



การพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อเสริมสร้างการ
รู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

TEACH LESS, LEARN MORE DEVELOPMENT OF DRAMA ACTIVES TO ENHANCE THE
SOCIAL MEDIA AND ONLINE LITERACY OF PRATHOMSUKSA SIX STUDENT

นุชนาฏ รื่นสุข

การพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อ
เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

TEACH LESS, LEARN MORE DEVELOPMENT OF DRAMA ACTIVES TO
ENHANCE THE SOCIAL MEDIA AND ONLINE LITERACY OF
PRATHOMSUKSA SIX STUDENT



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF EDUCATION (Art Education)
Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University

2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อเสริมสร้างการ
รู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ของ

นุชนาฏ รื่นสุข

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิ
ไชย)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	นุชนาฏ รื่นสุข
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยวดี มากพา

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนอายุ 12 ปี จำนวน 12 คน ที่คัดกรองจากแบบสอบถามพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต จากโรงเรียนวัดชุมพล

นิกายาราม จ.พระนครศรีอยุธยา ดำเนินการตามกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ด้วยกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา และทำการทดลองจากกลุ่มตัวอย่างใช้ สถิติ t-test ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาคือ 1.) รูปแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ทำกิจกรรมจำนวน 12 ครั้งๆ ละ 60 นาที เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ 5 ด้าน คือ ด้านมิติการรับสื่อ ด้านวิเคราะห์สื่อ ด้านเข้าใจสื่อ ด้านประเมินค่าสื่อ ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ และมีการประเมินทักษะการใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา 2.) ผลการทดลองระหว่างก่อนและหลังกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ด้านมิติการรับสื่อ ก่อนทำกิจกรรมคะแนน 4.67 และหลังทำกิจกรรม 9.42 ด้านวิเคราะห์สื่อ ก่อนทำกิจกรรมคะแนน 7.58 และหลังทำกิจกรรม 9.42 ด้านเข้าใจสื่อ ก่อนทำกิจกรรมคะแนน 4.25 หลังทำกิจกรรม 8.67 ด้านประเมินค่าสื่อ ก่อนทำกิจกรรมคะแนน 4.83 และหลังทำกิจกรรม 8.83 ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ก่อนทำกิจกรรมคะแนน 2.25 และหลังทำกิจกรรม 4.50 ด้านการใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา ก่อนทำกิจกรรมคะแนน 9.17 และหลังทำกิจกรรม 18.00 ซึ่งหลังทำกิจกรรมทุกกิจกรรมคะแนนอยู่ในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .01$ ด้วยรูปแบบกิจกรรมละครเพื่อการศึกษาของกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้”

Title	TEACH LESS, LEARN MORE DEVELOPMENT OF DRAMA ACTIVES TO ENHANCE THE SOCIAL MEDIA AND ONLINE LITERACY OF PRATHOMSUKSA SIX STUDENT
Author	NOOCHANAT RUENSUK
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Piyawadee Makpa

The purpose of this was as follows 1) to develop 'teach less, learn more' activities using drama activities to enhance the social media and online literacy of Prathomsuksa six students ,and 2) to study the achievement of drama activities to enhance the social media and online literacy of Prathomsuksa six students. The sample group consisted of twelve Prathomsuksa six students aged twelve from Watchumpolnikayaram School in Phra Nakhon Si Ayutthaya. The study arranged the 'teach less, learn more' drama activity and tested the sample group, using a t-test and standard deviation. The results of the study were as follows: 1) the 'teach less, learn more' drama activity took place twelve times with a duration of sixty minutes each. It enhanced literacy in terms of online social media in the following five aspects: media perception, media analysis, media comprehension, media evaluation, and the benefits of media. The evaluation of the skills of the students would be made thereafter; 2) The achievement results before and after the 'teach less, learn more' drama activity, with a media perception of 4.67 and 9.42, respectively; the media analysis was 7.58 and 9.42, respectively; the media comprehension was 4.25 and 8.67, respectively; media evaluation was 4.83 and 8.83, respectively, and the use of media for benefits was 2.25 and 4.50, respectively. The media literacy skill by drama activities were 9.17 and 18.00, respectively. All post-activities had a higher score than prior to the activities with a statistical significance $P < .01$, using drama activities for 'teach less, learn more.'

Keyword : 'Teach Less Learn More', Drama Actives, Social Media And Online Literacy,
Prathomsuksa Six Students

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของการจัดทำปฏิญญานิพนธ์ฉบับนี้ เกิดจากความเมตตาและความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา อาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญญานิพนธ์ ที่สละเวลาอันมีค่าในการแนะนำให้คำปรึกษา พร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือ เสนอแนะและเปิดโอกาสให้เรียนรู้อันให้กำลังใจในการจัดทำปฏิญญานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย ประธานกรรมการการสอบปฏิญญานิพนธ์ ผศ.ดร. สุขสันติ แวงวรรณ กรรมการคุมสอบปฏิญญานิพนธ์ที่ท่านกรุณาให้ข้อเสนอแนะในการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้ปฏิญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาตรวจสอบพร้อมให้คำแนะนำในการจัดทำเครื่องมือในงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พระนครศรีอยุธยา เขต 2ศึกษานิเทศน์ กรุณาให้ข้อมูลและการนำให้คำปรึกษาในการทำกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ในการวิจัยอย่างดียิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา ครูที่ปรึกษากิจกรรมและนักเรียนทุกคนที่ร่วมมือทำกิจกรรมและกรุณาให้ข้อมูลในการวิจัยอย่างดียิ่ง

สุดท้ายนี้ผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณครอบครัว ที่เป็นผู้ให้โอกาสทางการศึกษาแก่ผู้วิจัยและเป็นที่กำลังใจสนับสนุนด้วยดีเสมอมา ขอกราบขอบพระคุณครูบาอาจารย์ทุกท่านที่เคยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ในทุกศาสตร์ ทุกแขนง ขอขอบคุณทุก ๆ บุคคลที่มีส่วนช่วยให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ เพื่อนๆ นิสิตสาขาวิชาศิลปศึกษา ศิลปะการแสดงรุ่นที่ 3 ทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือตลอดการศึกษาและการทำวิจัย

นุชนาฏ รื่นสุข

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ภูมิหลัง.....	1
2. ความมุ่งหมายการวิจัย.....	4
3. ความสำคัญของการวิจัย.....	4
4. ขอบเขตของการวิจัย.....	4
5. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
6. แนวคิดในการวิจัย	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	7
1.1 สื่ออินเทอร์เน็ต	7
1.2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม.....	10
2. แนวคิดและทฤษฎี.....	10
2.1 แนวคิดการวิเคราะห์สื่อ พรทิพย์ เย็นจะบก.....	10
2.2 กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้.....	16
2.3 ละครเพื่อการศึกษา.....	18

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	21
3.1 งานวิจัยเกี่ยวกับสื่อ.....	21
3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	23
3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละคร.....	24
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	27
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	27
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	27
3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ.....	28
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
5. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
1. การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้.....	35
1.1 กระบวนการออกแบบกิจกรรม.....	37
1.2 รูปแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.....	38
1.3 ผลการดำเนินงานกิจกรรม.....	84
2. การเปรียบเทียบการใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ต.....	91
2.1 ด้านมิติการรับสื่อ.....	91
2.2 ด้านการวิเคราะห์สื่อ.....	94
2.3 ด้านการเข้าใจสื่อ.....	97
2.4 ด้านการประเมินค่าสื่อ.....	100
2.5 ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์.....	103
2.6 ด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา.....	107

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	111
ขอบเขตของการวิจัย.....	111
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	111
ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล	112
ขั้นตอนการออกแบบ	112
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	113
สรุปผลการวิจัย	114
1. การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อ เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	114
2. สรุปผลและวิเคราะห์ผลแบ่งตามวัตถุประสงค์งานวิจัย คือ	115
3. การเปรียบเทียบการใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	116
อภิปรายผล	119
1. รูปแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการ รู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	119
2. ผลการเปรียบเทียบ ใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อ เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	123
ข้อเสนอแนะและการนำไปใช้.....	128
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	128
บรรณานุกรม	129
ประวัติผู้เขียน.....	133

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินแบบสอบถาม พฤติกรรมติดสื่อสันทนาออนไลน์ ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)	28
ตาราง 2 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินแผนกิจกรรม ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)	30
ตาราง 3 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินแบบสังเกต พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC).....	31
ตาราง 4 แผนการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	39
ตาราง 5 แสดงความคิดเห็นหลังทำกิจกรรม “รู้จักฉัน รู้จักเธอ” ของนักเรียน	41
ตาราง 6 การวิเคราะห์ลักษณะของสื่อคลิป	43
ตาราง 7 การวิเคราะห์ลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทแซท	45
ตาราง 8 การวิเคราะห์ลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทเกมส์ออนไลน์.....	47
ตาราง 9 การวิเคราะห์สื่อสันทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อโรงเรียน.....	50
ตาราง 10 การวิเคราะห์สื่อสันทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อครอบครัว	52
ตาราง 11 การวิเคราะห์รูปแบบสื่อสันทนาออนไลน์แบบกลุ่ม	54
ตาราง 12 การวิเคราะห์รูปแบบสื่อสันทนาออนไลน์แบบโดยตรง	56
ตาราง 13 สรุปการอภิปราย ข้อดีของสื่อสันทนาออนไลน์	59
ตาราง 14 สรุปการอภิปราย ข้อเสียของสื่อสันทนาออนไลน์	61
ตาราง 15 การอภิปราย ประโยชน์ของสื่อสันทนาออนไลน์	63
ตาราง 16 ความคิดเห็นในการสร้างโครงเรื่องของละครสื่อสันทนาออนไลน์	65
ตาราง 17 ความคิดเห็นในการสร้างตัวละครของละครสื่อสันทนาออนไลน์.....	67

ตาราง 18	ความคิดเห็นในการสร้างฉากของละครสื่อสนทนาออนไลน์.....	69
ตาราง 19	ความคิดเห็นในการสร้างบทสนทนาของละครสื่อสนทนาออนไลน์.....	73
ตาราง 20	ความคิดเห็นในการชื่อของละครสื่อสนทนาออนไลน์.....	81
ตาราง 21	การตอบคำถามไปในทางที่สอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อ	83
ตาราง 22	คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการมีมติการรับสื่อ	92
ตาราง 23	การเปรียบเทียบมติการรับสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม	93
ตาราง 24	คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการการวิเคราะห์สื่อ.....	94
ตาราง 25	การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านวิเคราะห์สื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม	96
ตาราง 26	คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการเข้าใจสื่อ.....	98
ตาราง 27	การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการเข้าใจสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม	99
ตาราง 28	คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการประเมินค่าสื่อ	101
ตาราง 29	การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการประเมินค่าสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม	102
ตาราง 30	คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	104
ตาราง 31	การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์โดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม	105
ตาราง 32	คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการใช้ความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา	107
ตาราง 33	การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษาโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังโดยใช้กิจกรรม กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ฯ	109

ตาราง 34 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละคร
 เพื่อการศึกษา 109



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 การถ่ายคลิป นักเรียนร่วมกันคิดบทบาทในสื่อคลิป	42
ภาพประกอบ 2 การนำเสนอสื่อคลิป นักเรียนร่วมกันนำเสนอการวิเคราะห์ลักษณะของ สื่อคลิปให้ เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง และร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ในการนำเสนอของกลุ่มที่ 1	43
ภาพประกอบ 3 การแชท (สนทนาออนไลน์)	44
ภาพประกอบ 4 นำเสนอสื่อแชท (สนทนาออนไลน์)	45
ภาพประกอบ 5 เกมสื่อบนไลน์.....	46
ภาพประกอบ 6 นำเสนอเกมสื่อบนไลน์.....	47
ภาพประกอบ 7 ผลกระทบของสื่อในโรงเรียน	49
ภาพประกอบ 8 นำเสนอผลกระทบของสื่อในโรงเรียน	49
ภาพประกอบ 9 ผลกระทบของสื่อในครอบครัว	51
ภาพประกอบ 10 นำเสนอผลกระทบของสื่อในครอบครัว	51
ภาพประกอบ 11 สนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม	53
ภาพประกอบ 12 นำเสนอการสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม	54
ภาพประกอบ 13 สนทนาออนไลน์โดยตรง	55
ภาพประกอบ 14 นำเสนอการสนทนาออนไลน์โดยตรง	56
ภาพประกอบ 15 ข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์.....	58
ภาพประกอบ 16 นำเสนอข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์.....	58
ภาพประกอบ 17 ข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์.....	60
ภาพประกอบ 18 นำเสนอข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์.....	60
ภาพประกอบ 19 ประโยชน์สื่อสนทนาออนไลน์ (1).....	62

