ เพื่อให้นักเรียนได้สะท้อนความรู้ความคิด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้ ครูสามารถประเมินความรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างต่อไป

1. ควรมีการศึกษาถึงการนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็น ฐานร่วมกับเทคนิคการสอนอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

2. ควรมีการศึกษาถึงการนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็น ฐานไปใช้กับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 อื่น ๆ

3. ควรพัฒนาจากแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นชุดฝึกทำกิจกรรม หรือสร้าง เป็นเกมการศึกษาในรูปแบบของเกมออนไลน์ หรือสร้างเป็นเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เพื่อให้นักเรียน

สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้จะเป็นการต่อยอดวิธีการให้หลากหลาย ในการเรียนรู้เรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

4. ควรพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21



บรรณานุกรม

- Adam Maksl, Seth Ashley, and Stephanie Craft. (2015). Measuring News Media Literacy. *The Journal of Media Literacy Education* 6(3).
- Akçay, B., and Fen, T. (2009). *Problem-Based Learning in Science Education*.
- Aphiwanthanakorn. (2009). *Process Learning toward Media Literacy*. Bangkok: Thai Health Promotion Foundation.
- Aspen Media Literacy Leadership Institute. (1992). The Aspen Institute Communications and Society Program NATIONAL LEADERSHIP CONFERENCE ON MEDIA LITERACY.
- Brooks, Z. (2010). Is Media Literacy Active or Passive? , 19.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*.
- Buckingham David. (2003). Chapter Three of Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture.
- Canada's Centre for Digital and Media Literacy. Retrieved from : <https://mediasmarts.ca/>
- Canadian Council on Learning. (2008). Media Literacy for Children in the Internet Age.
- Carriger, M. (2015). Problem-based learning and management development – Empirical and theoretical considerations. *The International Journal of Management Education*, 13, 249-259.
- Center for Media Literacy. (2023). Beyond Fact Checking: How to Read the News Using CML's 5 Core Concepts and Key Questions to the News. Retrieved from: <https://www.medialit.org/beyond-fact-checking-how-read-news-using-cmls-5-core-concepts-and-key-questions-news>
- Chen, D.-L. (2015). *Developing critical thinking through problem-based learning : an action research for a class of media literacy*.
- Cowedrow, E. (1997). Problem-based learning.
- De Jesus, I. Q., and Hubbard, J. (2021). Media Literacy for Elementary Education Students: Inquiry into Fake News. *The Social Studies*, 112(3), 136-145.
- Erdem, C. (2018). Problem-based Learning in Media Literacy Education.

- Erdem, C. (2022). A comparative meta-analysis of the effects of problem-based learning model on K-12 students' cognitive outputs. *Educational Studies*, 1-22.
- European Commission. (2007). A European Approach to Media Literacy in the Digital Environment. Retrieved from:
www.europa.eu/avpolicy/media_literacy/does/com/en.pdf
- Geraee, N., Kaveh, M. H., Shojaeizadeh, D., and Tabatabaee, H. R. (2015). Impact of media literacy education on knowledge and behavioral intention of adolescents in dealing with media messages according to Stages of Change. *J Adv Med Educ Prof*, 3(1), 9-14.
- Gijselaers, W. H. (1996). *Connecting Problem-Based Practices with Educational Theory*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Good, C. (1973). *Dictionary of Education*. . New York: McGraw Hill. .
- Greene. (2015). A theory-grounded measure of adolescents' response to a media literacy intervention. *Journal of Media Literacy Education*, 7, 35-49.
- James A. Brown. (1991). *Television 'Critical Viewing Skills', Education Major Media Literacy Projects in the United States and Selected Countries*: Routledge.
- Kim, J. (2016). Pedagogical Approaches to Media Literacy Education in the United States (53-74).
- Koltay, T. (2011). The Media and the Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy. *Media, Culture & Society*, 33.
- Lauren Barack. (2022). Media literacy increasingly crucial in preparing students to navigate reliability of information. Retrieved from:
<https://www.k12dive.com/news/media-literacy-increasingly-crucial-in-preparing-students-to-navigate-reliability-of-information/617997/>
- Livingstone, S. (2004). Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *The Communication Review*(7. *The Communication Review*, 7.
- Maslow, A. H. (1973). *Dominance, Self-esteem, Self-actualization: Germinal Papers of A. H. Maslow*: Brooks/Cole Publishing Company.

- Matthew Lynch. (2017). WHAT IS MEDIA LITERACY AND WHY DOES IT MATTER? . *The Advocate*.
- Media Literacy Now. (2022). U.S. Media Literacy Policy Report.
- Neville, A. J. (2008). Problem-Based Learning and Medical Education Forty Years On: A Review of Its Effects on Knowledge and Clinical Performance. *Medical Principles and Practice*, 18(1), 1-9.
- Ofcom. (2023). Children's Media Use and Attitudes.
- Potter. (2005). *Media Literacy*: SAGE Publications.
- Quin R, and McMahon B. (1995). Evaluating standards in media education. *Canadian Journal of Educational Communication.*, 22, 15-25.
- Santasombat, Y. (1989). พรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์: จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม: Samnakphim Mahawithyalai Thammasat.
- Saparuddin Mukhtar, และ K. Y.S. Putri. (2021). Measuring the Implementation of Media Literacy Statewide: A Validation Study. *Journal of Social Studies Education Research*, 95-123.
- Schmidt, H. G. (1983). Problem-Based Learning: Rationale and Description. *Medical Educational Studies.*, 17, 11-16.
- Silverblatt. (1997). *Dictionary of Media Literacy*: Greenwood Press.
- Sung, Y.-T., Chang, K.-E., and Liu, T.-C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.
- Thanutpitinun, S. (2022). The Development of Reading Comprehension and Social Media Literacy According to Akita Action Guidelines for Elementary School. *Journal of Educational.*, 8.
- Tihapanyo, W., Piyapimonsit, C., and Siripipattanakoon, S. (2021). CONSTRUCTION OF THE MEASUREMENT INSTRUMENTS OF THE MEDIA LITERACY SKILLS IN THE 21ST CENTURY FOR SECONDARY STUDENTS OPPORTUNITY EXPANSION SCHOOL PHRA NAKHON SI AYUTTHAYA PROVINCE. *Journal of Graduate MCU KhonKaen Campus*, 8(1), 113-124.

Unesco. (2023, 20 April 2023). About Media and Information Literacy. Retrieved from:
<https://www.unesco.org/en/media-information-literacy/about>

Wolman T.E. (1973). *Education and Organizational Leadership in Elementary Schools*.
 New Jersey: Prentice-Hall.

Wong, S. S. H., Kim, M., and Jin, Q. (2021). Critical Literacy Practices Within Problem-
 Based Learning Projects in Science. *Interchange*, 52(4), 463-477.

Wong, V., Saunders, J. A., Kotler, P., and Armstrong, G. (2002). *Marketing: podręcznik europejski*: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne.

กชกร เป้าสุวรรณ. (2550). รายงานการวิจัยเรื่อง ความคาดหวังและความพึงพอใจต่อการมาศึกษา ต่อที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ศูนย์พิษณุโลก. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, กรุงเทพมหานคร. (สถาบันวิจัยและพัฒนา).

กวรรณ สืบสม, ก. ม. น. (2561). การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อ ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราช. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช:นครศรีธรรมราช.

กวิศรา ทองดี, และ สุรพล บุญลือ. (2557). การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบ ผสานความจริง เรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน. มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ชนิษฐา จิตแสง. (2557). รายงานการวิจัยการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชน. มหาวิทยาลัยขอนแก่น/. (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์).

จรรยา วรรัตน์. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้เว็บควอสท์ เรื่องสาร ในชีวิตประจำวัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความสามารถในการ คิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมศึกษาขนาดกลาง จังหวัด ตราด. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.

จิตติไศภิน บุญเชิด, และ วาสนา กิรติจำเริญ. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคม ศึกษาศาสตร์และความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน A STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT IN SOCIAL STUDIES AND MEDIA LITERACY ABILITIES OF GRADE 10 STUDENTS USING PROBLEM BASED LEARNING. วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 14(4).

- ดวงใจ สีเขียว. (2559). ผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเอี่ยมสุรีย์ (อนุบาลเมืองสมุทรปราการ) จังหวัดสมุทรปราการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ทีศนา แคมณี. (2557). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ด้านสุทธาการ.
- นภสร เรือนโรจน์รุ่ง. (2558). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน และเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย). Retrieved from:<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/47689>
- นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ A DEVELOPMENT OF SOCIAL MEDIA LITERACY SKILLS. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 9.
- นิพาดา นวนลิน, และ ไสว พักขาว. (2564). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 4(12), 95-106.
- บุญนำ อินทนนท์. (2551). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโยธินบำรุงที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้. บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ., กรุงเทพมหานคร. (ปริญญาโท กศ.ม.).
- ปกรณ ประจันบาน, และ อนุชา กอนพวง. (2557). การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. *Journal of Education Naresuan University.*, 18(1), 144-154.
- ประเวศน์ มหารัตน์สกุล. (2557). หลักการและวิธีการเขียนงานวิจัย วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์. กรุงเทพฯ: ปัญญาชน.
- ปริศนา เชี่ยวสุทธิ, ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ, และ และแจ่มจันทร์ ศรีอรุณวัศมี. (2562). การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารการวัดผลทางการศึกษา สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 37.

พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). เบื้องต้นการรู้เท่าทันสื่อ : การสังเคราะห์องค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย 5 views of Thailand media literacy: กรุงเทพฯ : โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้สื่อแห่งประเทศไทย สาขาสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

พรรณพิมล วิปุลากร. (2555). เลี้ยงลูกสู้กระแสแข่งขัน. *Modern Mom* ปีที่ 17, ฉบับที่ 202 (ส.ค. 2555), 196-197.

พระพันวัสสา อมฤตวาท (ภุมิรัง), และ วิทยา ทองดี. (2021). การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) MANAGEMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING. *Journal of MCU Ubon Review*, 7(1).

พวงรัตน์ บุญญานุรักษ์. (2544). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา *Problem based learning* . มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

พิมพ์เพชร ไปเจอะ, และ วาสนา กิริติจำเริญ. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถในการแก้ปัญหา และจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด. วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 15(2).

พีรวิษณุ คำเจริญ, และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ. (2562). ารศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล และทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น The Study of Digital Media Usage Behavior and Digital Literacy skills of the Elementary School Students. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 8(1).

มณฑรา ธรรมบุศย์. (2545). การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้โดยใช้ PBL (Problem-Based Learning). *วิชาการ*, 11-17.

รักจิต มั่นพลศรี. (2547). . Media Literacy: ศาสตร์แห่งการเปิดรับสื่อด้วยปัญญา. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล, 67-83.

รัชนก อินจันทร์. (2021). การออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงราย. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 41(2).

รัชนี เกษศิริ, กานต์วี บุษยานนท์, อัมพร วัจนะ, และ กิตติศักดิ์ ลักษณะ. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อ ผลสัมฤทธิ์

- ทางการเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศึกษานารีวิทยา. *Veridian E-Journal, Silapakorn*, 2(2).
- รัตนา เกตุสม. (2559). การศึกษาผลการเรียนรู้ และทักษะการให้เหตุผลและการนำความรู้ไปใช้ เรื่อง
ประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปัญหาเป็นฐาน. (1-Aug-2559).
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊ค
พับลิคเคชั่นจำกัด.
- ราณี วงศ์คงเดช, อติศร วงศ์คงเดช, และ วชิษฐ์พล กุลพรม. (2561). พฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กยุค
ศตวรรษที่ 21. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*, 7(2), 26-36.
- วรรณดี แสงประทีปทอง, และ ทศนีย์ ชาติไทย. (2562). การพัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนนทบุรี. *สุทธิปริทัศน์*, 33(108), 27-38.
- วัลลี สัตยาศัย. (2547). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักสูตรแบบการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.
กรุงเทพมหานคร: บั๊คเน็ต.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2560). รายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชน ประจำปี 2560: กรมกิจการ
เด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.
- สาโรช ไสยสมบัติ. (2544). ความพึงพอใจในการทำงานของครูอาจารย์ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัด
กรมสามัญศึกษาร้อยเอ็ด. (กศ.ม. (การบริหารการศึกษา)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาสารคาม. (บัณฑิตวิทยาลัย).
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.
(2556). 100 เรื่องน่ารู้ผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์. กรุงเทพฯ: กสทช.
- สุดารัตน์ วงศ์ยศ. (2564). การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.
- สุภา พนัสบดี. (2556). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเปิดรับกับ
การรู้เท่าทันสื่อ: กรณีศึกษารายการการ์ตูนโทรทัศน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
ในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารเทคโนโลยีภาคใต้*, 6(1).
- สุภางศ์ นันตา. (2561). สถานการณ์การใช้สื่อกับการพัฒนากระบวนการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเยาวชน
จังหวัดสุรินทร์. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*,
39(2), 52-67.