ภาพประกอบ 20 ประโยชน์สื่อสนทนาออนไลน์ (2)	62
ภาพประกอบ 21 สร้างโครงเรื่องร่วมกัน	64
ภาพประกอบ 22 สร้างตัวละครร่วมกัน	66
ภาพประกอบ 23 ฉากแสนสวย	69
ภาพประกอบ 24 ฉากห้องเรียน.....	70
ภาพประกอบ 25 ฉากบ้านจิบ.....	71
ภาพประกอบ 26 ฉากห้องนอน	71
ภาพประกอบ 27 ฉากห้องพักครู	72
ภาพประกอบ 28 คัดบทสนทนา.....	73
ภาพประกอบ 29 ซ้อมละคร (1)	80
ภาพประกอบ 30 ซ้อมละคร (2)	80
ภาพประกอบ 31 แสดงละคร (1).....	82
ภาพประกอบ 32 แสดงละคร (2).....	82
ภาพประกอบ 33 แผนภูมิเปรียบเทียบด้านมิติการรับสื่อรายบุคคล ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำ กิจกรรม.....	93
ภาพประกอบ 34 แผนภูมิเปรียบเทียบด้านการวิเคราะห์สื่อรายบุคคล ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำ กิจกรรม.....	97
ภาพประกอบ 35 แผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรม.....	99
ภาพประกอบ 36 แผนภูมิเปรียบเทียบด้านการประเมินค่าสื่อรายบุคคล ก่อนทำกิจกรรมและหลัง ทำกิจกรรม	103
ภาพประกอบ 37 แผนภูมิเปรียบเทียบด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์รายบุคคล ก่อนทำกิจกรรม และหลังทำกิจกรรม	105
ภาพประกอบ 38 แผนภูมิการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อ ด้านการใช้ทักษะความรู้ เท่าทันสื่อสร้าง ละครเพื่อการศึกษารายบุคคล ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม.....	110



บทที่ 1

บทนำ

1. ภูมิหลัง

การเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นสังคมฐานความรู้ (Knowledge based society) ที่ขับเคลื่อนด้วยพลังความคิดสร้างสรรค์และแข่งขันด้วยศักยภาพความรู้และภูมิปัญญาผสานกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีโดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จึงทำให้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดและทักษะเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทฤษฎีการสร้างความรู้ และเน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่ากระบวนการสอน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในแนวทางของตนเอง ตามความสนใจ ด้วยการสำรวจและทดลอง เรียนรู้จากการปฏิบัติ ปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เรียนรู้จากการมีส่วนร่วม เรียนรู้จากการสะท้อนความคิด และการเรียนรู้ อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (ชฎาภรณ์ สงวนแก้ว, 2551, น. 1) อาจกล่าวได้ว่า ทักษะทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้นประกอบไปด้วย การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบร่วมมือ การคิดสร้างสรรค์ การเป็นผู้นำ การประยุกต์ใช้ การติดต่อสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติฉบับ 2551 มาตราที่ 24 ที่ให้ผู้เรียนฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหาได้ (ราชกิจจานุเบกษา, 2542, น. 24) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ในศตวรรษที่ 21 จึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยี และปฏิบัติงานได้หลากหลาย เด็กและเยาวชนจึงต้องมีความรู้ในการใช้สื่ออย่างถูกต้อง ด้วยการรู้เท่าทันสื่อต่างๆ ที่ไม่เหมาะสมกับวัยและให้เยาวชนอยู่ในสังคมและไม่ให้สื่อมีผลกระทบในการดำรงชีวิตในสังคมที่ก้าวไกลทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน

บุหงา ชัยสุวรรณ และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร วิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรวมทั้งสื่อใหม่ทวีความสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปิดรับ แรงจูงใจ พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่และพฤติกรรมของวัยรุ่น อายุ ระหว่าง 10-19 ปี ซึ่งกำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษา ตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายที่โรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ระเบียบวิธี วิจัยเชิงผสมผสานทั้งการดำเนินการวิจัยเชิงสำรวจด้วยการเก็บแบบสอบถาม จากกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน และการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจาก ผู้ให้ ข้อมูลสำคัญจำนวน 19 คน ผลการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพแสดงให้เห็นว่าวัยรุ่น ที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาและ มัธยมศึกษาเปิดรับสื่อใหม่ประเภทไลน์และเฟซบุ๊กผ่าน

สมาร์ทโฟน (Smartphone) มากที่สุด เมื่อ พิจารณาถึงการมีพฤติกรรมเนื่องจากการใช้สื่อใหม่ พบว่านักเรียนใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) อินเทอร์เน็ต และเฟซบุ๊ก ติดต่อกันโดยเฉลี่ยเกือบ ชั่วโมงครึ่งและใช้ต่อเนื่องโดยไม่ทำอย่างอื่นนานสุด ถึงเกือบสองชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อ รูปแบบใหม่ มากที่สุดอันดับที่ 1 คือ ใช้โปรแกรมสนทนา เช่น Line คิดเป็น 4.90 วันต่อสัปดาห์ โดยในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ มีการเปิดรับใช้โปรแกรมสนทนา เช่น Line 2.76 ชั่วโมงต่อวันและในวัน เสาร์อาทิตย์ มีการเปิดรับ 3.05 ชั่วโมงต่อวัน อันดับที่ 2 ใช้ โปรแกรมสืบค้นข้อมูล เช่น Google คิด เป็น 4.78 วันต่อสัปดาห์ โดยในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ มีการ เปิดรับใช้โปรแกรมสืบค้นข้อมูล เช่น Google 2.10 ชั่วโมงต่อวันและในวันเสาร์อาทิตย์ มีการเปิดรับ ใช้โปรแกรมสืบค้นข้อมูล เช่น Google 2.36 ชั่วโมงต่อวัน อันดับที่ 3 คือ ใช้โทรศัพท์มือถือ (โทรคุย และอื่นๆ) คิดเป็น 4.76 วันต่อ สัปดาห์ โดยในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ มีการเปิดรับใช้โทรศัพท์มือถือ (โทร คุย และอื่นๆ) 2.29 ชั่วโมง ต่อวัน และในวันเสาร์อาทิตย์ มีการเปิดรับ 2.36 ชั่วโมงต่อวัน งานวิจัยให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ว่าภาครัฐที่เกี่ยวข้องจึงควรมีกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และ ความคล่องในสื่อ (Digital Fluency) เพื่อจะช่วย กระตุ้นให้กลุ่มเด็กและเยาวชนมีความสามารถที่ จะกำหนดความรู้ทักษะและทัศนคติที่จำเป็นในการที่จะสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย (บุหงา ชัยสุวรรณ, พรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2555, น. 37-38)

แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2555 - 2559 ซึ่งดำเนินการตาม พระราชบัญญัติ ส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 คณะกรรมการส่งเสริม การ พัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ จึงให้ผนวกรวมสาระของนโยบายและแผนยุทธศาสตร์ ระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กตามแนวทาง “โลกที่เหมาะสมสำหรับเด็ก” (พ.ศ. 2550 - 2559) และ แผน ยุทธศาสตร์จังหวัดนำอยู่สำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อให้มีความเป็นเอกภาพของการพัฒนา เด็กและ เยาวชนทั้งในระดับชาติ และเชื่อมต่อไปถึงระดับจังหวัดและระดับท้องถิ่น ทุกภาคส่วน ที่เกี่ยวข้อง สามารถนำแผนไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีพลัง และเกิดการบูรณาการในการติดตาม ประเมินผลแผนอย่างเป็นระบบ ผลกระทบของสื่อใหม่ที่มีต่อเด็กและเยาวชนนั้น จึง มีความจำเป็น ที่จะต้องได้รับข้อมูลพื้นฐานประกอบการตัดสินใจที่นำไปสู่ข้อเสนอแนะในการพัฒนา กระบวนการ เรียนรู้ของเด็กอย่างเพียงพอ เพื่อให้ได้รับข้อมูลที่เพียงพอต่อความเข้าใจในพฤติกรรมกรเรียนรู้ของ เด็กที่มีความละเอียดอ่อนแตกต่างกันไป ความสำคัญของบทบาทสื่อในฐานะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิด การเรียนรู้ตามกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ ของเด็ก จึงต้องการมุ่งศึกษาพฤติกรรมในการใช้สื่อ ใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วน พฤติกรรมการใช้ สื่อใหม่กลุ่มวัยรุ่น ที่ต้องให้ความรู้และความ เข้าใจแก่เยาวชนให้มากขึ้น เพื่อให้เยาวชนใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ในการเรียนรู้ต่อไป

จากข้อมูลของบุหงา ชัยสุวรรณ และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร กับแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ เป็นข้อมูลให้เห็นถึงความสำคัญในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อสนทนาออนไลน์ในเยาวชนที่ใช้มากที่สุด จะต้องให้ความรู้และความเข้าใจในการการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต สนทนาออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษา และใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

จึงมีความจำเป็นในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งหมายถึง การอ่านสื่อให้ออกเพื่อการพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่าและผลกระทบของสื่อ รวมถึงการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาศักยภาพทางความคิด เพื่อเป็นการป้องกันตัวเองจากผลกระทบในด้านลบจากสื่อได้ดี นับเป็นการลดภาวะเสี่ยงในการเสพสื่อของเยาวชนไทยและการขับเคลื่อนกระบวนการนี้มีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งต่อเยาวชนซึ่งในชีวิตประจำวันในการเปิดรับสื่อประเภทต่างๆ รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาที่มากกว่ากิจกรรมประจำวันอื่นๆ ยิ่งไปกว่านั้นทางหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนได้ให้ความสำคัญต่อการผลักดันกระบวนการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อให้ถึงเยาวชนในทุกภาคส่วนมากขึ้น การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนจึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในยุคที่สังคมเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารที่กว้างไกลและสะดวกต่อการเข้าถึง ทำให้เยาวชนมีการแสวงหาความรู้ที่ตนเองต้องการได้ง่าย ซึ่งย่อมส่งผลต่อทัศนคติและค่านิยมของเยาวชนที่กำลังจะเป็นวัยรุ่น เพราะเด็กวัยรุ่นน่าจะมีโอกาสเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งที่ได้รับจากสื่อมาโดยไม่รู้ตัว (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2554, น. 2)

ทั้งนี้ พรรัตน์ ดำรุง ได้กล่าวไว้ว่าการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กและเยาวชนนั้นมีความจริงใจที่จะสื่อสารกับผู้ชมละครของเด็กต้องไม่สั่งสอนแต่เป็นเพื่อนที่ดีและนำเสนอโอกาสที่ดีที่สนุกสนานแก่เพื่อนตัวน้อยขณะเดียวกันเสนอแนะเรื่องราวความคิดวิธีการแก้ปัญหาและทัศนคติที่ดีแก่ผู้ชม (พรรัตน์ ดำรุง, 2547, น. 7) กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเป็นรูปแบบหนึ่ง ของกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ที่สามารถถ่ายทอดสาระความรู้รวมทั้งทักษะที่พึงประสงค์ได้เป็นอย่างดี