สุภาพร แสงสี, วาโร เฟิงส์วีสต์, และ เอกลักษณ์ เพียสา. (2562). การพัฒนาตัวบ่งชี้ทักษะด้าน
สารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2. *Journal of Roi Et Rajabhat
University.*, 14(1), 39-48.

สุลักขณา ใจองอาจ. (2561). ผลของโปรแกรมกิจกรรมแนะแนว ตามแนวการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อ
พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพรงประชาสรรค์.
วารสารการวัดผลการศึกษา, 35(98).

อำพร ไตรภักทร. (2543). คู่มือการเรียนการสอนคิดวิเคราะห์. ขอนแก่น: ขอนแก่นการพิมพ์.

อุลิษา ครุฑะเสน. (2556). แนวทางการพัฒนาระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน The
Development of the Media Literacy Learning's Process Approach for the Youth
Leader. วารสารวิชาการ *Veridian E-Journal*, 6(3), 276-285.

อุษา บิ๊กกินส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิชัย ลายเสมา
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนีวรรณ ตั้งภักดี
ตำแหน่ง อาจารย์ ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
3. อาจารย์ปรัชญา ใจภักดี
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย
สถานที่ทำงาน วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
4. ดร.สุคนธ์ ธาระพุทธ
ตำแหน่ง หัวหน้าแผนงานมาตรฐานการศึกษา
สถานที่ทำงาน โรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรี
5. นางมาเรียม พิณีจวบ
ตำแหน่ง ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์

ภาคผนวก ข
แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมชมรม รู้เท่าทันสื่อ/แบบทดสอบ/แบบประเมิน
ความพึงพอใจ





โรงเรียนพระหฤทัยหนองบัว

การกำหนดแนวทางการพัฒนากิจกรรมชมรม ปีการศึกษา 2565

ชื่อกิจกรรม “รู้เท่าทันสื่อ”

ครูผู้สอน นางสาวกรรทิมา อ่วมเลิศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



คำอธิบายรายวิชา

การสื่อสารนั้นเป็นพื้นฐานและเป็นกระบวนการสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมทั้งในอดีต ปัจจุบันและอนาคต พัฒนาการของการสื่อสารในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมามีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและก้าวกระโดด ข้อมูลข่าวสารซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญในการสื่อสารถูกส่งต่อด้วยสื่อแขนงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น สื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ และวิทยุที่กำลังถูกเชื่อมโยงกันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต ดังนั้นการเท่าทันสื่อ จึงเป็นทักษะสำคัญของพลเมือง ที่จะต้องสร้างขึ้นจนเกิดเป็นสมรรถนะ ทั้งนี้เพื่อการเข้าถึงสื่อสารอย่างเท่าเทียม มีความเข้าใจ สามารถคิดวิเคราะห์ และประเมินคุณค่าสื่อ

กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ จัดขึ้นเพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน มีวัตถุประสงค์สำคัญประการหนึ่งเพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้
การเปิดรับ 1.1 สื่อ	1. เพื่อให้นักเรียนได้ใช้สื่อ หลากหลายในการแสวงหาข้อมูล ข่าวสารได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอก ความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารได้	1. ใช้สื่อหลากหลายในการ แสวงหาข้อมูล ข่าวสาร 2. บอกความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร 3. รับรู้และเข้าใจเนื้อหาที่สื่อ นำเสนอ

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้
	<p>.3. เพื่อให้ให้นักเรียนรับรู้และเข้าใจเนื้อหาที่สื่อแนะนำเสนอได้</p> <p>4. เพื่อให้นักเรียนสามารถจัดการเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม และเลือกใช้สื่อเพื่อสืบค้นข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>4. เลือกใช้สื่อเพื่อสืบค้นข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม</p>
การวิเคราะห์ 1.2 สื่อ	<p>.1. เพื่อให้ให้นักเรียนบอกที่มาของสื่อที่ดูได้</p> <p>.2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถอธิบายจุดประสงค์ของการผลิตสื่อที่ดูได้</p> <p>.3. เพื่อให้ให้นักเรียนระบุข้อเท็จจริงข้อเสนอกินจริงจากสิ่งที่สื่อแนะนำเสนอ</p> <p>4. เพื่อให้ให้นักเรียนระบุข้อดีข้อเสียของสื่อต่อตนเอง และส่วนรวมได้</p>	<p>.1. บอกที่มาของสื่อ</p> <p>.2. อธิบายจุดประสงค์ของการผลิตสื่อ นั้น ๆ</p> <p>.3. ระบุข้อเท็จจริง ข้อเสนอกินจริงจากสิ่งที่สื่อแนะนำเสนอ</p> <p>.4. ระบุข้อดีข้อเสียของสื่อต่อตนเอง และส่วนรวม</p>
การประเมินค่า 1.3 สื่อ	<p>.1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถประเมิน ความน่าเชื่อถือจากสื่อได้</p> <p>.2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถประเมิน คุณค่า ประโยชน์ และโทษของสื่อที่ดูได้</p> <p>3. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม ที่ได้รับจากสื่อได้</p>	<p>.1. ตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่</p> <p>.2. ตัดสินคุณค่า ความถูกต้องเหมาะสม ที่ได้รับจากสื่ออย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย</p>

โครงสร้างกิจกรรมชมรมรู้เท่าทันสื่อ

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
1. เรื่องการเปิดรับสื่อ	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนได้ใช้สื่อหลากหลายในการแสวงหาข้อมูล ข่าวสารได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารได้ 3. เพื่อให้นักเรียนรับรู้และเข้าใจเนื้อหาที่สื่อนำเสนอได้ 4. เพื่อให้นักเรียนสามารถจัดการเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม และเลือกใช้สื่อเพื่อสืบค้นข้อมูล ข่าวสารได้อย่างเหมาะสม 	4
2. เรื่องการวิเคราะห์สื่อ	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนบอกที่มาของสื่อที่ดูได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายจุดประสงค์ของการผลิตสื่อที่ดูได้ 3. เพื่อให้นักเรียนระบุข้อเท็จจริง ข้อเสนอเกินจริงจากสิ่งที่ื่อนำเสนอ 4. เพื่อให้นักเรียนระบุข้อดีข้อเสียของสื่อต่อตนเอง และส่วนรวมได้ 	4
3. เรื่องการประเมินค่าสื่อ	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถประเมิน ความน่าเชื่อถือจากสื่อได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถประเมิน คุณค่าประโยชน์ และโทษของสื่อที่ดูได้ 3. เพื่อให้นักเรียนสามารถตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม ที่ได้รับจากสื่อได้ 	4
รวม		12



โรงเรียนพระหฤทัยนวมินทรี

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชมรม รู้เท่าทันสื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเปิดรับสื่อ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง Social Network จำนวน 2 ชั่วโมง วันที่สอน.....

สาระสำคัญ การเรียนรู้ประเภทของสื่อ การใช้งานของสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เรียนรู้คำศัพท์ สัญลักษณ์จากสื่อออนไลน์

2. จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนได้ใช้สื่อหลากหลายในการแสวงหาข้อมูล ข่าวสารได้ .2
2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำเสนอ ภาพสื่อออนไลน์ชนิดต่าง ๆ เช่น YouTube , Facebook , Twitter เป็นต้น 2. ครูจัดถ้านักเรียน ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> -นักเรียนรู้จักสื่อออนไลน์เหล่านี้หรือไม่ -นักเรียนเคยได้ใช้งานสื่อออนไลน์เหล่านี้หรือไม่ -นักเรียนเคยประสบปัญหาในการใช้งานสื่อเหล่านี้หรือไม่ <p>.ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจ กลุ่มละ 5 คน โดยกำหนดบทบาทหน้าที่ ดังนี้ -ประธานกลุ่ม / รองประธาน / เลขานุการ 4. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งคำถามในประเด็นที่อยากรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ที่นักเรียนสนใจ</p>	<p>-ภาพสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ</p> <p>- กระดาษ A4</p>	<p>-สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรม</p> <p>สังเกตการทำงานกลุ่ม -</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา</p> <p>5. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอประเด็นคำถามของกลุ่มตนเองที่สนใจศึกษา โดยมีครูคอยเป็นที่ปรึกษา</p> <p>6. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมสมองเพื่อทำความเข้าใจกับประเด็นคำถามที่เป็นปัญหาที่ตนเองสนใจ</p> <p>ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า</p> <p>7. นักเรียนแต่ละกลุ่มกำหนดแบ่งหน้าที่ ในการค้นคว้าศึกษาที่ห้องสมุด และบ้านที่กักข้อมูล เพื่อนำเสนอประเด็นที่อยากรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ โดยครูคอยอำนวยความสะดวกด้านอุปกรณ์ และให้คำปรึกษา</p>	<p>คอมพิวเตอร์ - ห้องสมุด -</p>	<p>-สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรม</p>
<p>ชั่วโมงที่ 2</p> <p>ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้</p> <p>1. นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลที่ได้ไปศึกษาค้นคว้า แล้วนำมาแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น ที่แต่ละคนได้รับมอบหมายไปศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาของกลุ่ม โดยการนำเสนอข้อมูลของตนเองในกลุ่ม เพื่อหารือสรุปของกลุ่ม และร่วมกันทบทวน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อสรุปความคิดรวบยอดภายในกลุ่มตนเองโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ</p>	<p>คอมพิวเตอร์ -</p>	<p>-สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรม - ตรวจผลงาน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ</p> <p>2. นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาของกลุ่มตนเอง และจัดเตรียมข้อมูลเพื่อนำเสนอ</p> <p>ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน</p> <p>3. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการปฏิบัติงานต่อเพื่อน</p> <p>4. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากข้อมูลที่ได้เรียนนำเสนอ โดยครูช่วยเสริมเพิ่มเติมประเด็นความรู้ให้</p> <p>5. หลังจากนั้นนักเรียน และครูผู้สอนดำเนินการประเมินผลงานร่วมกัน</p>	<p>- คอมพิวเตอร์</p> <p>- คอมพิวเตอร์ เครื่องฉาย -</p>	<p>- ตรวจผลงาน</p> <p>- ประเมินผลงาน</p>



โรงเรียนพรหมพิทยากร

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชมรม รู้เท่าทันสื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเปิดรับสื่อ กิจกรรมที่ 2 STAY SAFE จำนวน 2 ชั่วโมง วันที่สอน.....