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าว ที่โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม ผู้วิจัยได้มีการสำรวจถึงปัญหาสื่ออินเทอร์เน็ตในนักเรียน พบว่าปัญหาที่พบของนักเรียนคือการติดสื่อสนทนาออนไลน์ จากการใช้แบบคัดกรองการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยจึงสนใจการพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม เพื่อเป็นการสร้างเสริมความรู้เท่าทันสื่อในระดับประถมศึกษาเพื่อลดภาวะเสี่ยงในการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสมกับวัย ในกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม ซึ่งเป็นโรงเรียนที่เป็นต้นแบบและเป็นโรงเรียนนำร่องกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ในปี 2559 โดยจะเป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้ในการสร้างกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ไปใช้ในโรงเรียนที่มีขนาดกลางที่จะพัฒนารู้อู่เท่าทันสื่อของเด็กที่เหมาะสมแก่การพัฒนาต่อไป

2. ความมุ่งหมายการวิจัย

1. เพื่อสร้างกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2. เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายารามจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

3. ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อ สร้างเสริมความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ในเด็กและเยาวชน คาดว่าจะสามารถลดความเสี่ยงที่เกิดจากพฤติกรรมต่อเนื่องจากการใช้สื่อที่ขาดความเข้าใจถึงโทษของสื่อ และจะนำมาซึ่งปัญหาครอบครัวและสังคม ทั้งสามารถเป็นแนวทางการใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชน จึงคาดหวังว่าเยาวชนจะบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณ และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่เหมาะสมได้ต่อไป

4. ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้มีขอบเขตการศึกษา ดังนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3 ห้องเรียน จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่คัดกรองจากแบบสอบถามการติดสื่ออินเทอร์เน็ตบนหน้าจอออนไลน์ จำนวน 12 คน

ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการทดลอง ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

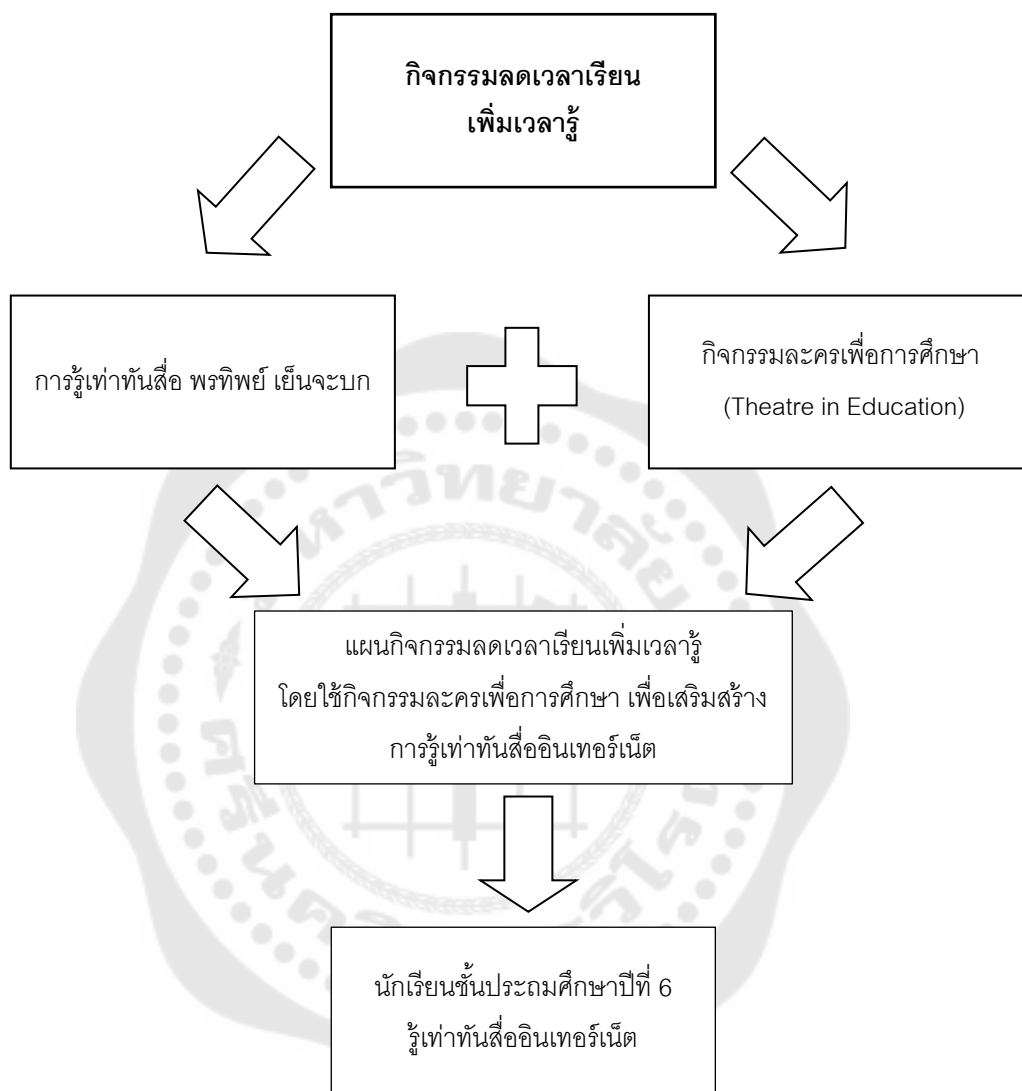
1. กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ๗ คือ ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะชีวิต และการแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม สร้างเสริมคุณลักษณะค่านิยมที่ดีงาม กิจกรรมที่เน้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ และการแก้ไขปัญหา อย่างมีวิจารณญาณ และเป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน

2. ความรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการวิเคราะห์ วิจาร์ณ และประเมินค่าสื่อและเข้าใจผลกระทบของสื่อ รวมถึงความสามารถในการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้ ของสื่อสนทนาออนไลน์

3. กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา คือ กิจกรรมที่พัฒนาผู้ร่วมกิจกรรม เป็นสื่อการสอน ในกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยมีสอดแทรกเนื้อหาความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตแก่นักเรียน เป็นกิจกรรมที่ไม่เน้นผลผลิตละครแต่เน้นการพัฒนาผู้เรียนผ่านกิจกรรมละคร เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และเปรียบเทียบสถานการณ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้

4. สนทนาอินเทอร์เน็ตสนทนาออนไลน์ คือ หมายถึง โปรแกรมที่ถูกสร้างมาเพื่อการสนทนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการพิมพ์ข้อความผ่านคีย์บอร์ดขึ้นสู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ซึ่งจะมีชื่อของผู้เล่นและข้อความแสดงขึ้นในหน้าต่างภายในจอคอมพิวเตอร์ของโปรแกรมสนทนา ให้คนอื่น ๆ ที่ร่วมสนทนาในห้องสนทนา (chat room) นั้น ๆ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (line) ไอจี (Instagram) ซึ่งนักเรียนมีการติดสื่อประเภทนี้มากที่สุด ซึ่งในวิจัยเล่มนี้จะใช้คำดังกล่าว เพื่อเป็นการเข้าใจง่ายในการศึกษา

6. แนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยการพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งตามหัวข้อดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.1 สื่ออินเทอร์เน็ต
 - 1.1.1 ความหมายของสื่ออินเทอร์เน็ต
 - 1.1.2 ประเภทของสื่ออินเทอร์เน็ตบนทวิตออนไลน์
 - 1.2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม
2. แนวคิดของงานวิจัย
 - 2.1 หลักการวิเคราะห์สื่อของ พรทิพย์ เย็นจะบก
 - 2.2 กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้
 - 2.3 ละครเพื่อการศึกษาของ พรรรัตน์ ดำรุง
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อ
 - 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 - 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละคร

1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.1 สื่ออินเทอร์เน็ต

1.1.1 ความหมายของสื่ออินเทอร์เน็ต

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้าง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน

กานดา รุณพงศา สายแก้ว (2554) อาจารย์ประจำภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้กล่าวว่า

มีเดีย (Media) หมายถึงสื่อ หรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร

สื่ออินเทอร์เน็ต หรือ Social Media หมายถึง สื่อดิจิทัลที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ที่มีผู้สื่อสารจัดทำขึ้น โดยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเอง แล้วนำมาแบ่งปันเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ประสบการณ์ และพูดคุยให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์ กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน (อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิทอง, 2553)

1.1.2 ประเภทของสื่อสนทนาออนไลน์

ประเภทของสื่อสนทนาออนไลน์ มีหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้ โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มหลักดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่าผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linkedin, MySpace, Youmeo, Friendste

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บไซต์หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไปสำหรับให้ผู้ใช้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษรที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองที่กำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปแบบข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่ายที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชม

ได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการ และยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วยเช่น Youtube, MSN, Yahoo

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้วยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วยเช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express, Zoom

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data / Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ต ในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มลูกค้าทั้งหลัก และรองหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ของบริษัท หรือองค์กรก็ได้

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งทางธุรกิจการศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอข้อคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ

9. Podcasting คือ Pod กับ Broadcasting "ซึ่ง "POD" หรือ Personal On Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน "Broadcasting" เป็นการนำสื่อต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆ Podcast คือ การบันทึกภาพ

และเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้

10. Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo! Answer, Pantip, Yelp

1.2 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม

โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พระนครศรีอยุธยาเขต 2 ตำบลบ้านเลน อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นโรงเรียนประถมศึกษาขนาดใหญ่เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาล 3 ขวบ จนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีห้องเรียนทั้งหมด 19 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 935 คน ครูและบุคลากรทางการศึกษา ปฏิบัติงาน จำนวน 38 คน โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม เป็นโรงเรียนต้นแบบในด้านวิถีพุทธ โรงเรียนต้นแบบ MEP โรงเรียนสีขาว โรงเรียนสุจริต และเป็นโรงเรียนนำร่องกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ในปี พ.ศ. 2559 ที่เป็นแหล่งศึกษาดูงานของโรงเรียนในกลุ่มอำเภอ ในด้านกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษา จึงเป็นโรงเรียนที่เหมาะสมที่จะพัฒนา กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ที่เป็นต้นแบบให้กับโรงเรียนอื่นๆ เพื่อเป็นแนวทางในการจัด กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ต่อไป

2. แนวคิดและทฤษฎี

2.1 แนวคิดการวิเคราะห์สื่อ พรทิพย์ เย็นจะบก

การรู้เท่าทันสื่อหมายถึง การอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อการวิเคราะห์ การตีความเนื้อหาการประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อรวมถึงการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาศักยภาพทางความคิด เพื่อเป็นการป้องกันตัวเองจากผลกระทบในด้านลบจากสื่อได้ดี และการขับเคลื่อนกระบวนการนี้มีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งต่อเยาวชนซึ่งในชีวิตประจำวันในการเปิดรับสื่อประเภทต่างๆ รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาที่มากกว่ากิจวัตรประจำวันอื่นๆ ยิ่งไปกว่านั้นทางหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนได้ให้ความสำคัญต่อการผลักดันกระบวนการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อให้ถึงเยาวชนในทุกภาคส่วนมากขึ้น

“การรู้เท่าทันสื่อ Media Literacy” เป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลดังได้ระบุไว้ในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชนขององค์การยูเนสโก (UNES-CO) ซึ่งอยู่ในกรอบแนวคิดเรื่อง“การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเสริมสร้างสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน” โดยมีหลักการหนึ่งระบุไว้ว่าด้วย “การ

ยกระดับการรู้เท่าทันสื่อให้สูงขึ้น” ส่งผลให้ประเทศสมาชิกนานาประเทศขององค์การยูเนสโกได้ขานรับหลักการนี้ไปขับเคลื่อนในประเทศของตน

Media Literacy เป็นคำศัพท์วิชาการด้านการสื่อสารมวลชน ที่เกิดขึ้นในประเทศแคนาดาและแพร่หลายกันในประเทศสหรัฐอเมริกา บางประเทศในยุโรป และญี่ปุ่น เป็นคำเดียวกันกับคำว่า Media Studies (ใช้ในอังกฤษ) Media Education (ใช้ในอังกฤษและฝรั่งเศส) Media Literacy (ใช้ในสหรัฐอเมริกา)

สำหรับประเทศไทยนั้น ได้มีการขับเคลื่อนกระบวนการรู้เท่าทันสื่อมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 10 ปี และยังต้องการการขับเคลื่อนต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเยาวชนของชาติ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2554, น. 9)