1. สาขาคำขวัญ การเลือกบริโภคสื่อออนไลน์ให้ถูกวิธีเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง มีการเรียนจัดการใช้สื่อโซเชียลที่เหมาะสม แยกแยะได้ว่า อะไรคือสิ่งที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม เพื่อไม่

ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ผู้อื่น และชุมชน

จุดประสงค์ .2

.1.เพื่อให้ผู้เรียนรับรู้และเข้าใจเนื้อหาที่นำเสนอได้

เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจัดการเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม .2.และเลือกใช้สื่อเพื่อสืบค้นข้อมูล ข่าวสารได้อย่างเหมาะสม

กิจกรรมการเรียนการสอน .3

	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ชั่วโมงที่ 1</p> <p>ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา</p> <p>1. นักเรียนชมวิดีโอ เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์ หลังจกนั้นซักถามนักเรียน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -บุคคลในเรื่องนี้ มีการใช้สื่อออนไลน์เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร -หากเป็นนักเรียน นักเรียนจะมีแนวทางในการใช้สื่อออนไลน์ เช่น Facebook อย่างไรบ้าง <p>2. ครูแจกแผ่นตารางบันทึกอ่านทราย ให้กับนักเรียนคนละ 1 แผ่น</p> <p>3. ครูนำกิจกรรมอ่านสลากคำถาม โดยมีคำถามทั้งหมด 12 คำถาม แล้วให้นักเรียนเลือกเขียนข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการใช้สื่อของตนเองในแต่ละวัน ลงในช่องว่าง 9 ช่อง ดังนี้</p>	<p>- วิดีโอ เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์</p> <p>-ตารางบันทึก</p> <p>-สลากคำถาม 12 คำถาม</p> <p>-ปากกา</p>	<p>- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรม</p> <p>- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>กิจกรรมการเรียนรู้การสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) (การตั้งคำถามให้สวด : สาธารณะ/ เฉพาะเพื่อน 2) (การเปิดแชทหรือไฮไลต์ขึ้น : เปิด / ปิด 3) (โพสต์ภาพถ่ายของตนเอง) Selfie: ทุกวัน/ บางวัน 4) (เวลาในการเล่นเกมต่อวัน : 3 ชม./มากกว่า 3 ชม.) 5) (เวลาในการใช้โทรศัพท์มือถือ/แท็บเล็ต/คอมพิวเตอร์ โดยรวม 3 ชม./มากกว่า 3 ชม.) 6) (ภาษาที่ใช้ในการโพสต์ส่วนใหญ่ : สุภาพ / ทยาบคาย 7) (วิธีการไลฟ์) (live) ผ่านสื่อออนไลน์ : ป้อยครั้ง/ทุกวัน ที่ 8) (แสดงความคิดเห็นในเพจสาธารณะ : ประจำ/นาน ๆ ที่ 9) (ติดตามเพจสาธารณะ : น้อยกว่า 10 / มากกว่า 10 10) (กดแชร์ข้อมูลจากเพจที่ติดตาม : อ่านก่อนแชร์/แชร์ก่อนอ่าน (11) การส่งต่อข้อมูลในบันทึกการสนทนา หรือแชทไลน์ : ส่งต่อทันที / วิเคราะห์ก่อนส่งต่อ (12) ชื่อของหรือไอเทมออนไลน์ : ชื่อ / ไม่ชื่อ <p>3. ครูอ่านสลากคำถามบิงโก พร้อมคำตอบจากตรงกับที่นักเรียนเขียนไว้ ให้นักเรียนแสดงกบาททันที</p> <p>ข้อความ</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. หากนักเรียนมีข้อความที่ถูกกบาทเป็นแนวบิงโก หมายความว่า นักเรียนมีแนวโน้มการใช้สื่อ สาธารณะ และดิจิทัลไม่เหมาะสม ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา 5. นักเรียนร่วมกันศึกษา โดยครูซักถามนักเรียนจากประเด็นของคำถามบิงโก จำนวน 12 คำถาม เช่น 	<p>สื่อบุคคล</p> <p>- สลากคำถาม คำถาม 12</p> <p>- สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม</p>	

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>-นักเรียนคิดว่าภารกิจต่างการโพสต์ ควรจะใช้ลักษณะแบบใด เหตุใดถึงเลือกลักษณะแบบนี้</p> <p>-การเปิดแชทหรืออีเมลส่วนตัว หรือผลเสียกับนักเรียนมากกว่ากัน เพราะเหตุใด</p> <p>-นักเรียนคิดว่า คนที่โพสต์ภาพถ่ายของตนเอง (Selfie) เป็นประจำ ด้วยสาเหตุใด เกิดผลอย่างไรบ้าง</p> <p>6. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นคำถามจาก 12 ข้อที่ตนเองสนใจ เพื่อทำการศึกษา และนำเสนอประเด็นนี้ถึงผลดีและผลเสียของเรื่องดังกล่าว พร้อมยกตัวอย่างเหตุการณ์ประกอบในการนำเสนอผลการศึกษา โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ</p> <p>ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า</p> <p>7. นักเรียนแต่ละกลุ่มกำหนดแบ่งหน้าที่ ในการค้นคว้าศึกษาที่ห้องสมุด และบันทึกข้อมูล เพื่อนำเสนอประเด็นนี้ที่อยากรู้ โดยครูคอยอำนวยความสะดวกด้านอุปกรณ์ และให้คำปรึกษา</p> <p>ชั่วโมงที่ 2</p> <p>ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้</p> <p>1. นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลที่ตนเองได้ไปศึกษาค้นคว้า แล้วนำมาแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น ที่แต่ละคนได้รับมอบหมายไปศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาของกลุ่ม โดยการนำเสนอข้อมูลของตนเองภายในกลุ่ม เพื่อหาข้อสรุปของกลุ่ม และร่วมกันทบทวน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อสรุปความคิดรวบยอดภายในกลุ่มตนเองโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ</p> <p>ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ</p> <p>2. นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้ และจัดเตรียมข้อมูลเพื่อนำเสนอ โดยครูคอยแนะนำ ตรวจสอบความถูกต้อง</p>	<p>คอมพิวเตอร์ - ห้องสมุด -</p> <p>คอมพิวเตอร์ -</p>	<p>- สังเกตการทำงานกลุ่ม</p> <p>- สังเกตการณ์ทำงานกลุ่ม</p>

กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน</p> <p>3. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานโดยแสดงละครสั้นสะท้อนผลงานจาก การศึกษาค้นคว้า ข้อมูลเกี่ยวกับกาใช้สื่อออนไลน์</p> <p>4. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายซักถามจากประเด็นที่แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน เกี่ยวกับกาใช้สื่อในปริมาณที่เหมาะสม แยกแยะได้ว่า อะไรคือสิ่งที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม</p> <p>5. นักเรียนเขียนลงในแบบสรุปความรู้ เรื่องใช้สื่อให้ปลอดภัย</p>	<p>- ละครสั้น</p> <p>- ใบงานแบบสรุปความรู้ เรื่องใช้สื่อให้ปลอดภัย</p>	<p>- ตรวจผลงาน</p> <p>- ตรวจใบงาน</p>





โรงเรียนพรหมพิทยากร

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชมรม รู้เท่าทันสื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การวิเคราะห์สื่อ กิจกรรมที่ 1 Films for fun จำนวน 2 ชั่วโมง วันที่สอน.....

สาระสำคัญ สื่อภาพยนตร์ และการ์ตูน เป็นสื่อหนึ่งที่น่าสนใจสามารถเข้าถึงได้ง่าย และเป็นสื่อที่ได้รับความนิยม สื่อภาพยนตร์ และการ์ตูนส่งผลต่อพฤติกรรม ความคิด และทัศนคติของผู้เรียน จึงมีความจำเป็นที่นักเรียนต้องเรียนรู้การวิเคราะห์สื่อเพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง

จุดประสงค์

เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถอธิบายจุดประสงค์ของภาพผลผลิตสื่อที่ได้ .1

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน .3

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา

1. ครูเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ และการ์ตูนที่เป็นที่นิยมให้นักเรียนร่วมกันทายชื่อภาพยนตร์ และการ์ตูน

2. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงประเภท และเนื้อหาของภาพยนตร์หรือการ์ตูนจากในตัวอย่างที่นักเรียนได้ดู

3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสาระสำคัญที่ได้จากการชมภาพยนตร์หรือการ์ตูน

ดั่งนี้

- ใครเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ชั่วโมงที่ 1</p> <p>ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา</p> <p>1. ครูเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ และการ์ตูนที่เป็นที่นิยมให้นักเรียนร่วมกันทายชื่อภาพยนตร์ และการ์ตูน</p> <p>2. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงประเภท และเนื้อหาของภาพยนตร์หรือการ์ตูนจากในตัวอย่างที่นักเรียนได้ดู</p> <p>3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสาระสำคัญที่ได้จากการชมภาพยนตร์หรือการ์ตูน</p> <p>ดั่งนี้</p> <p>- ใครเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้</p>	<p>- คอมพิวเตอร์</p> <p>-ตัวอย่างภาพยนตร์ และการ์ตูน</p>	<p>-สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน</p> <p>- สังเกตการตอบคำถาม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>-เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องอะไร</p> <p>-ตัวละครในเรื่องมีใครบ้าง</p> <p>-เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง</p> <p>-ข้อคิดที่ได้จากเรื่องนี้</p> <p>4. นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงสิ่งที่สื่อภาพยนตร์ หรือการ์ตูนที่ต้องการนำเสนอ สาเหตุที่ได้จากภาพยนตร์ หรือการ์ตูนนั้น</p> <p>ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา</p> <p>5. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกนำเสนอผลงาน ภาพยนตร์ หรือการ์ตูนที่สนใจ</p> <p>ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า</p> <p>6. นักเรียนแต่ละกลุ่มกำหนดแบ่งหน้าที่ ในการค้นคว้าศึกษา และบันทึกข้อมูล เพื่อนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลงาน ภาพยนตร์ หรือการ์ตูนที่สนใจ หรือการ์ตูนที่นักเรียนสนใจ</p> <p>ชั่วโมงที่ 2</p> <p>ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้</p> <p>1. นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลที่ตนเองได้ไปศึกษาค้นคว้า แล้วนำมาแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น ที่แต่ละคนได้รับมอบหมายไปศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาของกลุ่ม โดยนำมาเสนอข้อมูลของตนเองภายในกลุ่ม เพื่อทำข้อสรุปของกลุ่ม และร่วมกันทบทวน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อสรุปความคิดรวบยอดภายในกลุ่มตนเองโดยเน้นการใช้ 5 Questions ดังนี้</p> <p>-ใครเป็นคนสร้างเรื่องนี้</p> <p>-ผู้สร้างใช้เทคนิคใดที่ใช้ดึงดูดความสนใจผู้ชม</p> <p>-สื่อนี้ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องอะไร</p>	<p>-คอมพิวเตอร์</p> <p>-ห้องสมุด</p>	<p>-สังเกตการทำกิจกรรมกลุ่ม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>-คุณค่าที่ได้จากสื่อนี้คืออะไร</p> <p>-เพราะเหตุใดผู้สร้างจึงสร้างสื่อนี้</p> <p>ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ</p> <p>2. นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้ และจัดเตรียมข้อมูลเพื่อนำเสนอ โดยครูช่วยตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยก่อนการนำเสนอผลงาน</p> <p>ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน</p> <p>1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้า โดยแต่ละกลุ่มจะเลือกตอนใดตอนหนึ่งในภาพยนตร์หรือละคร มาให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่น ๆ ดู โดยแต่ละกลุ่มจะเตรียมข้อมูลคำถาม ผ่านกิจกรรมเกม Kahoot ให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่น ๆ ร่วมกันเล่นเพื่อตอบคำถาม</p> <p>2. นักเรียนเขียนสรุปสิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรมในวันนี้ เช่น ความประทับใจที่ได้ทำกิจกรรมของเพื่อนแต่ละกลุ่ม และ ประโยชน์ / โทษจากการรับชมสื่อภาพยนตร์หรือละคร</p>	<p>-เกม Kahoot</p> <p>- คอมพิวเตอร์</p> <p>-โทรศัพท์มือถือ</p> <p>-ใบงาน เรื่อง ประโยชน์และโทษจากการชมสื่อ) ภาพยนตร์/การ์ตูน(</p>	<p>- สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม</p> <p>ตรวจใบงาน -</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>-นักเรียนสามารถพบเจอ" Fake News" ได้จากที่ไหนบ้าง</p> <p>2. ครูแสดงตัวอย่างข่าวลักษณะ" Fake News" ให้นักเรียนได้ดู</p> <p>3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากข่าว" Fake News" มีผลต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียนหรือไม่ เพราะเหตุใด</p> <p>ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา</p> <p>4. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นข่าว" Fake News" กลุ่มละ 1 เรื่อง</p> <p>5. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอประเด็นข่าว" Fake News"</p> <p>ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า</p> <p>6. นักเรียนแต่ละกลุ่มกำหนดแบ่งหน้าที่ ในการค้นคว้าศึกษาที่ห้องสมุด และบันทึกข้อมูล เพื่อนำเสนอประเด็นที่สนใจ จากข่าว" Fake News โดยครูคอยอำนวยความสะดวกด้านอุปกรณ์ และให้คำปรึกษา</p>	<p>กระดาษ -</p> <p>- คอมพิวเตอร์</p> <p>ห้องสมุด -</p>	<p>- สังเกตการทำงานกลุ่ม</p> <p>- สังเกตการทำงานกลุ่ม</p>
<p>ชั่วโมงที่ 2</p> <p>ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้</p> <p>1. นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลที่ตนเองได้ไปศึกษาค้นคว้า แล้วนำมาแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น ที่แต่ละคนได้รับมอบหมายไปศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาของกลุ่ม โดยการนำเสนอข้อมูลของตนเองภายในกลุ่ม เพื่อหาข้อสรุปของกลุ่ม และร่วมกันทบทวน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อสรุปความคิดเห็นรวบรวมตอบภายในกลุ่มตนเองโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ</p> <p>ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ</p> <p>2. นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้ และจัดเตรียมข้อมูลเพื่อนำเสนอ โดยครูช่วยตรวจสอบความถูกต้อง</p>	<p>- คอมพิวเตอร์</p>	<p>- สังเกตการณ์ทำงานกลุ่ม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน</p> <p>3. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการศึกษาต่อเพื่อนในรูปแบบของการเล่าข่าว โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะรับบทบาทเป็นผู้ประกาศข่าว อ่านข่าว นักเรียนกลุ่มอื่น ๆ เป็นผู้รับชม หลังจากนั้นจะต้องทำกิจกรรมในใบงานที่แต่ละกลุ่มเตรียมไว้ให้ เพื่อสะท้อนสิ่งที่ได้รับจากการฟังข่าว ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -ข่าวที่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องอะไร -ข้อมูลในข่าวมีความน่าเชื่อถือหรือไม่อย่างไร -ข่าวที่ได้รับมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร <p>4. หลังจากนั้น นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง ประโยชน์จากการติดตามข้อมูล ข่าวสารในโลกออนไลน์</p> <p>5. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง พฤติกรรมของคุณว่าเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอมหรือ Fake News มากน้อยแค่ไหน</p>	<p>-คอมพิวเตอร์</p> <p>-ใบงาน เรื่อง พฤติกรรมของคุณว่าเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอมหรือ Fake News มากน้อยแค่ไหน</p>	<p>- สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม</p> <p>ตรวจใบงาน -</p>



โรงเรียนพรหมพิทยากรบุรีรัมย์

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชมรม รู้เท่าทันสื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การประเมินค่าสื่อ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง หรือว่าไม่เคยคิด จำนวน 2 ชั่วโมง วันที่สอน.....

1. สาธารณสุข


การประเมินค่าของสื่อ เป็นผลจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านการทำให้สามารถที่จะประเมินคุณภาพ ของเนื้อหาที่มี คุณค่าต่อผู้รับสามารถน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ได้ประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง คุณค่าที่เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี

-จุดประสงค์

เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถประเมิน .1.ความน่าเชื่อถือจากสื่อได้

เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถประเมิน .2.คุณค่า ประโยชน์ และโทษของสื่อที่ได้

3. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถตัดสินใจ คุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม ที่ได้รับจากสื่อได้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
ชั่วโมงที่ 1 ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา 1. นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับกรณีศึกษา ซึ่งเป็นภาพ กลุ่มละ 1 ภาพ ตัวอย่างภาพ	 	-สังเกตการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>2. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษาของตน และส่งตัวแทนนำเสนอคำตอบจากกรณีศึกษาที่ได้รับ ตามประเด็นคำถามดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - กรณีศึกษาที่ได้รับเกี่ยวกับอะไร - กรณีศึกษาที่ได้รับมีผลกระทบต่อความคิด ความเชื่อของคนในสังคมหรือไม่ อย่างไร - กรณีศึกษาดังกล่าวจะถูกสร้างโดยผู้ใดอธิบายเหตุผลด้วย(- สะท้อนภาพของสังคมอย่างไร รวมถึงแสดงมุมมองต่อกรณีศึกษา เช่น เห็นด้วยหรือไม่เหมาะสมหรือไม่ พร้อมระบุเหตุผลประกอบ <p>ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา</p> <p>3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมแสดงความคิดเห็นในกรณีศึกษาของกลุ่มอื่น ๆ โดยมีครูคอยเสริมเพิ่มเติมความรู้ให้กับนักเรียน</p> <p>4. นักเรียนแต่ละกลุ่ม เลือกรกรณีปัญหาที่พบในสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อคุณค่าและค่านิยมของสังคมไทยในปัจจุบัน ที่กลุ่มตนเองสนใจ</p>	<p>ภาพกรณีศึกษา -</p>	<p>- สังเกตการทำงานกลุ่ม</p> <p>- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า</p> <p>4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันค้นคว้า หาข้อมูลเกี่ยวกับ ข่าวกหรือเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อคุณค่าและค่านิยมของสังคม (ที่กลุ่มตนเองสนใจ โดยครูคอยให้คำแนะนำ และสนับสนุนในด้านอุปกรณ์ต่าง ๆ</p> <p>ชั่วโมงที่ 2</p> <p>ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้</p> <p>5. นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลที่ได้ไปศึกษาค้นคว้า แล้วนำมาแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น ที่แต่ละคนได้รับมอบหมายไปศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาของกลุ่ม โดยการนำเสนอข้อมูลของตนเองภายในกลุ่ม เพื่อหาข้อสรุปของกลุ่มและร่วมกันทบทวน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อสรุปความคิดรวบยอดภายในกลุ่มตนเองโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ</p> <p>ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ</p> <p>6. นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้ และจัดเตรียมข้อมูลเพื่อนำเสนอในลักษณะของกิจกรรมฐาน โดยให้แต่ละกลุ่มจัดฐานความรู้ โดยจัดสมาชิกในกลุ่มเป็นผู้นำเสนอ และเข้าร่วมกิจกรรมในฐานของกลุ่มอื่น ๆ</p> <p>ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน</p> <p>7. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมฐาน ของเพื่อนทุกกลุ่ม</p> <p>8. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกระวีติศึกษาที่เพื่อนนำเสนอได้</p> <p>.9นักเรียนทบทวนลงในใบงาน เรื่อง หรือว่าไม่เคยคิด</p>	<p>-คอมพิวเตอร์</p> <p>- คอมพิวเตอร์</p> <p>-กิจกรรมฐาน</p> <p>- คอมพิวเตอร์</p> <p>-กิจกรรมฐาน</p> <p>-ใบงาน เรื่อง หรือว่า "ไม่เคยคิด"</p>	<p>-สังเกตการทำงานกลุ่ม</p> <p>- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรม</p> <p>ตรวจใบงาน -</p>



โรงเรียนพรหมวิทยายนบุรี

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชมรม รู้เท่าทันสื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การประเมินค่าสื่อ กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ใช้หรือมั่ว ขำหรือไม่ขำ ? จำนวน 2 ชั่วโมง วันที่สอน.....

.....

1. สาขาสำคัญ

การประเมินค่าของสื่อ เป็นผลจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมาให้สามารถที่จะประเมินคุณภาพ ของเนื้อหาที่มีคุณค่าต่อผู้รับสามารถน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง คุณค่าที่เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี

2.จุดประสงค์

- เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถประเมิน .1ความน่าเชื่อถือจากสื่อได้
- เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถประเมิน .2คุณค่า ประโยชน์ และโทษของสื่อที่ได้
- 3. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม ที่ได้รับจากสื่อได้

3.กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ชั่วโมงที่ 1</p> <p>ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูยกตัวอย่างข่าวสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ที่น่าสนใจในสังคมปัจจุบัน 2. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำความเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ที่ถูกนำเสนอ 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษาร่วมกันในการกำหนดหัวข้อปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์สำหรับเด็กในสังคมไทย <p>ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบความคิดหรือมุมมองของตนเองเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหา ประเด็นปัญหา 	<p>- ตัวอย่างข่าวสถานการณ์ที่เป็นปัญหา</p>	<p>- สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>หรือสถานการณ์ต่าง ๆ จากนั้นวางแผนค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ</p> <p>ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า</p> <p>4. นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล ในหัวข้อหรือประเด็นที่สอดคล้องกับสถานการณ์</p> <p>5. ครูชวนวิเคราะห์ การเลือกใช้เครื่องมือ สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล อย่างหลากหลายเพื่อการสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการอย่างเหมาะสม</p>	<p>- คอมพิวเตอร์</p> <p>- ห้องสมุด -</p>	<p>- สังเกตการทำงานกลุ่ม</p>
<p>ชั่วโมงที่ 2</p> <p>ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้</p> <p>1. นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลที่ตนเองได้ไปศึกษาค้นคว้า แล้วนำมาแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น ที่แต่ละคนได้รับมอบหมายไปศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาของกลุ่ม โดยการนำเสนอข้อมูลของตนเองภายในกลุ่ม เพื่อทำข้อสรุปของกลุ่ม และร่วมกันทบทวน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาเพื่อสรุปความคิดรวบยอดภายในกลุ่มตนเองโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ</p> <p>2. นักเรียนในกลุ่มร่วมกันปรึกษากัน และลองจัดกลุ่มข้อมูลที่ได้ออกการสืบค้น เพื่อจัดเตรียมการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการแสดงละคร สถานการณ์จำลอง ฯลฯ</p> <p>ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ</p> <p>3. นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้ และจัดเตรียมข้อมูลเพื่อนำเสนอ โดยเลือกใช้เครื่องมือ สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล อย่างหลากหลายในการนำเสนอข้อมูล เช่น คลิปวิดีโอ เกม ละคร หรือการแสดงในลักษณะต่าง ๆ</p>	<p>-คอมพิวเตอร์</p> <p>- คอมพิวเตอร์</p>	<p>- สังเกตการทำงานกลุ่ม</p> <p>- สังเกตการทำงานกลุ่ม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่ออุปกรณ์-	การวัดผลประเมินผล
<p>ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน</p> <p>4. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่สนใจ</p> <p>5. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงผลงานของแต่ละกลุ่ม นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับผลงานของเพื่อน ๆ โดยกลุ่มอื่น ๆ จะตั้งสะท้อนคิดข้อมูลที่ได้จากกลุ่มอื่น ๆ ลงในใบงาน</p>	<p>-ใบงานสะท้อนคิด</p>	<p>- ตรวจใบงาน</p>



แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชมรมรู้เท่าทันสื่อ

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

คะแนนเต็ม 30 คะแนน

เวลา 1.30 ชั่วโมง

คำชี้แจงข้อสอบเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีจำนวน 30 ข้อ

นักเรียนต้องทำข้อสอบทุกข้อ ให้นักเรียนเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบที่จัดให้เท่านั้น

1. สัญลักษณ์ในภาพนี้ สามารถพบในสื่อออนไลน์ เฟซบุ๊กและทวิตเตอร์ มีไว้เพื่ออะไร

ก . บอกที่อยู่ 

ข . การกล่าวถึงคนอื่น

ค . ค้นหากลุ่มคน

ง . ข้อ ก . และ ข . ถูกต้อง

2. สัญลักษณ์ในภาพนี้ สามารถพบในสื่อออนไลน์ เฟซบุ๊กและทวิตเตอร์ มีไว้เพื่ออะไร



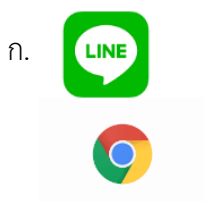
ก . เพื่อใช้ค้นหากลุ่มคนหรือเพื่อนที่มีความสนใจเหมือนกัน