2.1.1 หลักการการวิเคราะห์สื่อ

การวิเคราะห์ คือ การนำเนื้อหาของสื่อมาผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระเบียบแบบแผน โดยอาศัยแนวทางของคำถาม 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1) คำถามเพื่อการวิเคราะห์สื่อ

ใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาสาระของสื่อขึ้นมา

เนื้อหาสื่อ เช่น ข่าวในหนังสือพิมพ์ รายการโทรทัศน์ มีส่วนประกอบที่

ผู้ประกอบการสื่อสร้างขึ้น มีความหลากหลายตามลักษณะของสื่อประเภทต่างๆ เช่น ข่าวหนังสือพิมพ์ ใช้คำที่มีขนาดและแบบตัวอักษร ภาพถ่าย สี การจัดหน้าที่แตกต่างกัน รายการโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ใช้การติดต่อ มุมกล้อง และแสงสี ไปจนถึงเพลงประกอบและเสียงประกอบเข้ามาช่วยเล่าเรื่อง

ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- ใครเป็นผู้สร้างสื่อนี้ขึ้นมา
- มีผู้ที่เกี่ยวข้องกี่คน และแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่อย่างไร
- สาระของสื่อคืออะไร
- ในการนำเสนอรูปแบบเดียวกัน แต่ละรายการมีความเหมือน

หรือแตกต่างกันอย่างไร

- มีการใช้เทคโนโลยีอะไรบ้างในการผลิต อะไรที่ขาดหายไป

2) มีการใช้เทคนิคดึงดูดใจหรือไม่ และมีลักษณะอย่างไร

สื่อแต่ละแขนงไม่ว่าเป็นหนังสือพิมพ์ รายการโทรทัศน์ หรือ ภาพยนตร์ มีการใช้เทคนิคที่แตกต่างกันไป เช่น ภาพถ่ายระยะใกล้ๆ จะโน้มน้าวใจให้รู้สึกถึงความใกล้ชิด (โทรทัศน์หรือภาพยนตร์) ตัวอักษรขนาดใหญ่ในพาดหัวข่าวเป็นสัญญาณบอกว่าเป็นเรื่องที่สำคัญ จะเห็นได้ว่า ภาษาภาพและเสียงนี้จะทำให้ผู้รับสื่อเข้าใจความหมายได้ลึกซึ้ง เห็นคุณค่า และความน่ารื่นรมย์ของสื่อมากขึ้นดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

มีการใช้สีสันและรูปลักษณะอย่างไร

- อุปกรณ์ประกอบฉาก การจัดฉาก เสื้อผ้า มีลักษณะอย่างไร มีความสมจริงหรือไม่

- มีการใช้สัญลักษณ์หรือไม่ และสัญลักษณ์นั้นสื่อถึงอะไร
- มุมกล้องที่แตกต่างกันให้อารมณ์หรือหรือความรู้สึกที่ต่างกันหรือไม่ อย่างไร

- เสียงดนตรีประกอบ

- เพลงประกอบ บทสนทนา การเล่าเรื่อง และความเงียบ

3) คนอื่นๆ ตีความเนื้อหาของสาระของสื่อต่างจากเราอย่างไร

ผู้เปิดรับสื่อเป็นผู้ตีความเนื้อหาของสื่อ การตีความจึงแตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์ การดำเนินชีวิต อายุ เพศ การศึกษา วัฒนธรรม ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- เนื้อหาสาระของสื่อตรงกับประสบการณ์ของเราอย่างไร
- เราเรียนรู้อะไรจากเนื้อหาของสื่อบ้าง
- เราเรียนรู้อะไรบ้างจากการตอบคำถามของคนอื่นที่มีต่อเนื้อหาสาระของสื่อ

- มีมุมมองอื่นใดอีกบ้างใหม่ที่มีเหตุผลเท่ากับของเราที่ใช้ในการตีความแต่ละครั้ง

4) สื่อได้นำเสนอวิถีชีวิต ค่านิยม และมุมมองอะไรบ้าง

สื่อเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่อง องค์ประกอบต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นสื่อที่ต้องอาศัยการเตรียมการ การศึกษาค้นคว้า โดยกลุ่มผู้ผลิต เพื่อให้สามารถบรรลุจุดประสงค์ของตนเองและผู้ชมได้ เช่น การคัดเลือกนักแสดง โครงเรื่อง การเดินเรื่อง จะต้องสอดคล้องกับวิถีชีวิต ทัศนคติและพฤติกรรมทางสังคม

โดยผ่านทางภาพ บทสนทนา คำพูด การเลือกใช้สถานที่การแสดงฐานะ ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีส่วนปลูกฝังค่านิยมให้กับผู้รับสื่อ

ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- เกิดคำถามอะไรขึ้นในใจเราบ้างขณะเรารับสื่อ
- สื่อนำเสนอค่านิยมทางสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจอย่างไร
- ความคิดเห็นที่เกิดขึ้นสะท้อนความสัมพันธ์ทางสังคมหรือส่วนบุคคลอย่างไร

บุคคลอย่างไร

- สื่อนำเสนอความคิดหรือค่านิยมอย่างไรบ้าง
- เป้าหมายของสื่อคือกลุ่มใด
- เมื่อรับสื่อแล้ว น่าจะมีพฤติกรรมหรือผลสืบเนื่องอย่างไร

5) ใครเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์อย่างแท้จริงจากการนำเสนอสื่อ

สื่อถูกสร้างขึ้นมาจากเหตุผลหลายๆ ประการ ประการหนึ่ง คือ เพื่อธุรกิจ หนังสือพิมพ์และนิตยสารจัดหน้าด้วยโฆษณาเป็นอันดับแรกก่อนจัดพื้นที่ข่าวหรือเนื้อหาสาระ ในทำนองเดียวกัน โฆษณาก็เป็นส่วนหนึ่งของรายการโทรทัศน์ โดยมุ่งที่จะสร้างกลุ่มเป้าหมายของตนเองขึ้นหรือแม้แต่การขยายขนาดของกลุ่มเป้าหมายด้วย สถานีหรือผู้ตีพิมพ์ นิตยสารหรือหนังสือพิมพ์สามารถขายเวลาหรือพื้นที่ให้กับเจ้าของผลิตภัณฑ์สินค้าที่มีความต้องการทำการตลาดสินค้าของตน

ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- ใครคือเจ้าของสื่อ
- สื่อกำลังขายอะไร
- การนำเสนอของสื่อในครั้งนี ก่อให้เกิดผลอย่างไรบ้าง
- อะไรที่มีอิทธิพลต่อการสร้างหรือกรนำเสนอของสื่อ
- ใครได้รับผลประโยชน์ของสื่ออย่างแท้จริง

2.1.2 องค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อ ในบริบทของสังคมไทย

ประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ

- มิติในการรับสื่อ
- การวิเคราะห์สื่อ
- การเข้าใจสื่อ
- การประเมินค่าสื่อ
- การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

1) มิติในการรับสื่อ

มิติในการรับสื่อ ตามทฤษฎีการสื่อสารของ Berlo ที่ว่าด้วยประสาม สัมผัสทั้ง 5 ที่เป็นสื่อกลางในการส่งผ่านสารจากผู้ส่งไปยังผู้รับ อันได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น สัมผัส จะเป็นสิ่งที่เปิดมิติการรับสื่อของผู้รับ โดยสื่อมวลชนจะส่งผ่านประสาทสัมผัสทางหูกับตามากกว่า ประสามสัมผัสด้านอื่นๆ เนื่องจากข้อจำกัดของสื่อเอง และในการนี้ประสาทสัมผัสจะส่งข้อมูลไปยังระบบสมองเพื่อตีความและรับรู้ต่อไป

การรู้เท่าทันสื่อ คือ การรู้เท่าทันการเปิดรับสื่อของประสาทสัมผัสของตนเอง เมื่อเปิดรับแล้ว สมองจะสั่งการคิดและปรุงแต่งให้เกิดอารมณ์ต่างๆ ตามมา การรู้เท่าทันสื่อ ในขั้นของการรับรู้อารมณ์ของตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่ต้องแยกความคิดและอารมณ์ออกจากกัน ไม่หลงไหลไปตามการชี้นำของสื่อ เช่น การเลียนแบบดาราดูที่เห็นว่าสวย หล่อตามแฟชั่น การแสดง อารมณ์ รัก โกรธ หลง ตามภาพยนตร์หรือละครต่างๆ

2) การวิเคราะห์สื่อ

การวิเคราะห์สื่อหรือการอ่านสื่อ หมายถึง การแยกแยะองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อ ในประเด็นของวัตถุประสงค์ของสื่อ

- กลุ่มเป้าหมายของสื่อ
 - สิ่งที่สื่อนำมาเสนอส่งผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง
- อย่างไร
- รูปแบบการนำเสนอของสื่อ
 - ปัจจัยที่เกี่ยวกับบริบททางสังคม ศีลธรรม ประวัติศาสตร์ ประเพณี ค่านิยม ที่สื่อนำเสนออยู่ในกรอบของจรรยาบรรณหรือไม่ ส่งเสริมคุณธรรมให้กับสังคมหรือไม่
 - การวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ จะทำให้เห็นภาพความเป็นจริงของสื่อ

ได้อย่างชัดเจนขึ้น

3) การเข้าใจสื่อ

การเข้าใจสื่อ หรือการตีความสื่อ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตัวผู้รับสารหลังจากเปิดรับสื่อไปแล้ว เพื่อที่จะทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ เข้าใจภาพเฉพาะของสื่อแต่ละเป็นประเภทและรู้จักที่มาของข้อมูลประเภทต่างๆ ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนจะมีความเข้าใจสื่อได้ไม่เหมือนกัน ตีความไปคนละแบบ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม พื้นฐานการศึกษา และคุณสมบัติในการเรียนรู้ ตลอดจนการรับรู้ข้อมูลที่ไม่เท่ากันมาก่อน

4) การประเมินค่าสื่อ

หลังจากการที่ผู้รับสารผ่านการวิเคราะห์และการทำความเข้าใจสื่อแล้ว ผู้รับสารควรที่จะทำการประเมินค่าสิ่งที่สื่อนำมาเสนอว่ามีคุณภาพและคุณค่ามากน้อยเพียงไร ไม่ว่าจะป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ หรือวิธีการนำเสนอในรูปแบบใดก็ตาม สื่อได้ใช้เทคนิคอะไรก่อให้เกิดความสนใจ ความพอใจ หรือทำให้หลงเชื่อไปอย่างขาดการวิเคราะห์หรืออย่างถ่องแท้

5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

ถ้าผู้รับสารได้ใช้การวิเคราะห์และทำความเข้าใจในองค์ประกอบขั้นต้นทั้ง 4 มาได้เป็นอย่างดีแล้ว เท่ากับว่าผู้นั้นได้ผ่านกระบวนการการรู้เท่าทันสื่ออย่างครบถ้วน แต่ยังไม่เพียงพอเพราะเมื่อเราเข้าใจองค์ประกอบสื่อ อ่านสื่อได้ ประเมินค่าได้ โดยใช้องค์ปัญญาที่เกิดขึ้นนี้ แต่เราทุกคนไม่สามารถออกไปจากโลกของสื่อได้ ความจำเป็นที่จะต้องอยู่ในโลกของสื่อต่อไปเราควรที่จะปฏิบัติดังนี้

- นำสิ่งที่ตนวิเคราะห์ไปใช้ประโยชน์
- เลือกรับสื่อเป็น
- สามารถส่งสารต่อได้
- มีปฏิกริยาตอบกลับสื่อได้

องค์ประกอบทั้ง 5 เกี่ยวพันต่อเนื่องตามลำดับดังกล่าว เป็นองค์ความรู้ “การรู้เท่าทันสื่อ” ที่ต้องการการพัฒนาและปรับใช้ให้เหมาะกับกระบวนการเรียนรู้ของทุกกลุ่มชนในสังคมไทยต่อไป (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2546.111-121)

2.2 กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

หลักการของการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้”

การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” มีหลักการที่สำคัญดังนี้