ข . เพื่อจัดเก็บข้อความที่พิมพ์ไว้ให้เป็นบันทึกในแต่ละวัน

ค . เพื่อระบุพิกัดทางภูมิศาสตร์ว่าตอนนี้คุณอยู่ที่ไหน

ง . เครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย

3. หากนักเรียนต้องการส่งข้อความพูดคุยกับเพื่อน นักเรียนจะเลือกใช้ Application ไດ



4. สัญลักษณ์นี้ หมายถึงอะไร

- ก. Wi-fi
- ข. Share
- ค. Volume
- ง. Bluetooth

5. ในสถานการณ์โควิด 19 ที่เกิดขึ้น ทำให้นักเรียนไม่สามารถมาโรงเรียนได้ แต่นักเรียนมีความจำเป็นจะต้องพูดคุยกับเพื่อนในกลุ่มห้องเรียน เพื่อสอบถามข้อมูล และพูดคุย เห็นหน้ากันเหมือนปกติ นักเรียนจะเลือกช่องทางใดในการสื่อสารกับเพื่อน





- ก .YouTube
- ข .Tiktok
- ค .Kahoot
- ง .Zoom

6. หากนักเรียนต้องการจัดเก็บข้อมูลรายงานที่ค้นคว้าที่โรงเรียน เพื่อกลับไปทำต่อที่บ้าน แต่นักเรียนไม่มี flash drive นักเรียนจะมีวิธีการจัดเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมืออะไร

- ก .Safari
- ข .E-mail
- ค .Chrome
- ง .Google Drive

7. หากนักเรียนต้องการสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสารานุกรม แหล่งอ้างอิงข้อมูล ควรเลือกสืบค้นจากแหล่งใด

- ก .Wikipedia
- ข .YouTube
- ค .Tiktok
- ง .Blog

8. หากนักเรียนต้องการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับนิทานที่สนใจ นักเรียนจะสืบค้นผ่านทางช่องทางใด
- ก .Twitter
 - ข .Google
 - ค .Blog
 - ง .Zoom
9. นักเรียนได้รับมอบหมายงานจากครูให้สืบค้นความรู้ เรื่อง พระราชนิพนธ์ของ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว นักเรียนจะเลือกแหล่งในการสืบค้นข้อมูลอย่างไร
- ก .สืบค้นจากหนังสือเพียงอย่างเดียว
 - ข .สืบค้นจาก Facebook
 - ค .สืบค้นจากแหล่งข้อมูลหลายประเภท เช่น หนังสือ สารคดี เว็บไซต์ YouTube ฯลฯ
 - ง .สืบค้นจากเว็บไซต์ต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ต
10. ถ้านักเรียนต้องการส่งต่อภาพและข้อความจาก Facebook ของนักเรียนให้ไปปรากฏบน Facebook ของเพื่อน วิธีการใดไม่สามารถทำได้
- ก .Tag
 - ข .Like
 - ค .Post
 - ง .Share
11. สัญลักษณ์ใดใช้ในการระบุพิกัดทางภูมิศาสตร์ว่าตอนนี้คุณอยู่ที่ไหน
- ก . 
 - ข . 
 - ค . 
 - ง . 

12. นักเรียนอ่านเจอโพสต์เรื่องที่มีสาระน่าสนใจและมีประโยชน์เรื่องหนึ่งจาก Facebook ของผู้อื่นนักเรียนอยากเผยแพร่เนื้อหาเหล่านี้ให้เพื่อนๆ และคนทั่ว ๆ ไปที่ติดตาม Facebook ของนักเรียนได้อ่านเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป ก่อนนักเรียนจะเผยแพร่เนื้อหาเหล่านี้ นักเรียนมีวิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลอย่างไร

- ก .ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งอื่น ๆ
- ข .ตรวจสอบแหล่งที่มาของเนื้อหา
- ค .ขออนุญาตเจ้าของโพสต์ แล้วแชร์ต่อใน Facebook ของนักเรียน
- ง .Copy ภาพและข้อความเพื่อนำมาโพสต์ใหม่ใน Facebook ของนักเรียน

13. จากภาพนี้ นักเรียนคิดว่า ผู้จัดทำต้องการจะเสนออะไร



- ก. คิดให้รอบคอบก่อนจะโพสต์ แชร์ หรือ กดไลค์
 - ข. ก่อนใช้สื่อออนไลน์ต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อนทุกครั้ง
 - ค. ต้องตรวจสอบการสะกดคำ ข้อความ เนื้อหาก่อนจะโพสต์ แชร์ หรือ กดไลค์
 - ง. การโพสต์ แชร์ หรือ กดไลค์ ข้อมูลต่าง ๆ ควรพิจารณาให้รอบคอบก่อน เพราะอาจส่งผลกระทบต่อตนเองได้
14. ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ครูได้มอบหมายงานให้นักเรียนทำรายงานกลุ่ม เรื่อง การระเหยของน้ำสมาชิกในกลุ่มจึงวางแผนการทำงานโดยแบ่งหน้าที่กันสืบค้นข้อมูลจากสื่อหลายชนิด ดังนี้

- a. แบบให้สืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ต่าง ๆ
- b. บีมสืบค้นข้อมูลจาก Facebook
- c. บอยสืบค้นข้อมูลจากหนังสือเรียนวิทยาศาสตร์
- d. บอลสืบค้นจากเอกสารประกอบการเรียนของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ

นักเรียนคิดว่าข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นของใครมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด เพราะเหตุใด

- ก. บอย เพราะหนังสือเรียนวิทยาศาสตร์เป็นแหล่งข้อมูลที่มีการตรวจสอบจากนักวิชาการก่อนการนำออกมาใช้ จึงมีความถูกต้อง แม่นยำที่สุด

- ข. ปีม เพราะข้อมูลจาก Facebook เป็นข้อมูลที่นักวิชาการนิยมนำมาเผยแพร่ จึงมีความน่าเชื่อถือ
- ค. แบน เพราะข้อมูลจากเว็บไซต์เป็นข้อมูลที่เป็นสากล มีการเผยแพร่อย่างแพร่หลาย จึงเชื่อถือได้และเข้าถึงได้ง่ายที่สุด
- ง. บอล เพราะข้อมูลจากเอกสารประกอบการเรียนที่สำนักพิมพ์ต่าง ๆ จัดพิมพ์จำหน่ายมีการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญประจำสำนักพิมพ์อย่างดีแล้ว จึงมีความน่าเชื่อถือที่สุด

15. อ่านข่าวที่นำเสนอต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม

สหรัฐ
มีนาคม 01, 2020

ประท้วง-ปะทะ-ปล้น! ลุกลามหลายสิบเมืองทั่วอเมริกาท่ามกลางเคอร์ฟิว

แบ่งปัน



การประท้วง ความรุนแรง เปลวเพลิง และการปล้นร้านค้า ลุกลามไปหลายเมืองใหญ่ในสหรัฐฯ ในคืนวันเสาร์ที่ผ่านมา สืบเนื่องจากการประท้วงที่เริ่มต้นในนครนิวยอร์กเมื่อวันศุกร์ เพื่อเรียกร้องความยุติธรรมให้กับ จอร์จ ฟลอยด์ ชายผิวดำที่ถูกตำรวจไปเข่ากดจนที่คอจนเสียชีวิตเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม

การประท้วงลุกลามไปเป็นความรุนแรง รถสำรวจและรถพยาบาลหลายแห่งในเมืองถูกไฟเผาไหม้ร้านค้าถูกทุบพังเพื่อยกเข้าไปชนในสี่แยกใน อลาสกา รถยนต์หลายคันถูกไฟไหม้และที่จอดรถหลายแห่งก็เสียหายและรถหลายคันก็ถูกไฟไหม้หลายคันและรถหลายคันก็ถูกไฟไหม้หลายคัน

ในช่วงคืนวันเสาร์ที่ผ่านมา กว่า 30 เมือง รวมถึงกรุงวอชิงตันได้ประกาศภาวะฉุกเฉินเพื่อควบคุมสถานการณ์ และมีผู้ประท้วงราว 4,000 คนถูกส่งเข้าคุกแล้ว

เกี่ยวข้อง

สถานการณ์ในสหรัฐฯ ประกาศเคอร์ฟิวโดยพลกเรื่องพื้นที่ชุมนุมและสิ่งมีชีวิต

รัฐโกลด์โคสต์-ประท้วงเคอร์ฟิว หลังจากรวมกลุ่มหลายครั้งประท้วงถูกจับกุม

เมืองใหญ่ที่สหรัฐฯ ประกาศ

ที่มา : <https://www.voathai.com/a/us-protests-saturday-night/.5443216html>

จากการนำเสนอข่าวตามภาพข่าว นักเรียนคิดว่าข่าวนี้กำลังนำเสนออะไร

- ก. ชาวอเมริกาออกมาประท้วง และปล้นร้านค้า
- ข. ชาวอเมริกาออกมาประท้วงเรียกร้องความยุติธรรม
- ค. ชาวอเมริกาต่อต้านการตัดสินของกระบวนการยุติธรรม
- ง. เจ้าหน้าที่ตำรวจจับไล่ชาวอเมริกาที่ออกมาทำร้ายประชาชนทั่วไป

16. จากภาพและข้อความดังกล่าวที่เพื่อนส่งต่อมายัง Facebook ของนักเรียน นักเรียนจะทำอย่างไร เพราะเหตุใด



- ก. ปลอ่ยไว้ตามเดิมแบบนั้น ไม่รู้สึกอย่างไร เพราะเห็นว่าไม่มีจุดมุ่งหมายแอบแฝงอะไร เป็นแค่ความหวังดีของเพื่อน
- ข. ลบ เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องมอมเมาให้คนหลงเชื่อ ไม่มีสาระที่เป็นความจริง และไม่เกิดประโยชน์ต่อผู้ใด
- ค. ปลอ่ยไว้ตามเดิมแบบนั้น เพราะเห็นว่าอาจมีประโยชน์ต่อคนอื่นที่ผ่านมำเห็น
- ง. ธิบส่งต่อให้เพื่อนสนิททันที เพราะเห็นเป็นโอกาสดีที่จะทำให้เพื่อนโชคดี
17. นักเรียนจัดทำสื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติในชุมชนของนักเรียน เพื่อส่งเป็นผลงานในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ครูเห็นว่าเป็นสื่อที่มีประโยชน์และน่าสนใจ ครูจึงบอกให้นักเรียนนำสื่อดังกล่าวไปเผยแพร่ให้กับเพื่อนๆ บน Facebook ของนักเรียน ข้อใดคือสิ่งที่นักเรียนไม่ควรปฏิบัติ
- ก. เผยแพร่โดยการส่งต่อให้กับเพื่อนทุกคนที่สนใจ
- ข. เปิดโอกาสให้เพื่อนนำสื่อไปใช้ประโยชน์โดยการนำสื่อไปเผยแพร่ต่อกับบุคคลที่สนใจต่อไป
- ค. เปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์วิจารณ์และแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอของสื่ออย่างเปิดกว้าง
- ง. เลือกเผยแพร่เฉพาะเพื่อนที่แสดงความเห็นในลักษณะชื่นชมต่อสื่อของนักเรียนเท่านั้น ส่วนเพื่อนที่วิพากษ์วิจารณ์ข้อบกพร่องของสื่อ นักเรียนจะหลีกเลี่ยง เพื่อให้สื่อได้รับการเผยแพร่อย่างแพร่หลายมากที่สุด

18. นักเรียนได้รับข้อความที่ส่งเข้ามาทาง messenger ของนักเรียนจาก Facebook ของกลุ่มบุคคลที่ไม่รู้จัก โดยแจ้งกับนักเรียนว่า นักเรียนเป็นผู้โชคดีที่บริษัท ได้สุ่มผู้โชคดี และนักเรียนเป็นผู้ได้รับค่าโทรศัพท์ฟรี เป็นมูลค่า 1,000 บาท เพียงนักเรียนตอบรับการรับรางวัลโดยส่งข้อมูลส่วนตัวทาง messenger ตอบกลับไปที่ messenger ดังกล่าว นักเรียนเกิดความลังเลใจ แต่ตัดสินใจไม่ตอบกลับด้วยเหตุผลบางประการ อยากทราบว่าเหตุผลใดเป็นเหตุผลที่ดีที่สุดที่ทำให้นักเรียนไม่ส่งข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนทาง messenger กลับไป
- เพราะกลัวเสียเงินค่าอินเทอร์เน็ต
 - เพราะข้อมูลส่วนตัวไม่ควรส่งให้ผู้อื่น
 - เพราะไม่เชื่อว่าตนจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และเชื่อว่าเป็นการล้อเล่นของเพื่อน
 - เพราะไม่เชื่อว่าตนจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และกลัวถูกหลอกหลวงจากผู้ไม่ประสงค์
19. ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ นักเรียนและเพื่อน 4 คน ได้รับมอบหมายให้ทำงานกลุ่ม โดยสืบค้นความรู้เรื่อง พลังงานแสงอาทิตย์ และนำความรู้มาจัดทำเป็นสื่อเพื่อนำเสนอหน้าชั้น นักเรียนจึงวางแผนการทำงานโดยมอบหมายให้เพื่อน 4 คน ทำหน้าที่สืบค้นเนื้อหา และนักเรียนทำหน้าที่จัดทำสื่อ PowerPoint เมื่อนักเรียนจัดทำสื่อ PowerPoint เสร็จแล้ว นักเรียนควรทำอย่างไร
- ปิดเป็นความลับ เพื่อให้เพื่อนเกิดความตื่นเต้นเมื่อได้ชมการนำเสนอ
 - เปิดให้เพื่อนได้ชมทั้งหมด เพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็น
 - เปิดให้เพื่อนได้ชมบางส่วน เพื่อให้เพื่อนสบายใจว่างานที่นักเรียนได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนดเวลาแล้ว
 - ส่งต่อ file ให้เพื่อนทุกคน เพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงแก้ไข และใช้ประโยชน์จากสื่อในการทบทวนความรู้
20. เพื่อนของนักเรียนคนหนึ่งชื่อ มาลี รู้จักกับเพื่อนผ่าน Social Media ประเภท Facebook ชื่อ จอห์น โดยไม่รู้จักรับตัวจริงของเพื่อนคนนี้ วันหนึ่งจอห์นชวนมาลีให้ไปเที่ยวงานปาร์ตี้วันเกิดของจอห์นที่หอพักแห่งหนึ่งในเวลาประมาณ 22:00 น .มาลีไม่กล้าบอกใคร ๆ และมาลีตัดสินใจจะไปร่วมงานปาร์ตี้ครั้งนี้ แต่ชวนนักเรียนให้ไปเป็นเพื่อนด้วยกัน นักเรียนไม่เห็นด้วยแต่ก็ไม่อยากให้มาลีไปงานปาร์ตี้เพียงลำพัง นักเรียนจะตัดสินใจและให้เหตุผลกับมาลีอย่างไร
- ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และพูดขอโทษมาลีที่ให้ความไว้วางใจในการชวนนักเรียนไปงานปาร์ตี้ของจอห์น แต่พยายามอธิบายให้มาลีเข้าใจว่า การไปร่วมงานปาร์ตี้กับคนที่ยังไม่รู้จักตัวตนจริง ๆ อาจเป็นการหลอกหลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี มาลีควรทำความ

รู้จักกับตัวตนจริง ๆ ของจอห์นให้ตีเสียก่อนเช่น ชวนมาเที่ยวที่บ้าน ซึ่งมีพ่อแม่อยู่ด้วย

- ข. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และพูดตำหนิมาลีด้วยคำพูดที่รุนแรง เพื่อให้ทำให้ดวงใจสำนึกได้ว่ามาลี กำลังถูกหลอกลวงจากผู้ไม่หวังดี และถ้าหากดวงใจไม่เชื่อก็ตัดความสัมพันธ์การเป็นเพื่อนต่อกัน
- ค. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และเลิกยุ่งเกี่ยวกับมาลีอีก เพราะคิดว่ามาลีกับเพื่อนกำลังวางแผนหลอกลวงนักเรียนไปทำร้ายหรือลวงละเมิด และพูดตำหนิการกระทำของมาลีอย่างรุนแรง
- ง. ตัดสินใจไปงานปาร์ตี้เพราะกลัวมาลีเสียใจ แต่ชวนเพื่อนไปด้วยอีก 1 คน โดยพยายามพูดโน้มน้าวให้เพื่อนที่ชวนไปด้วยเชื่อว่าจอห์นจะจัดงานปาร์ตี้วันเกิดจริง ๆ ไม่ใช่เรื่องโกหกหลอกลวง
21. หากมีเพื่อนเข้ามาเขียนข้อความวิพากษ์วิจารณ์ ในเชิงลบ ในโพสต์ที่นักเรียนได้แชร์ข้อมูลมา นักเรียนควรทำอย่างไร
- ก. วางเฉย ไม่สนใจ
- ข. ลบคอมเมนต์นั้นทิ้งไป
- ค. Unfriend เพื่อนคนนั้น
- ง. ตอบกลับข้อความนั้นด้วยถ้อยคำรุนแรง
22. นักเรียนต้องการนำภาพมาประกอบในการทำวิดีโอประชาสัมพันธ์ ซึ่งนักเรียนเข้าไปค้นหารูปภาพใน Google แล้วสามารถดาวน์โหลดและนำมาใช้ได้เลยหรือไม่ เพราะเหตุใด
- ก. ได้ เพราะเราสามารถลบลายน้ำออกได้
- ข. ได้ เพราะเลือกเข้าเว็บไซต์ที่โหลดฟรี และเขียนเครดิตไว้ข้างล่างรูป
- ค. ไม่ได้ เพราะภาพมีลิขสิทธิ์อาจโดนฟ้องร้องได้
- ง. ไม่ได้ เพราะไฟล์ภาพมีขนาดใหญ่เกินไป ใช้เวลาดาวน์โหลดนาน
23. เมื่อนักเรียนพบว่า เพื่อนได้นำคลิปวิดีโอเรื่องที่ครูให้ทำรายงานส่ง ไปแชร์ไว้ใน Facebook ของเพื่อน มีบุคคลเข้ามาแสดงความคิดเห็นทั้งทางด้านบวก และลบ นักเรียนจะทำอย่างไร
- ก. แจ้งให้เพื่อนลบโพสต์ทิ้ง
- ข. ลบความคิดเห็นที่ไม่ดีออก
- ค. บันทึกหน้าจอข้อความที่ไม่ดี เพื่อไปแจ้งความ
- ง. นำข้อเสนอแนะทั้งด้านบวก และลบ มาพิจารณาปรับปรุงผลงานของตน

24. จากข้อความ นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร

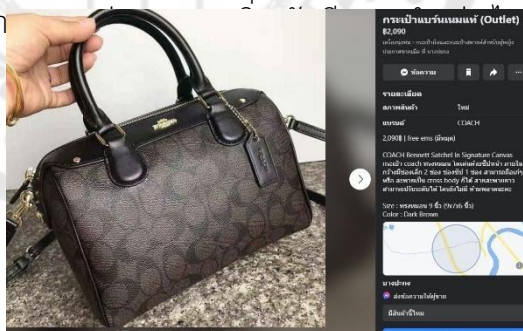
เหตุการณ์คนไทยพบว่าชอบนำมือถือไว้ที่หัวเตียงพร้อมกับเปิดเครื่องทิ้งไว้มีมากถึง 64.5% เพราะมองว่าสะดวกต่อการรับ โทรศัพท์ได้ทุกเมื่อ แถมไม่ต้องกังวลว่าจะไม่ได้ยินเสียงนาฬิกาปลุก จนเผลอลืมไปว่าจริงๆ แล้วมันส่งผลเสียร้ายแรงอย่างมากถึงมากที่สุด เพราะมือถือไม่ควรนำมาวางไว้แถวๆ หัวนอนเด็ดขาด เพราะโทรศัพท์มือถือมีคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าเป็นตัวการหลักที่ทำให้เกิดมะเร็ง

หากลองสังเกตง่ายๆ ถ้าวันไหนที่คุย โทรศัพท์มือถือเป็นเวลานานๆ จะรู้สึกปวดหูและลามไปยันหัว โดยเฉพาะสมอง ในเด็กที่มีแรงดึงดูดสัญญาณคลื่นได้มากกว่าผู้ใหญ่ถึง 2 เท่า จึงทำให้เสี่ยงต่อการเป็นมะเร็งสมองชนิด Glioma หรือเนื้องอกในสมองได้มากกว่าผู้ใหญ่

เวลาจะถ้าวางแบบนี้แล้ว ลองปรับเปลี่ยนกันดูนะคะ วางมือถือไว้ให้ห่างมือเวลาเข้านอน ไม่วางมือถือใกล้หัวเตียง

- ทดสอบลองดูด้วยตนเอง
- มาสนใจ เพราะไม่ใช่เรื่องใกล้ตัว
- มีความเป็นไปได้ เพราะสังเกตอาการจากเพื่อน ๆ
- ไม่เห็นด้วย ขอศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ

25. เพื่อนของนักเรียนคนหนึ่ง ชื่อ นิ่ม) นามสมมุติ (เปิดใช้งาน Facebook โดยใช้ชื่อและนามสกุลปลอม รูปภาพปลอม และข้อมูลส่วนตัวปลอม และใช้ Facebook นี้ติดต่อกับคนอื่น ๆ เพื่อหลอกขายสินค้าปลอมละเมิดลิขสิทธิ์ให้แก่คนอื่น ๆ ที่หลงเชื่อ วันหนึ่งนิ่มได้ส่งต่อโพสต์ขายสินค้าเหล่านี้มายัง Facebook ของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนช่วยเผยแพร่สินค้าให้นักเรียนทราบการกระทำ



- ส่งต่อให้เพื่อนๆต่อไป เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์สินค้าให้กับเพื่อน
- ไม่ทำอะไร ปลอมเอาไว้ตามเดิมแบบนั้น เพราะกลัวเพื่อนจะไม่พอใจ
- ปลอมเอาไว้ตามเดิมแบบนั้นและขอเข้าร่วมหุ้นกับเพื่อน เพราะเห็นว่าเป็นธุรกิจที่มีรายได้ดีมาก
- รีบลบโพสต์นั้นทิ้ง และหาโอกาสกล่าวตักเตือนเพื่อนเกี่ยวกับการกระทำเหล่านั้น เพราะเป็นเรื่องผิดกฎหมายและผิดจริยธรรม

26.