- 1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ทักษะชีวิตทักษะการแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีมสร้างเสริมคุณลักษณะค่านิยมที่ดีงามและความมีน้ำใจต่อกัน
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครอบคลุมหลักสูตรแห่งการศึกษาได้แก่
 - ด้านพุทธิศึกษาคือความรอบรู้วิชาการที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต การศึกษาและการเรียนรู้
 - ด้านจริยศึกษาคือการมีศีลธรรมจรรยาที่ดีมีความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่นมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และมีสำนึกที่ดีต่อส่วนรวม
 - ด้านหัตถศึกษาคือความรู้และทักษะในการทำงานมีความคิดสร้างสรรค์มีทัศนคติที่ดีต่องานและเห็นคุณค่าของการทำงาน
 - ด้านพลศึกษาคือการมีสุขภาพแข็งแรงการกินอาหารที่ถูกต้องและการออกกำลังกายให้เหมาะสมรวมทั้งความสะอาดและสุขภาพิบาลด้วย
- 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนองตอบความสนใจความถนัดและความต้องการของผู้เรียนทุกคนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงมีประสบการณ์ตรงสร้างความรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้อย่างมีความสุข
- 5) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนใช้ชุมชน ภูมิปัญญาสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้
- 6) จัดกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผนคิดวิเคราะห์อภิปรายสรุปความรู้ นำเสนอจุดประกายความคิดสร้างแรงบันดาลใจสร้างความมุ่งมั่นเพื่อแสวงหาความรู้ การแก้ปัญหาและ สร้างสรรค์นวัตกรรม
- 7) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ที่มีการประสานความร่วมมือกับบิดา มารดาผู้ปกครองและบุคคลในชุมชนทุกฝ่ายเพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ
- 8) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมเป็นการเรียนรู้ในระหว่างการทำงานที่ทุกคนในทีมเน้นความเป็นระบบมีวิจารณ์ญาณร่วมกันตลอดเวลาว่ากำลังทำ

อะไรจะทำให้ดีขึ้นอย่างไรแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันมีการช่วยเหลือเกื้อกูลมีความสามัคคีมีน้ำหนึ่งใจเดียวกันมีความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี

9) จัดกิจกรรมเรียนรู้ควบคู่กับการประเมินผลการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินสภาพจริง (Authentic Assessment) โดยใช้เทคนิควิธีการประเมินสภาพจริงที่หลากหลายที่ให้ความสำคัญกับการประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558)

กิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” แบ่งออกเป็น 4 หมวด 16 กลุ่มกิจกรรมมีรายละเอียดดังนี้

หมวดที่ 1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมบังคับตามหลักสูตร)

- 1) กิจกรรมแนะแนว
- 2) กิจกรรมนักเรียน
- 3) กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้

- 4) พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร
- 5) พัฒนาความสามารถด้านการคิดและการพัฒนากรอบความคิดแบบ

เปิดกว้าง (Growth Mindset)

- 6) พัฒนาความสามารถด้านการแก้ปัญหา
- 7) พัฒนาความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี
- 8) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

หมวดที่ 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม

9) ปลูกฝังค่านิยมและจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคมมีจิตสาธารณะและการให้บริการด้านต่างๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม

10) ปลูกฝังความรักชาติศาสนาและพระมหากษัตริย์

11) ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม (มีวินัย ซื่อสัตย์ สุจริต เสียสละ อดทน มุ่งมั่นในการทำงาน กตัญญู)

12) ปลูกฝังความรักความภาคภูมิใจในความเป็นไทยและหงแหนสมบัติของชาติ

หมวดที่ 4 สร้างเสริมทักษะการทำงานดำรงชีพและทักษะชีวิต

13) ตอบสนองของความสนใจความถนัดและความต้องการของผู้เรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

14) ฝึกการทำงานทักษะทางอาชีพทรัพย์สินทางปัญญาอยู่อย่างพอเพียงและมีวินัยทางการเงิน

15) พัฒนาความสามารถด้านการใช้ทักษะชีวิต

16) สร้างเสริมสมรรถนะทางกาย

กิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สถานศึกษาจัดอย่างหลากหลายเพื่อช่วยเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ความมีน้ำใจต่อกันการทำงานเป็นทีมปฏิบัติด้วยตนเองหรือปฏิบัติเป็นกลุ่มเป็นทีมเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการปรับตัวการช่วยเหลือดูแลกันการมีปฏิสัมพันธ์ โดยเป็นการจำลองสภาพจริงในสังคมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ซึ่งจะยิ่งช่วยเพิ่มทักษะในการแก้ปัญหาให้กับเด็กนักเรียนมากขึ้น กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา (TIE) เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยผ่านกิจกรรมละคร ที่เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ที่เกิดการพัฒนาความเข้าใจกับตนเองและผู้อื่นตามสถานการณ์จำลอง และการแสดงละคร

2.3 ละครเพื่อการศึกษา

ความหมายของละครเพื่อการศึกษา ละครเพื่อการศึกษา (Theatre in Education: TIE)

กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา หรือ TIE เป็นกิจกรรมละครที่นำเสนอโดยศิลปินหรือครูเป็นหลัก โดยการวางแผนโครงการละครให้สอดคล้องกับหลักสูตรและการเรียนการสอนกับโรงเรียน หรือ สอดคล้องกับประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น จึงเป็นละครที่พัฒนาเรื่องราวจากหลักสูตรหรือปัญหา และนำมาแสดงโดยเน้นการให้ผู้ชมในชั้นเรียนมีส่วนร่วม นำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นต่างๆ ในตอนจบ TIE จึงเป็นละครที่ทำเพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยนาละครเป็นสื่อในการเรียนการสอน ละครอีกประเภทหนึ่งจัดเป็นละครเพื่อการศึกษา ก็คือ ละครสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับ “ละครสร้างสรรค์” หรือ Creative Drama ที่ ปารีชาติ จีงวิวัฒน์ภรณ์ (2544) อ้างอิงจาก สมาคมละครเพื่อการศึกษาของสหรัฐอเมริกาได้ให้นิยาม ว่า ละครสร้างสรรค์ หมายถึงรูปแบบของละครชนิดหนึ่งที่เกิดจากการด้นสด (improvisation) การไม่พยายามอวดผู้ชม (Non-exhibition) และการใช้กระบวนการเรียนรู้ (Process-centered) โดยมีผู้เป็นผู้นำเป็นผู้ช่วยชี้แนะให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้จินตนาการเพื่อเล่นบทบาทสมมติ เพื่อสะท้อนถึงประสบการณ์ของมนุษย์ ผู้นำมีหน้าที่ช่วยเหลือและชี้แนะให้ผู้เล่นนั้นสำรวจข้อมูล พัฒนาวิธีการแสดงออก เพื่อสื่อสารความคิดและความรู้สึก โดยการใช้ละครซึ่งเกิดจากการด้นสดด้วยท่าทางและคำพูด เพื่อที่จะค้นหาความหมายหรือสัจธรรมอันเกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิต (กุสุมา เทพรักษ์, 2549, น. 1-8)

“ละครเพื่อการศึกษา” หมายความว่าละครหลายรูปแบบที่ได้ถูกปรับมาใช้เพื่อการศึกษาอย่างแท้จริง ซึ่งมีอยู่มากมาย แต่ไม่ได้รวมถึงรูปแบบละครที่ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วม ไม่ว่าจะเป็นการมีส่วนร่วมอย่างเต็มรูปแบบ (Full-scale-in-role) หรือมีส่วนร่วมเฉพาะในการทำเวิร์คชอปหรือการอภิปราย ดังที่พบได้ทั่วไปในการเรียนเกี่ยวกับละคร, ละครแทรกสอด (Forum theatre) ของ Augusto Boal และอีกหลายตัวอย่างของละครเพื่อการพัฒนาในประเทศแอฟริกาหรือประเทศกำลังพัฒนาอื่นๆ ซึ่ง “ละครเพื่อการศึกษา (Theatre in education)”, “ละครในพิพิธภัณฑ์ (Museum theatre)”, “ละครในคุก (Theatre in prisons)”, “ละครเพื่อการพัฒนา (Theatre for development)” และที่เกิดขึ้นเมื่อไม่นานมานี้คือ “ละครประยุกต์ (Applied theatre)”, “ละครเพื่อสังคม (Social theatre)” และ “ละครเพื่อการแทรกแซง (Interventionist Theatre)” ซึ่งชื่อของละครที่เกี่ยวข้องนี้ดูเหมือนจะเยอะจ่นไม่มีที่สิ้นสุด โดยส่วนใหญ่ตั้งใจสื่อถึงรูปแบบของการแสดงละครที่มีเป้าหมายในการเปลี่ยนแปลงชีวิตคน หรือเป็นการสร้างกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรมของผู้ชม หรือผู้สร้าง หรือเป็นการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับที่อยู่ของเหล่าผู้ชมบนโลกใบนี้ (Jackson & Jackson, 2007, p. 1-2)

ละครเพื่อการศึกษา (Theatre in Education : TIE) เป็นละครเพื่อผู้ชมมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ผลงานละครเวทีในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดคำถาม เกิดความคิดอันจะนำไปสู่การอภิปราย ถกเถียงและแสวงหาความรู้เกี่ยวกับ “ประเด็น” จากละคร ซึ่งเน้นที่การใช้ผลงานละคร (Theatre production) เป็น “สื่อกลาง” ในการกระตุ้นผู้ชม ให้เกิดแง่คิดและความสนใจใน “ประเด็น” ที่เฉพาะเจาะจงโดยมาก “ประเด็น” เหล่านี้มักเกี่ยวข้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับวัยของผู้ชม (ปาริชาติ จิ่งวิวัฒนภรณ์, 2546, น. 29)

พรรัตน์ ดำรุง ได้กล่าวไว้ว่า ละครเพื่อการศึกษา (TIE) เริ่มแรกเน้นการรับผิดชอบ และเสนอเรื่องราวให้แก่เด็กเล็ก เด็กประถม และเด็กชั้นมัธยม สาระของการแสดงอาจจะเป็นเรื่องเดียวกัน แต่กลวิธีในการนำเสนอ ในการแสดงและการเสวนานั้นต้องออกแบบให้สมกับวัยและลักษณะความสนใจของโรงเรียน เหตุการณ์ในชุมชน สังคมรอบตัวเด็กๆ หาวิธีทำให้ละครกลายเป็นสื่อที่เข้าถึงเด็กและก่อให้เกิดความสนใจ การตั้งคำถาม หรือการศึกษาเพิ่มเติมและพัฒนาในหัวข้อการแก้ปัญหาที่เด็กกำลังเผชิญอยู่ ละคร TIE เป็นลักษณะของละครสื่อผสมที่พยายามสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่เรียกว่า การมีส่วนร่วมในละคร การมีส่วนร่วมของกลุ่มทำงานที่มีการให้ข้อมูลจากคุณครู มีประเด็นสัมพันธ์กับชุมชน หลักสูตรการเรียน อีกทั้งสัมพันธ์กับวัยของผู้ชม ดังนั้นละครเพื่อการศึกษา TIE การแสดงที่เป็นประเด็น (issue) และนำไปสู่การพูดคุย เสวนา และปรับเปลี่ยนความคิด พฤติกรรมของผู้ชม ละครTIE เป็นรูปแบบละครการศึกษาที่พัฒนาใน

ประเทศอังกฤษและนำไปใช้ในประเทศต่างๆ การแสดงละครใช้ครู (actor) นักแสดง (teacher) ซึ่งเป็นนักแสดงอาชีพ นำแสดงละครที่มีประเด็นปัญหาในโรงเรียนผ่านรูปแบบละคร ฉากสั้นของละครทั้งเรื่อง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมได้คิดวิเคราะห์และเปรียบเทียบสถานการณ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น มิใช่ความรู้เรื่องการละคร แต่เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่ใช้ละครเป็นสื่อ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอความคิดหรือก่อให้เกิดปฏิกิริยาไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์และแสวงหาข้อสรุปที่ตีร่วมกันครู/นักแสดง จะเป็นผู้แสดงและผู้ที่จะคอยกระตุ้นผู้ร่วมโครงการให้ตอบปัญหาที่นำเสนอผ่านละครละครประเภทนี้แม้ว่าจะนำเสนอเป็นละครเต็มรูปแบบแต่ก็ได้จบลงเมื่อสิ้นสุดการแสดง TIE เป็นโครงการต่อเนื่องที่มีการวางแผนอย่างรัดกุม เป็นโครงการระยะยาวเพื่อพัฒนาผู้ชมผู้ร่วมกิจกรรมโดยตรง ละคร TIE เหมาะสมกับเด็กเยาวชนในช่วงอายุ 11 – 18 ปี ในปัจจุบัน สาระที่นำเสนอมักเกี่ยวข้องกับปัญหาวัยรุ่น เพศศึกษา ปัญหา ยาเสพติด การเหยียดสีผิว การพกอาวุธในโรงเรียน โรคเอดส์