5 ปัจจัยที่เลือก Jusui

- มันใจ** คู่คุณมากกว่า 168 ปี
ปลอดภัยด้วยการผลิตและใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ
- เชื่อถือ** เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการรับรองจากงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์*
- ใส่ใจ** ด้วยกระบวนการผลิตที่ได้มาตรฐานสากล
ISO 9001:2000, ISO 14001, GMP และ HACCP**
จากสถาบันต่างๆ ทั้งในประเทศและปรเทศ
- ตั้งใจ** สินค้าที่ดีกลับสู่สังคมด้วยหลากหลายกิจกรรมสร้างสรรค์สังคม
- วางใจ** เป็นผลิตภัณฑ์คุณภาพที่โดดเด่นอันดับ 1 ของประเทศไทย***

* 1. Davies D. et al. Department of Food and Nutrition Sciences, King's College, University of London. Large scale efficacy response to ginger extracts in humans. Nutr. Reports. 64: 1999:93-947-98
2. Nagata Y. et al. Institute for Food and Health Research, Suntory Ltd., Japan. Effects of ginger extract on the release from triglyceride coated liposomes. Jpn. J. Nutr. 1997: 27: 255-261
3. Nagata Y. et al. Institute of Nutrition and Health Sciences, Suntory Food Science Center of Tokyo. Ginger extract on triglyceride coated liposomes. Research Journal of Nutrition. 2002, 3(1): 10-20

** 1. Thai Standards Institute. TIS 2555 (ISO 9001:2000) Standard for Quality Management Systems (QMS). 2555 (ISO 14001:2004) Standard for Environmental Management Systems (EMS).
2. Thai Standards Institute. HACCP for Food Safety and Quality Management Systems (FSQMS) Standard for Food Safety and Quality Management Systems (FSQMS).
3. Thai Standards Institute. GMP for Food Products. 2557 (GMP) Standard

*** Market Research



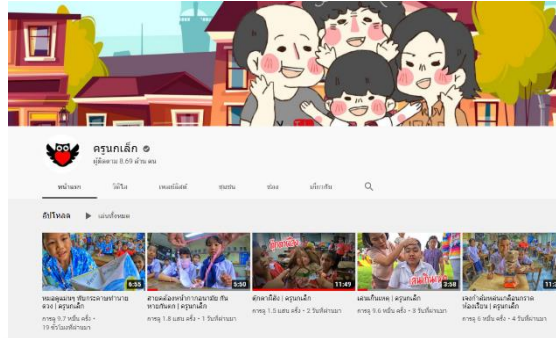
ดื่ม Jusui ทุกวัน

ข้อใดสร้างความเชื่อถือให้โฆษณาชิ้นนี้มากที่สุด

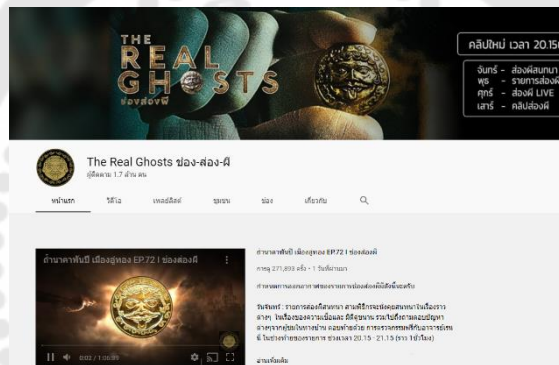
- ก. มันใจ คู่คุณมากกว่า 168 ปี.....
- ข. ใส่ใจ ด้วยกระบวนการผลิตที่ได้มาตรฐานสากล
- ค. ตั้งใจ คืนสิ่งที่ดีกลับสู่สังคมด้วยหลากหลายกิจกรรมสร้างสรรค์สังคม
- ง. เชื่อใจ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการรับรองจากงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์

27. หากนักเรียนต้องการให้ห้องที่อยู่ในวัยประถมศึกษาปีที่ 3 ดูรายการใน YouTube นักเรียนจะเลือกช่องรายการใด

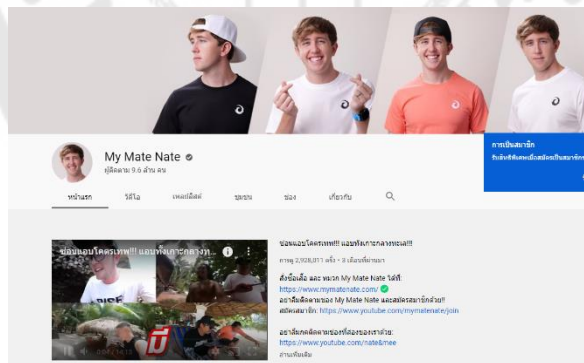
ก .



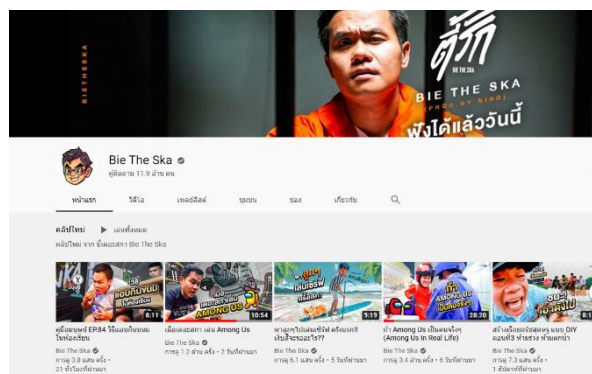
ข .



ค .



ง .



28. รายการพื้นที่ชีวิต - เปิดโลกเปิดความคิด : ใกล้เคียงเพื่อเข้าใจธรรมชาติ เป็นรายการที่นำเสนอให้รู้ถึงธรรมชาติที่สวยงามในสถานที่ต่าง ๆ และสะท้อนถึงวิกฤตทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน
- รายการนี้มีประโยชน์และคุณค่าอย่างไร



- ก. เป็นรายการที่นำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทย ช่วยกระตุ้นให้คนไทยเที่ยวในประเทศไทย
- ข. เป็นรายการที่ใช้กระแสสังคมด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นตัวช่วยนำเสนอให้ รายการมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น
- ค. เป็นรายการที่มีการนำเสนอภาพธรรมชาติที่สวยงาม ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกโปร่งโล่ง สดชื่นสบายใจและคลายความเครียดเมื่อได้รับชมรายการ
- ง. เป็นรายการที่กระตุ้นและสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งหวังให้คนสามารถอยู่ร่วมกับธรรมชาติใกล้ตัวได้อย่างกลมกลืน
29. ข้อใดมีเนื้อหาที่เข้าข่ายความผิดเกี่ยวกับการสร้างความตื่นตระหนกแก่ประชาชน
- ก. แก้ม โพสต์ข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่กรุงเทพฯ อาจจะเป็นพื้นที่จมน้ำในอีก 20-30 ปีข้างหน้าในเฟซบุ๊ก โดยวิเคราะห์จากข้อมูลการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศภาวะโลกร้อน ทำให้น้ำแข็งขั้วโลกละลาย
- ข. สดใส ส่งต่อข่าวที่รัฐบาลกำลังจะประกาศลอยของค่าเงินบาท เนื่องจากเกิดปัญหาฟองสบู่ในตลาดอสังหาริมทรัพย์ จึงชักชวนให้ทุกคนถอนเงินออกจากธนาคารพาณิชย์
- ค. ภัทร โพสต์สเตตัสเกี่ยวกับพายุฤดูร้อนในพื้นที่ภาคกลาง โดยอ้างอิงจากข้อมูลจากรายงานของกรมอุตุนิยมวิทยา จึงเสนอให้รัฐบาลประกาศหยุดเรียนเพื่อป้องกันผลกระทบจากพายุ
- ง. จอห์น โพสต์ข้อความวิเคราะห์ว่านโยบายประชานิยมของรัฐบาลชุดใหม่ อาจส่งผลกระทบต่อ

ต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศ เนื่องจากเป็นการเน้นการเอาใจประชาชน และหวัง
ผลทางการเมือง โดยกล่าวว่าประชาชนควรพึ่งพาตนเองและไม่ควรหลงเชื่อนโยบายที่
พรรคการเมืองใช้หาเสียง

30. ข้อใดเป็นการนำเสนอข้อมูลด้วยความระมัดระวังที่ไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดต่อเด็ก
หรือผู้ที่ขาดประสบการณ์เมื่อเข้ามาดู

- ก. แดง โพสต์ข้อความว่า “ กลุ่มคนที่จบมหาวิทยาลัยมีแนวโน้มที่จะประสบ
ความสำเร็จมากกว่ากลุ่มคนที่ไม่ได้จบมหาวิทยาลัย ”
- ข. โต้่ง โพสต์ข้อความว่า “ ในโลกออนไลน์ที่ให้ทุกคนเป็นผู้ผลิตข่าวสาร ทำให้
เวลาจะเขียนหรือโพสต์เรื่องอะไร สามารถทำได้โดยไม่มีเงื่อนไขเพราะทุกคน
มีเสรีภาพในการแสดงออกทางความคิดที่เท่าเทียมเสมอภาคกัน ”
- ค. ไวท์ โพสต์ข้อความว่า “ การอดออมเป็นการสร้างวินัยทางการเงิน ผู้ปกครอง
จึงควรสอนให้ลูกหลานเรียนรู้ที่จะอดออมตั้งแต่ตอนเป็นเด็ก ”
- ง. เคท ทำรีวิวเครื่องสำอางยี่ห้อหนึ่ง และกล่าวว่า “ เครื่องสำอางชุดนี้สามารถ
คืนความกระจ่างใสให้ใบหน้าภายใน 7 วัน ยืนยันจากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้าน
ผิวหนังโดยเฉพาะ ”

แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการ
รู้เท่าทันสื่อ

ข้อชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมายในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงและในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ชาย หญิง
2. ชั้น ป.6/1 ป.6/2 ป.6/3
 ป.6/4 ป.6/5 ป.6/6
 ป.6/7 ป.6/8 ป.6/9

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจ / ไม่พึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะ
การรู้เท่าทันสื่อ

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมายลงในช่อง ตามความคิดเห็นของท่านที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ในแต่ละข้อมากที่สุด โดยมีน้ำหนักคะแนน ดังนี้

ระดับความพึงพอใจ

ระดับคะแนน 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง พึงพอใจมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ประเด็น	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1. 1นักเรียนได้ใ้รู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง					
1. 2การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานกลุ่ม					
1. 3การปฏิบัติกิจกรรมตามความชอบและความสนใจของนักเรียน					
1. 4เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม และแสดงออกในชั่วโมงเรียน					
1. 5นักเรียนได้ฝึกทักษะทางสังคมได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อน และครู					
2. ด้านครูผู้สอน					
2. 1ครูตั้งคำถาม กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อ					
2. 2ครูอำนวยความสะดวก ดูแลตรวจสอบ แนะนำความถูกต้อง					
2. 3ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติได้กิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง					
2. 4ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่างไปจากครูผู้สอน					
2. 5ครูจัดหาแหล่งในการสืบค้นข้อมูลสื่อที่เหมาะสมกับนักเรียน					
3. ด้านเนื้อหา การวัดประเมินผล					
3. 1นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น					
3. 2การนำความรู้เรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน					

ประเด็น	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
3.3. การมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเอง					
3. 4กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อการเรียนการสอน					
3. 5นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม					
คะแนน					
รวม					

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ค

ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย/ผลงานนักเรียน/ภาพกิจกรรม

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	19.4667	30	4.34490	.79327
	Posttest	22.4667	30	3.61733	.66043

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest & Posttest	30	.977	<.001	<.001

Paired Samples Test

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-3.00000	1.11417	.20342	-3.41604	-2.58396

Paired Samples Test

		Significance			
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest - Posttest	-14.748	29	<.001	<.001

Statistics

sex

N	Valid	30
	Missing	0

sex

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	boy	11	36.7	36.7	36.7
	girl	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Statistics

class

N	Valid	30
	Missing	0

class

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	class1	2	6.7	6.7	6.7
	class2	1	3.3	3.3	10.0
	class3	4	13.3	13.3	23.3
	class4	2	6.7	6.7	30.0
	class5	5	16.7	16.7	46.7
	class6	5	16.7	16.7	63.3
	class7	6	20.0	20.0	83.3
	class8	3	10.0	10.0	93.3
	class9	2	6.7	6.7	100.0

Total	30	100.0	100.0	
-------	----	-------	-------	--

Descriptive

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
1.1	30	4	5	4.33	.479
1.2	30	4	5	4.63	.490
1.3	30	4	5	4.57	.504
1.4	30	4	5	4.87	.346
1.5	30	4	5	4.70	.466
2.1	30	4	5	4.60	.498
2.2	30	4	5	4.80	.407
2.3	30	4	5	4.70	.466
2.4	30	4	5	4.70	.466
2.5	30	4	5	4.60	.498
3.1	30	4	5	4.97	.183
3.2	30	4	5	4.97	.183
3.3	30	3	5	3.80	.484
3.4	30	4	5	4.47	.507
3.5	29	4	5	4.83	.384
Total	30	4.40	4.80	4.6244	.09666
Valid N (listwise)	29				