เราสามารถสร้างสำนักทางศิลปะ และวัฒนธรรมให้แก่เยาวชนได้หลายวิธี “การละคร” เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถชี้แนะ เปิดโลกทัศน์ทางศิลปะให้กับเด็ก ๆ ได้ ละครทำให้การเรียนรู้ น่าสนใจและสนุกสนาน การสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กและเยาวชนนั้นไม่ใช่การย่อส่วนของผู้ใหญ่ หรือนำละครผู้ใหญ่มาทำให้ง่ายขึ้น การละครสำหรับเยาวชนเป็นศิลปะที่มีรูปแบบเฉพาะ มีความเป็นเอกลักษณ์ มีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างไปตามวัย และความพร้อมของผู้ชม ผู้ทำงาน ละครสำหรับเยาวชน ทั้งที่เป็นกิจกรรมในโรงเรียนและเป็นละครเวที ต้องมีความละเอียดอ่อน มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์มีสุนิยมทางศิลปะที่ดี มีความจริงใจที่จะสื่อสารกับผู้ชม ขณะเดียวกัน เสนอแนะ เรื่องราว ความคิด วิธีการแก้ปัญหา และทัศนคติที่ดีแก่ผู้ชม (พรรัตน์ ดำรุง , 2557:46 - 48)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดของ พรรัตน์ ดำรุง เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเนื่องจาก มีสอดคล้องกับการแนวคิดรู้เท่าทันสื่อและกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ซึ่งละครเพื่อการศึกษา เป็นกระบวนการด้านการละคร เป็นละครที่ช่วยให้กระบวนการทางการศึกษาให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ในการคิด ครูใช้กลยุทธ์และวัตถุประสงค์สำหรับการใช้ละครเป็นเครื่องมือ การศึกษาเรื่องราว นักแสดงและ ผู้ชมมีส่วนร่วมในละคร ซึ่งจะช่วยให้เข้าถึงในกระบวนการ การเรียนรู้การสื่อสารและแสดงออกในเรื่องราวประเด็นทางสังคมที่เป็นปัญหาและต้องการการแก้ไข เป็นรูปแบบการเล่นสมมติที่ได้ผ่านกระบวนการจัดเตรียมข้อมูลและวางแผนการเล่นให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้ร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี กล่าวคือการเล่นละครเพื่อการศึกษา นั้น ไม่เหมือนกับการแสดงละครเวที ไม่ได้เป็นไปเพื่อสนองความต้องการของกลุ่มผู้ชม และไม่ได้

เป็นการแสดงเพื่ออวดฝีมือ แต่เป็นการเล่นเพื่อให้เกิดความรู้ในประเด็นนั้นๆ ซึ่งลักษณะของการแสดงนั้นจะพยายามสะท้อนปัญหาออกมาทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยการสื่อสารผ่านการเล่นบทบาทสมมติในฉากฝึกจินตนาการและความเชื่อ เป็นวิธีการที่ทำให้เด็กได้ทดลองหาเหตุผลจดจำ สร้างสรรค์ แก้ปัญหาโดยซึมซับจากเหตุการณ์ต่างๆ นำไปสู่การพูดคุย วิพากษ์ วิเคราะห์ ให้ได้มาซึ่งคำตอบหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ และเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความเห็น ทักษะคิด และปฏิสัมพันธ์ระหว่างคณะละคร และผู้ชม

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 งานวิจัยเกี่ยวกับสื่อ

ชเนตตี สยนาหนท์ (2555) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและปัญหาการใช้ อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยศึกษา โดยรวม 3 ด้าน ด้านการศึกษา ด้านการสื่อสาร และด้านความบันเทิง จำแนกตามเพศ ระดับชั้นปี คณะวิชา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต 30 ข้อ และแบบสอบถามระดับปัญหาของการใช้อินเทอร์เน็ต สถิติที่ใช้คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ T และการวิเคราะห์การแปรปรวนแบบทางเดียว ผลการศึกษาพบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีผลการใช้อินเทอร์เน็ตทุกด้านในระดับมาก

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่น รูปแบบการใช้บริการ และศึกษาการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของลักษณะทางประชากรศาสตร์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น งานวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม เป็น 2 ลักษณะ คือแบบสอบถามกระดาษ และแบบสอบถามผ่านทางอินเทอร์เน็ต จะสุ่มตัวอย่างเฉพาะเด็กวัยรุ่นที่มีอายุ 13 – 24 ปี โดยใช้แบบสอบถามตอบกลับมาทั้งสิ้น 400 แบบสอบถาม ผลวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างครึ่งที่ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่า เพศชาย มีอายุระหว่าง 19 – 21 ปี มีอัตราบริการ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์การใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยส่วนใหญ่จะใช้บริการหรือกิจกรรมต่างๆ ที่มีใน Facebook ซึ่งประกอบไปด้วย การโต้ตอบทางกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่างๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม การแบ่งปันรูปภาพ วีดีโอ การค้นหา

เพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็น การชอบ (Like) จากการสนทนา พบว่า พฤติกรรมการหลงใหลจนผิดปกติและติดการใช้งาน เป็นผลมาจากการผลิตเพลินและอิทธิทางสังคม กลุ่มวัยรุ่นมีความผลิตเพลินในการใช้งาน รู้สึกชื่นชอบ และสนุกสนานรวมถึงเป็นกระแสนิยม จึงทำให้อัตราการใช้งานเพิ่มมากขึ้นจนเป็นการติดการใช้งาน และอาจทำให้หมกมุ่นว่า จะต้องเข้าไปใช้ก็จนเป็นการหลงใหลจนผิดปกติ

นุจรินทร์ ชอบดำรงธรรม (2553) ทำการศึกษาเรื่องอิทธิพลของสื่อโฆษณาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อกระบวนการตอบสนองของผู้บริโภค เพื่อนำข้อมูลมาใช้เป็นแนวทางการพัฒนาและกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ให้ตอบสนองตรงกับความต้องการและการรับรู้ของผู้บริโภค กลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในประเทศไทย จำนวน 385 คน การวิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือสำหรับรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าสถิติแบบที ความแปรปรวนทางเดียว ผลการศึกษาพบว่า ผู้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 16 – 25 ปี สถานภาพโสด การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยที่สุดคือ Facebook วัตถุประสงค์การใช้งาน คือ ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก ช่วงเวลาการใช้งาน 20.01 น. – 00.00 น. ประสบการณ์การใช้งานมากกว่า 4 ปีขึ้นไป ระยะเวลาการใช้งาน 2-3 ชั่วโมงต่อวัน และความถี่การใช้งานทุกวัน ระดับการรับรู้ข้อมูลสื่อโฆษณาต่างๆ ปานกลาง กระบวนการตอบสนองของผู้บริโภค มีค่าเฉลี่ยในระดับน้อย

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า งานวิจัยมีพบว่า สื่ออินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมซึ่งทำให้เกิดปัญหาด้านการติดสื่ออินเทอร์เน็ตเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สอดคล้องกัน ใช้วิธีการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล และการคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง ผลของการใช้เก็บรวบรวมข้อมูลมีความสอดคล้องกันใน ด้าน เพศที่มีการใช้งานเครือข่ายออนไลน์มาก คือ เพศหญิง และช่วงอายุ ระหว่าง 13 – 25 ปี ด้านการใช้งานในเครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยที่สุดคือ Facebook ด้านระยะเวลาการใช้งาน 1- 3 ต่อครั้ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้แนวทางการจัดทำเครื่องมือแบบสอบถามการติดสื่ออินเทอร์เน็ตสนทนาออนไลน์ เพื่อเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลและคัดกรองกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สาธิตา สำเภาทอง และคณะ (2554) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ของเล่นที่บ้าน 2) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนกิจกรรมพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) ทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านสวนหลวง (รัตนวิจิตรพิทยาคาร) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสาครจำนวน 40 คนใช้แบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre Experimental Design) แบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนและหลัง (The One- Group Pretest-Posttest Design) 4) ประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เจตคติทางวิทยาศาสตร์และความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ของเล่นที่บ้าน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรรู้รูปแบบการจัดกิจกรรมโดยใช้ของเล่นที่บ้านให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและใช้ความรู้วิทยาศาสตร์บนพื้นฐานความเป็นไทย 2) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สร้างขึ้นมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.59/80.63 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 3) ผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 4) ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในภาพรวมแผนที่ 8 ปัจจัยนิเทศมีคะแนนสูงสุดระดับคุณภาพดี นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ของเล่นที่บ้านโดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

สุกัลยา พรหมเอื้อ (2550) การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย (1) เพื่อสร้างชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (2) เพื่อประเมินความคิดเห็นของครูและนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นครูช่วงชั้นที่ 3 ระดับชั้นละ 5 คนและนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ระดับชั้นละ 30 คนของโรงเรียนชุมชนวัดเสด็จจังหวัดปทุมธานีปีการศึกษา 2549 ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และแบบประเมินชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ (1. ครูช่วงชั้นที่ 3 เห็นด้วยกับการใช้ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อยู่ในระดับมาก (2. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 เห็นด้วยกับการใช้ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้าน

การศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อยู่ในระดับมากที่มีต่อการรับรู้บุคคลโดยมุ่งศึกษาถึงประสิทธิภาพของการใช้กิจกรรม

กึ่งกมล ปิยมาดากุล (2557) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องสร้างสรรคณาฎยลีลาอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษา วัตถุประสงค์ในการวิจัย 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง สร้างสรรคณาฎยลีลาอาเซียน 2) พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่อง สร้างสรรคณาฎยลีลาอาเซียน 3) ทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สร้างสรรคณาฎยลีลาอาเซียน 4) ประเมินผลปรับปรุงกิจกรรมสร้างสรรคณาฎยลีลาอาเซียน ในด้านผลการเรียนรู้ ความสามารถในการปฏิบัติสร้างสรรคณาฎยลีลาอาเซียน และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า 1) ผู้เกี่ยวข้องและนักเรียนเห็นความสำคัญและต้องการให้มีการจัดการเรียนรู้การสร้างสรรคณาฎยลีลาอาเซียน โดยมีครูผู้สอนจัดกิจกรรมละประเมินผล 2) ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนพบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนประกอบด้วย หลักการ เป้าหมาย คุณสมบัติผู้เรียน แนวทางการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดกิจกรรม คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์ โครงสร้าง การจัดกิจกรรม สื่อ การจัดและประเมินผล การชี้แจง และแผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน 3) ผลการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนพบว่า นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับสร้างสรรคณาฎยลีลาอาเซียนมากขึ้น 4) ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนพบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นักเรียนสามารถปฏิบัติสร้างสรรคณาฎยลีลาอาเซียน อยู่ในระดับดีมาก และนักเรียนมีความเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับมาก

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มีความสอดคล้องกัน ในด้านการรูปแบบการจัดแผนกิจกรรม องค์ประกอบการจัดทำแผนกิจกรรม และการวัดและประเมินผลนักเรียน ตามรูปแบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านการเลือกกลุ่มตัวอย่างให้เหมาะสมกับเนื้อหา กิจกรรม ด้านการมุ่งเน้นให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรม และยังสอดคล้องกันในด้านผลของการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพกับผู้เรียนในระดับมาก ผู้วิจัยจึงนำการจัดทำแผนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ มาใช้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพแก่ผู้เรียน

3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละคร

วรัญญ ปิ่นน้า (2558, น. 26) ศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศ จังหวัดเพชรบุรี โดยใช้กิจกรรมการละครพบว่า และกิจกรรมการละคร คือ การใช้กระบวนการทางการละคร ตลอดจนการนำความรู้ในการ