2. สารระคายเคือง																		
2.1 สารระคายเคืองมี																		
4	0	มาก	5	0	มาก	5	0	มาก	4.67	0.57	มาก	5	0	มาก	4.72	0.19	มาก	ที่สุด
รายละเอียดที่ชัดเจน																		
2.2 สารระคายเคืองมี																		
4.67	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	4.67	0.57	มากที่สุด	4.33	0.57	มาก	4.61	0.57	มาก	ที่สุด
ความสัมพันธ์กับเรื่อง																		
การรู้เท่าทันสื่อ																		
4.33	0.29	มาก	4.84	0.29	มาก	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.29	มากที่สุด	4.67	0.38	มากที่สุด	มากที่สุด
รวม																		
.3 จุดประสงค์																		
3.1 จุดประสงค์มีความ																		
4.67	0.57	มากที่สุด	4	1	มาก	4.33	1.15	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.56	0.64	มากที่สุด	มากที่สุด
ชัดเจนและสัมพันธ์กับ																		
ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ																		
3.2 จุดประสงค์มีความ																		
4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4	1	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.56	0.36	มากที่สุด	มากที่สุด
สอดคล้องกับข้อ																		
แผนการจัดการเรียนรู้																		
4.33	0.57	มากที่สุด	4	0	มากที่สุด	4	0	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.33	0.57	มากที่สุด	4.22	0.29	มากที่สุด	มากที่สุด
3.3 ผู้เรียนสามารถ																		
ปฏิบัติให้บรรลุผล ตาม																		
จุดประสงค์ได้																		
4.56	0.57	มากที่สุด	4.33	0.33	มากที่สุด	4.11	0.72	มากที่สุด	4.45	0.38	มากที่สุด	4.67	0.38	มากที่สุด	4.45	0.43	มากที่สุด	มากที่สุด
รวม																		

4. เนื้อหา																			
4.1 เนื้อหาที่มีความสมบูรณ์ถูกต้องเหมาะสม	4.33	0.57	มาก	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.72	0.38	มากที่สุด	มาก
4.2 เนื้อหาเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในเรื่องการเรียนรู้ให้ทันสมัย	4.67	0.57	มาก	5	0	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.33	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.83	0.10	มากที่สุด	มาก
4.3 เนื้อหาที่มีการกำหนดอย่างเป็นลำดับ ขั้นตอน	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.89	0.19	มากที่สุด	มากที่สุด
4.4 เนื้อหาที่มีการกำหนดจากง่ายไปหายาก	5	0	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.95	0.10	มากที่สุด	มากที่สุด
4.5 เนื้อหาที่มีความทันสมัยและตรงกับสภาพการณ์ในปัจจุบัน	5	0	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.95	0.10	มากที่สุด	มากที่สุด
รวม	4.73	0.34	มากที่สุด	4.87	0.23	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.73	0.37	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.87	0.19	มากที่สุด	มากที่สุด
.5 การดำเนินการเรียนรู้อ																			
5.1 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นผู้เรียนสามารถที่จะปฏิบัติได้	4.33	0.57	มาก	4.67	0.57	มากที่สุด	4.33	0.57	มากที่สุด	4.33	0.57	มากที่สุด	4.33	0.57	มากที่สุด	4.39	0.57	มากที่สุด	มากที่สุด
5.2 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นมีลำดับขั้นตอน	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.33	0.57	มากที่สุด	4.67	0.48	มากที่สุด	มากที่สุด

ที่เหมาะสม																
5.3 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติบทบาทหน้าที่อย่างหลากหลาย	3.67	0.57	ปานกลาง	4.33	0.57	มาก	4	0	มาก	5	0	มากที่สุด	4.39	0.23	มากที่สุด	มาก
5.4 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุผลตามจุดประสงค์ได้	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.33	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.50	0.64	มากที่สุด	มากที่สุด
5.5 แผนการจัดการเรียนรู้เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนปัญหาเป็นฐานโดยสัมพันธ์กับทักษะรู้เท่าทันสื่อ	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.84	0.09	มากที่สุด	มากที่สุด
5.6 แผนการจัดการเรียนรู้กำหนดสถานการณ์ปัญหาเหมาะสมกับผู้เรียน	4	1	มาก	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	5	0	มากที่สุด	4.72	0.36	มากที่สุด	มากที่สุด
5.7 แผนการจัดการเรียนรู้กำหนดให้ผู้เรียน	4.33	0.57	มากที่สุด	4.33	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	มากที่สุด	4	0	มากที่สุด	4.39	0.48	มากที่สุด	มากที่สุด

ได้วางแผน																					
การศึกษาส่วนตัว																					
โดยระบุหัวข้อ																					
วิธีการและ																					
แหล่งข้อมูลที่																					
นำเชื่อถือด้วย																					
ตนเอง																					
5.8 แผนการ	4	1	มาก	4.33	1.15	มาก	4.67	0.57	มาก	4	0	มาก	5	0	มาก	4.67	0.57	มาก	4.45	0.55	มาก
จัดการเรียนรู้																					
กำหนดให้																			มากที่สุด		
ผู้เรียนได้สรุป																					
ความหมาย																					
สมเหตุสมผล																					
ด้วยตนเอง																					
5.9 แผนการ	4.33	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	5	0	มาก	4.33	0.57	มาก	5	0	มาก	4.33	0.57	มาก	4.61	0.38	มากที่สุด
จัดการเรียนรู้																					
กำหนดให้																					
ผู้เรียนได้																					
ตรวจสอบ																					
แนวคิดภายใน																					
กลุ่มของ																					
ตนเองอย่าง																					
อิสระ																					
5.10 แผนการ	3.67	0.57	ปาน	4.33	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	4	0	มาก	4.33	0.57	มาก	4.67	0.57	มากที่สุด	4.28	0.48	มากที่สุด
จัดการเรียนรู้																					
ส่งเสริมให้																					
ผู้เรียนเกิด																					

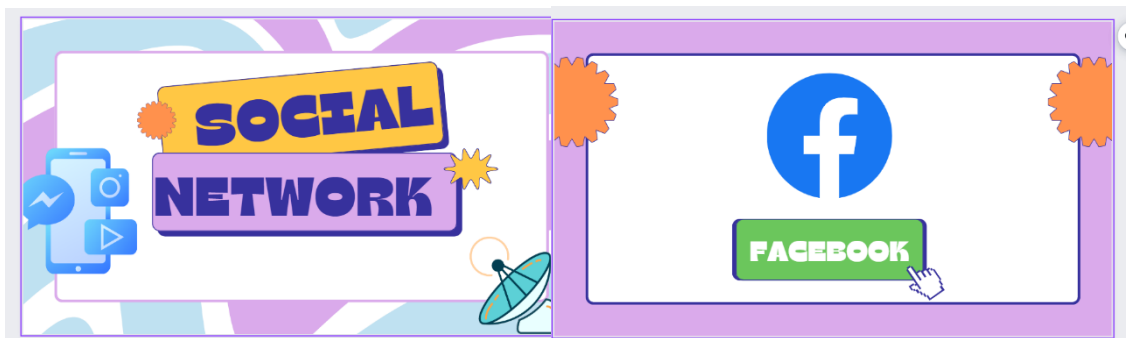
ทักษะการรู้เท่า																				
ทันสื่อได้																				
รวม	4.23	0.67	มาก	4.43	0.67	มาก	4.73	0.34	4.40	0.34	มาก	4.70	0.23	4.63	0.46	มาก	4.52	0.45	มาก	ที่สุด
6. แหล่งเรียนรู้และสื่อประกอบ																				
6.1 แหล่ง	4	1	มาก	4.33	0.57	มาก	5	0	4.67	0.57	มากที่สุด	4.67	0.57	4.67	0.57	มากที่สุด	4.56	0.55	มาก	ที่สุด
เรียนรู้และสื่อ																				
ประกอบมี																				
ความน่าสนใจ																				
สัมพันธ์กับ																				
ทักษะการรู้เท่า																				
ทันสื่อ																				
6.2 แหล่งเรียนรู้	4.33	0.57	มาก	5	0	มาก	5	0	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	4.67	0.57	มากที่สุด	4.89	0.10	มาก	ที่สุด
และสื่อประกอบ																				
มี ความทันสมัย																				
และมี																				
ความเหมาะสม																				
กับผู้เรียน																				
6.3 แหล่งเรียนรู้	4.67	0.57	มาก	5	0	มาก	5	0	4.67	0.57	มากที่สุด	5	0	4.67	0.57	มากที่สุด	4.89	0.19	มาก	ที่สุด
และสื่อประกอบ																				
มีความ																				
สอดคล้อง																				
เหมาะสมกับ																				
จุดประสงค์																				
เนื้อหา กิจกรรม																				
และการ																				
ประเมินผล																				

6.4 แผลงเรียนรู้ และชื่อประกอบ เพียงพอที่จะ ส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดทักษะการ รู้เท่าทันสื่อได้	4.33	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	5	0	มาก	4.67	0.57	มาก	4.67	0.48	มาก	ที่สุด
รวม	4.33	0.68	มาก	4.75	0.29	มาก	4.90	0.10	มาก	4.80	0.29	มาก	4.80	0.29	มาก	4.80	0.29	มาก	ที่สุด
7. การวัดผล และการ ประเมินผล																			
7.1 วิธีการ วัดผลมีความ เหมาะสมกับ จุดประสงค์ เนื้อหา และ กิจกรรมการ รู้เท่าทันสื่อ	3.67	0.57	ปาน กลาง	4.33	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	4.33	0.57	มาก	5	0	มาก	มากที่สุด
7.2 เครื่องมือ วัดผลมีความ สอดคล้อง กับ วิธีการวัดผล	4	0	มาก	4.67	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	5	0	มาก	5	0	มาก	มากที่สุด
7.3 การ กำหนดเกณฑ์ ในการ ประเมินผลมี	4	0	มาก	4.33	0.57	มาก	4.33	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	4.67	0.57	มาก	4.67	0.445	มาก	มากที่สุด

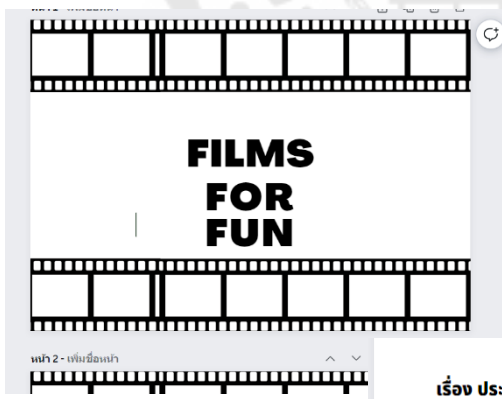
คณา																									
โหมงะสน																									
รวม	3.89	0.57	นรป	4.44	0.57	มท	4.56	0.57	มท	4.67	0.57	มท	4.67	0.57	มท	4.67	0.38	มท	4.89	0.19	มท	4.52	0.48	มท	
			กตท							มท	4.67	0.38	มท	4.67	0.38	มท	4.67	0.38	มท	4.89	0.19	มท	4.52	0.48	มท
สรุปรวม	4.41	0.49	มท	4.64	0.36	มท	4.72	0.32	มท	4.69	0.35	มท	4.66	0.29	มท	4.81	0.23	มท	4.66	0.34	มท	4.66	0.34	มท	



ตัวอย่างสื่อการเรียน



#1 Facebook
Facebook เป็นแพลตฟอร์มที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดในโลกและเหมาะสำหรับธุรกิจที่ต้องการเครื่องมือในการสื่อสารและเชื่อมต่อกับลูกค้าและกลุ่มเป้าหมาย ในขณะที่ทำการสำรวจมีจำนวนผู้ใช้งานเฟซบุ๊กทั่วโลกอยู่ 2.85 พันล้านบัญชี และมีจำนวนผู้ใช้งานในประเทศไทย 49.95 ล้านบัญชี



ใบงาน
เรื่อง ประโยชน์และโทษ จากการชมสื่อ
(ภาพยนตร์/การ์ตูน)

Blank boxes for student answers:

- Top box
- Left side boxes (top and bottom)
- Right side boxes (top, middle, and bottom)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	กรรทิมา อ่วมเลิศ
สถานที่เกิด	อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2545 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนปากเกร็ด พ.ศ.2549 ปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศิลปากร
รางวัลที่ได้รับ	พ.ศ.2563 รางวัลครูผู้สอนดีเด่นจังหวัดนนทบุรี พ.ศ.2564 รางวัลครูดีศรีพระฤทัย พ.ศ.2565 รางวัลครูเพชรน้ำหนึ่ง จากสมาคมเอกชนนนทบุรี