สร้างละครมาปรับใช้กับการเรียนการสอนและพัฒนาผู้เรียน ในระบบโรงเรียน เป็นเทคนิคการสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ตรง ในการทำงานและพัฒนาตนเอง ในเรื่องความมั่นใจในกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม สม ช่วยพัฒนาสมาธิ และความจดจ่อในการทำกิจกรรมเดียว หรือกิจกรรมกับคู่หรือกลุ่ม ละครสามารถสร้างแรงจูงใจให้ นักเรียนมีอิสระทางความคิด การเคลื่อนไหว ฝึกการปฏิบัติงานจริง ร่วมกับผู้อื่น

นรฤทธิ เสรีจกิจ (2560, น. 96) ละครเพื่อการศึกษา เพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความเป็นพลเมือง เรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติวิธีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมุ่งใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษาและพัฒนาทักษะการรับรู้ นำมาสอดแทรกใช้ในการเรียนการสอนผ่านกระบวนการละครเพื่อการศึกษาและทำการประเมินผลการรับรู้ ความเป็นพลเมือง เรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติวิธี โดยการใช้ละครเพื่อการศึกษา มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 30 คน โรงเรียนสาธิตสวนสุนันทา ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลและผลการทดลองจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยพื้นฐาน ผลการทดลองระหว่างก่อนและหลังการชมละครเพื่อการศึกษา เพื่อส่งเสริมการรับรู้ความเป็นพลเมือง เรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติวิธี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการเรียนด้วยละครเพื่อการศึกษา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยได้พิจารณาเป็นรายด้านแล้ว ทำให้พบว่านักเรียนสามารถมีการรับรู้ในด้านสันติวิธีได้มากที่สุดเท่ากับ 7.15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือด้านหน้าที่พลเมืองเท่ากับ 4.29 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 30 อันดับสุดท้ายคือด้านการขัดแย้งเท่ากับ 2.86 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 20

ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์ (2546, น. 4) ศึกษาเรื่อง การใช้ละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาผู้เรียนเป็นการศึกษาละครสร้างสรรค์ในฐานะที่เป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย กับนักเรียนชั้น ป.4 โรงเรียนชินวร กรุงเทพฯ พบว่าการเรียนละครสร้างสรรค์ทำให้เกิดการปฏิรูปการเรียนรู้ของผู้เรียนในวิชานาฏศิลป์อย่างชัดเจน เพราะสามารถทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทั้งสามด้าน โดยผู้เรียนได้รับการพัฒนาด้านการฝึกทักษะการคิด ด้วยกระบวนการวิธีการละครสร้างสรรค์ซึ่งเน้นเทคนิคการถามกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การระดมสมองใน กระบวนการกลุ่มและได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งถือว่าเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยได้ศึกษาพบว่า การใช้ละครเพื่อการศึกษาในการเรียนการสอนมีความสอดคล้องไปในทางเดียวกัน ในการด้านพัฒนาผู้เรียนที่สอดแทรกความรู้เนื้อหาที่จะ

เสริมสร้างผู้เรียนผ่านกระบวนการละครเพื่อศึกษา โดยให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก มีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม ฝึกทักษะการวิเคราะห์ และร่วมกันตัดสินใจ การได้ลงมือปฏิบัติจริง การใช้เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และสอดคล้องในด้านผลการใช้กิจกรรมที่นักเรียนได้ชมละครแล้ว นักเรียนมีการรับรู้และเข้าใจเนื้อหาที่สอดแทรกในกระบวนการละครได้ดี ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ค้นพบ นำมาเป็นแนวทางในการจัดทำกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อเกิดการเสริมสร้างความรู้ที่มีประสิทธิภาพแก่ผู้เรียน



บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นวิจัยเชิงทดลอง โดยผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest –Posttest Design ศึกษากลุ่มเดียว โดยทำการศึกษาการพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3 ห้องเรียน จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่คัดกรองจากแบบสอบถามการติดสื่ออินเทอร์เน็ตบนหน้าจอออนไลน์ โดยการวัดการแบบสอบถามการติดสื่ออินเทอร์เน็ตบนหน้าจอออนไลน์ที่ได้คะแนน 55 – 60 คะแนน จำนวน 12 คน

ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการทดลอง ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง จากโครงสร้างกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

- 1) แบบสอบถามการติดสื่ออินเทอร์เน็ตบนหน้าจอออนไลน์
- 2) แผนกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตบนหน้าจอออนไลน์

3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างแบบสอบถามการติดต่ออินเทอร์เน็ต ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีลำดับขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษาการสร้างแบบสอบถามการติดต่ออินเทอร์เน็ตในงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2) นำข้อมูลมาวิเคราะห์และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินเนื้อหาและความเหมาะสมในข้อมูลแบบสอบถามพฤติกรรมการติดต่ออินเทอร์เน็ต ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เชี่ยวชาญมี ดังนี้

2.1) รองศาสตราจารย์ ดร. พรทิพย์ เย็นจะบก ผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้เท่าทันสื่อ

2.2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นัทพัชร์ น้อยสวัสดิ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ศาสตราจารย์

2.3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ประเสริฐสิน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

วิธีการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC)

การหาค่า IOC คือ หาผลรวมของคะแนนในข้อ 1 โดยการบวก 1+1+1 เท่ากับ 3 คะแนน แล้วนำมาหารด้วยจำนวนผู้เชี่ยวชาญ คือ ผลรวมคะแนน/จำนวนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ $3/3 = 1.00$ จากนั้นนำผลไปเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จากผลการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม IOC แสดงว่า ข้อคำถามมีความเที่ยงตรงสูงนำไปใช้ได้ส่วนข้ออื่น ๆ ก็ทำหลักการเดียวกันทั้งหมดทุกข้อคำถาม

ตาราง 1 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินแบบสอบถามพฤติกรรมการติดต่ออินเทอร์เน็ต ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวมคะแนน	IOC	แปลผล
	1	2	3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 1 (ต่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวมคะแนน	IOC	แปลผล
	1	2	3			
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

3) ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมข้อมูล ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4) นำแบบสอบถามการติดต่อสนทนาออนไลน์ไปใช้กับกลุ่มประชากร และคัดกลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถามการติดต่อสนทนาออนไลน์ที่ได้คะแนน 55 – 60 คะแนน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง

แผนกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1) ศึกษาหลักการและวิธีการสร้างกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต

2) เขียนโครงร่างวิธีการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ที่มีจุดมุ่งหมายในการสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต

3) นำแผนกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ดังนี้

3.1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินา มณีวัฒนา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปการละคร

3.2) อาจารย์ ดร. ประวัน แพทยานนท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านละครเพื่อการศึกษา

3.3) อาจารย์ ดร. อาทิตย์ โพธิ์สีทอง ผู้เชี่ยวชาญด้านศึกษาศาสตร์

ตาราง 2 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินแผนกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวมคะแนน	IOC	แปลผล
	1	2	3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

4) ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมข้อมูล ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

5) นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างสรุปและประเมินผลการใช้กิจกรรม

การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีลำดับขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมในงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) นำข้อมูลมาเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินเนื้อหาและความเหมาะสมในข้อมูลแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

2.1) รองศาสตราจารย์ ดร. พรทิพย์ เย็นจะบก ผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้เท่าทันสื่อ

2.2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นันทพัทธ์ น้อยสวัสดิ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ศาสตราจารย์

2.3) อาจารย์ ดร.อาทิตย์ ไพธิศรีทอง เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศึกษาศาสตร์

ตาราง 3 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวมคะแนน	IOC	แปลผล
	1	2	3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 3 (ต่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวมคะแนน	IOC	แปลผล
	1	2	3			
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

3) ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมข้อมูล ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4) นำแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตไปใช้ประเมินพฤติกรรมของนักเรียนหลังจากใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา

หมายเหตุ: เกณฑ์การประเมิน

- 1) ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้
- 2) ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลองและวิธีดำเนินการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการทดลองแบบ One – Group Pretest - Posttest Design

$$O_1 \times O_2$$

- | | | |
|----|-----|--|
| O1 | คือ | แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต (Pretest) |
| X | คือ | การใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา (Treatment) |
| O2 | คือ | แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต (Posttest) |
| O1 | และ | O2 เป็นการวัดด้วยเครื่องมือชนิดเดียวกัน หรือคู่ขนาน |

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูลมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

สถิติพื้นฐาน

1) ก่อนการทดลอง โดยการหาค่าร้อยละ

$$T_1 = \frac{100}{N} \times N_1$$

เมื่อ T_1 แทน ผลการประเมินก่อนการทดลอง

N แทน จำนวนเด็กทั้งหมด

N_1 แทน จำนวนของข้อมูล

2) หลังการทดลอง โดยการหาค่าร้อยละ

$$T_2 = \frac{100}{N} \times N_2$$

เมื่อ T_2 แทน ผลการประเมินก่อนการทดลอง

N แทน จำนวนเด็กทั้งหมด

N_2 แทน จำนวนของข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

การหาคุณภาพด้วยการหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง IOC ดังนี้ ต้องนำไปให้ อาจารย์ / ผู้เชี่ยวชาญ ให้คะแนน 3 ท่าน เพื่อนำผลดังกล่าวมา และตัดค่าที่คะแนนความสอดคล้องไม่ถึงออกไป

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

เมื่อ IOC คือ ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ
 $\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้ กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และศึกษาผลของการใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต จากการศึกษารวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยขอเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากคู่มือการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” ของ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยมีการดำเนินการภายใต้แนวความคิด

1) กิจกรรมเป็นทางเลือกสนองต่อความสนใจความถนัดของผู้เรียนอย่างหลากหลาย

2) เรียนรู้หลักการ สร้างความรู้ผ่านกระบวนการและกิจกรรม

3) ลงมือปฏิบัติและสร้างความรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่น อิสระ และปลอดภัย

4) ปรับบทบาทครูจากการเป็นผู้สอนเป็นผู้ให้คำปรึกษาชี้แนะ

5) ครูผู้สอนควรใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลาย และเป็นการประเมินตามสภาพจริง วิเคราะห์

ทั้งนี้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ แบ่งออกเป็น 4 หมวด คือ

1) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2) สร้างเสริมสมรรถนะการเรียนรู้

3) สร้างเสริมคุณลักษณะค่านิยม

4) สร้างเสริมทักษะการทำงาน การดำรงชีพและทักษะชีวิต

โดยแบ่งออกเป็น 16 กลุ่มกิจกรรม ซึ่งในปฏิญญาฉบับนี้ อยู่ในหมวดที่ 2 การใช้เทคโนโลยีและการ คิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาได้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมบังคับตามหลักสูตร) และอยู่ในกลุ่มกิจกรรมนักเรียน โดยในคู่มือการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” กำหนดให้โรงเรียนจัดกิจกรรมอย่างหลากหลายให้นักเรียนได้เลือกปฏิบัติกิจกรรมตามความถนัดความสนใจ โดยอาจจะดำเนินกิจกรรมเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม และมีหลักสำคัญคือจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีมสร้างเสริมคุณลักษณะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีสุขภาพแข็งแรง ตอบสนองความสนใจความถนัดและความต้องการของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้วางแผนคิดวิเคราะห์ สร้างแรงบันดาลใจจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรู้ควบคู่กับการประเมินผลการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินสภาพจริงโดยใช้เทคนิควิธีการประเมินสภาพจริงที่หลากหลายที่ให้ความสำคัญกับการประเมินการปฏิบัติ และเป็นการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นสังคมฐานความรู้ (Knowledge based society) ที่ขับเคลื่อนด้วยพลังความคิดสร้างสรรค์และแข่งขันด้วยศักยภาพความรู้และภูมิปัญญาผสานกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีโดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ในศตวรรษที่ 21 จึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับสื่อ เทคโนโลยี และปฏิบัติงานได้หลากหลาย เด็กและเยาวชนจึงต้องมีความรู้ในการใช้สื่ออย่างถูกต้องด้วยการรู้เท่าทันสื่อต่างๆ ที่ไม่เหมาะสมกับวัยและให้เยาวชนอยู่ในสังคมและไม่ให้สื่อมีผลกระทบในการดำรงชีวิตในสังคมที่ก้าวไกลทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน

กิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” จึงเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สถานศึกษาจัดอย่างหลากหลายเพื่อช่วยเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ความเข้าใจต่อกันการทำงานเป็นทีมปฏิบัติด้วยตนเองหรือปฏิบัติเป็นกลุ่มเป็นทีมเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการปรับตัวการช่วยเหลือดูแลกันการมีปฏิสัมพันธ์ โดยเป็นการจำลองสภาพจริงในสังคมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ซึ่งจะยิ่งช่วยเพิ่มทักษะในการแก้ปัญหาให้กับเด็กนักเรียนมากขึ้น กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา (TIE) เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยผ่านกิจกรรมละคร ที่เป็นการเรียนรู้ที่เกิดเด็กการเรียนรู้ที่เกิดการพัฒนาความเข้าใจกับตนเอง และการแก้ไขปัญหาผ่านการวิเคราะห์ วิจารณ์ และนำไปสู่บทสรุปที่ดีร่วมกัน กับผู้อื่นตามสถานการณ์จำลอง และการแสดงละครได้

ในการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ด้วยกิจกรรม ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ มีทั้งหมด 5 ข้อ คือ 1) มิติการรับสื่อ 2) วิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินค่าสื่อ 5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” และการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับสื่อและเทคโนโลยี ผู้วิจัยพัฒนารูปแบบแผนการจัดกิจกรรม ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

1.1 กระบวนการออกแบบกิจกรรม

1.1.1 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ศึกษาจากคู่มือการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” ของ สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมให้ตรงกับลักษณะของกิจกรรมที่ต้องการ

2) ศึกษารูปแบบกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา (TIE) จากแหล่งข้อมูลต่างๆ และใช้ทฤษฎีละครเพื่อการศึกษาในด้านการรูปแบบการจัดกิจกรรมละคร ของ รองศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรง ผู้เชี่ยวชาญด้านละคร เป็นรูปแบบในการสร้างกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อจากแหล่งข้อมูล และใช้รูปแบบทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อในด้านขององค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อของ รองศาสตราจารย์พรทิพย์ เย็นจะบก ผู้เชี่ยวชาญรู้เท่าทันสื่อ เป็นข้อมูลในการจัดทำกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.1.2 ขั้นตอนการออกแบบ

1) ศึกษาโครงสร้างของตารางเรียน และเวลาเรียน ซึ่งจะจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ได้ในวันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ในคาบสุดท้าย เวลา 1 ชั่วโมง เพื่อนำออกแบบรูปแบบกิจกรรมให้ สอดคล้องตามหลักสูตรสถานศึกษาสถานศึกษา

2) ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยมีผู้เชี่ยวชาญดูแลในการออกแบบชุด กิจกรรมใน 4 ด้านคือ ด้านศึกษาศาสตร์ ด้านการละคร ด้านจิตวิทยา และด้านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้ชุดกิจกรรมตรงตามวัตถุประสงค์ที่จะเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พัฒนาแบบประเมินพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ทั้ง 5 ด้านคือด้านมิติการรับสื่อ วิเคราะห์สื่อ เข้าใจสื่อ ประเมินค่าสื่อ และใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ โดยศึกษาจากแนวคิดที่เกี่ยวข้องพร้อมทั้งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

1.1.3 การทดลองใช้กิจกรรม

1) ติดต่อบริษัทงานโรงเรียน ขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาในการลงพื้นที่การทำกิจกรรมในชั่วโมงลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ และแจ้งครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์ขอความร่วมมือในการลงมือปฏิบัติการทดลอง และทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบคัดกรองการติดสื่อสันทนาการออนไลน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน

2) นำแบบกิจกรรมทดสอบความรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้ง 5 ด้าน คือ มิติการรับสื่อ วิเคราะห์สื่อ เข้าใจสื่อ ประเมินค่าสื่อ และใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ไปทดสอบครั้งแรก (Pretest) บันทึกเป็นคะแนนก่อนการทดลอง

3) ดำเนินการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 กิจกรรมเป็นเวลา 4 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมงโดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองและมีผู้ช่วยเป็นครูประจำชั้น บันทึกข้อมูลด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต

4) สิ้นสุดการทดลอง ทำการทดสอบ (Posttest) กลับกลุ่มทดลองเป็นฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบที่ใช้ก่อนการทดลองและเก็บคะแนนไว้เป็นหลังการทดลอง (Posttest)

1.1.4 สรุปผล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยโดยใช้สูตร IOC ข้อมูลการประเมินกิจกรรมมาจากกลุ่มตัวอย่างจำแนกออกเป็นก่อนและหลังการทดลอง (Pretest, Posttest) ซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ค่าคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ใช้เพื่ออธิบายข้อมูลการเปรียบเทียบจากแบบสังเกตพฤติกรรม การรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ก่อนและหลังการทดลอง ในระหว่างการดำเนินกิจกรรมมีการใช้เทคโนโลยีการการจัดกิจกรรมด้วย โดยใช้สื่อทางอินเทอร์เน็ต มีการเปิดสื่ออินเทอร์เน็ตในลักษณะต่างๆ เพื่อให้นักเรียนได้วิเคราะห์สื่อได้อย่างเห็นได้ชัด และเลือกสื่อที่เหมาะสมกับสิ่งที่จะให้ความรู้กับนักเรียน ผู้วิจัยได้จัดให้มีการแข่งขันทางความคิดของกิจกรรมที่ทำเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในระหว่างการทำกิจกรรมมากขึ้น และเกิดความสนุกสนาน

1.2 รูปแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีรายละเอียดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีโครงสร้างตามตารางดังต่อไปนี้

ตาราง 4 แผนการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สัปดาห์	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	แนวคิด การรู้เท่าทันสื่อ	แนวคิดละครเพื่อ การศึกษา
1 ครั้งที่ 1	รู้จักฉัน...รู้จัก เธอ	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถรับ สื่อทางประสาท หู และตา ได้	- มิติการรับสื่อ	- การสร้างปฏิสัมพันธ์
1 ครั้งที่ 2	โลก อินเทอร์เน็ต ของพวกเรา	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถ วิเคราะห์ลักษณะของสื่อ อินเทอร์เน็ต ที่มีในชุมชน ของนักเรียนได้	- วิเคราะห์สื่อ	- มีประเด็นสัมพันธ์กับ ชุมชน
1 ครั้งที่ 3	ซิคแซท กันไหม?	1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ สื่อสนทนาออนไลน์ที่ ส่งผลต่อสังคมได้	- วิเคราะห์สื่อ	- การกระตุ้นผู้ชมให้คิด วิเคราะห์เปรียบเทียบ สถานการณ์
2 ครั้งที่ 4	ฉันเข้าใจเธอ นะ	1. นักเรียนมีความเข้าใจ รูปแบบการนำเสนอของ สื่อสนทนาออนไลน์	- เข้าใจสื่อ	- พุดคุยเสวนา ปรับเปลี่ยนความคิด
2 ครั้งที่ 5	เฝ้าแบบนี้ มันดีหรือไม่ดี กันนะ	1. นักเรียนสามารถประเมิน ค่าข้อดีข้อเสียของสื่อ สนทนาออนไลน์ได้	- ประเมินค่าสื่อ	- การกระตุ้นผู้ชมให้คิด วิเคราะห์เปรียบเทียบ สถานการณ์
2 ครั้งที่ 6	แซทแบบไหน ให้มันแจ่ม	1. นักเรียนสามารถบอก ประโยชน์ของสื่อสนทนา ออนไลน์ได้	- การใช้สื่อให้เกิด ประโยชน์	- พุดคุยเสวนา ปรับเปลี่ยนความคิด
3 ครั้งที่ 7	เรื่องราวของ เราชาวชอบ เฝ้า	1. นักเรียนสามารถร่วมกัน สร้างโครงเรื่อง ของละคร ได้	- ทักษะการรู้เท่าทัน สื่อ	- มีประเด็นสัมพันธ์กับ ชุมชน - การมีส่วนร่วมในละคร
3 ครั้งที่ 8	ใครจะได้เป็น พระเอก นางเอก กันนะ?	1. นักเรียนสามารถร่วมกัน คิดลักษณะตัวละครใน ละครได้	- ทักษะการรู้เท่าทัน สื่อ	- การมีส่วนร่วมในละคร - วิพากษ์วิจารณ์และหา ข้อสรุปที่ดีร่วมกัน

ตาราง 4 (ต่อ)

สัปดาห์	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	แนวคิด การรู้เท่าทันสื่อ	แนวคิดละครเพื่อ การศึกษา
3 ครั้งที่ 9	ฉาก แสนสวย ของเรา	1. นักเรียนสามารถร่วมกัน คิดฉากในการแสดงละคร ได้	- ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	- การมีส่วนร่วมใน ละคร - วิพากษ์วิจารณ์และ หาข้อสรุปที่ดีร่วมกัน
4 ครั้งที่ 10	ฉันและเธอ จะพูดยังไง กันดีนะ	1. นักเรียนสามารถร่วมกัน คิดบทสนทนาในละครได้	- ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	- การมีส่วนร่วมใน ละคร - วิพากษ์วิจารณ์และ หาข้อสรุปที่ดีร่วมกัน
4 ครั้งที่ 11	มามาลอง ซ้อมละครกัน	1. นักเรียนสามารถร่วมกัน ซ้อมในการนำเสนอละคร ได้	- ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	- การมีส่วนร่วมใน ละคร - วิพากษ์วิจารณ์และ หาข้อสรุปที่ดีร่วมกัน
4 ครั้งที่ 12	มาเล่นกัน เถอะๆ	1. นักเรียนสามารถร่วมกัน นำเสนอละครสื่อสนทนา ออนไลน์ได้	- ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	- แสดงละครที่มี ประเด็นปัญหาใน โรงเรียนผ่านรูปแบบ ละครฉากสั้น - ตอบปัญหาที่นำเสนอ ผ่านละคร

กิจกรรมครั้งที่ 1 “รู้จักฉัน รู้จักเธอ”

กิจกรรม ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “รู้จักฉัน รู้จักเธอ” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์เพื่อให้ นักเรียนเตรียมความพร้อมเพื่อการเรียนรู้สร้างความคุ้นเคย สามารถเข้ากับสภาพแวดล้อมร่วมกับผู้อื่นได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และให้นักเรียนเล่นเกมสแนร์นำตัวโดยนั่งเป็นวงกลมและใช้การมองเห็นและการฟังเสียง ซึ่งเป็นทักษะการรับสื่อ คือ หู และตา และการจำชื่อของเพื่อนๆ เมื่อนักเรียนเริ่มจำชื่อเพื่อนๆ ได้แล้วจึงเริ่มร้องเพลงดาวเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนที่มากขึ้นโดยการร้องเป็นและบอกจำนวนจับกลุ่ม และจับมือกันนั่งลง มีการลงโทษกลุ่มที่ไม่ได้ตามจำนวน เป็นการร้องเพลงเต้นกัน เพิ่มความสุขสนาน และความคุ้นเคย

ผลการดำเนินการศึกษากิจกรรม

นักเรียนแสดงความคิดเห็นหลังทำกิจกรรม “รู้จักฉัน รู้จักเธอ” ดังนี้

ตาราง 5 แสดงความคิดเห็นหลังทำกิจกรรม “รู้จักฉัน รู้จักเธอ” ของนักเรียน

นักเรียน	ความคิดเห็นหลังกิจกรรม
คนที่ 1	ทำให้รู้จักกันมากขึ้น จากเดิมที่อยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เหมือนกันแต่อยู่คนละห้องกันทำให้ไม่ค่อยจำชื่อเพื่อนต่างห้องมาก่อน
คนที่ 2	ทำให้สนิทกันได้เร็วขึ้น จากไม่เคยได้คุยกันเท่าไร เพราะอยู่คนละห้อง
คนที่ 3	มีความสุขสนานจากการที่ได้เจอเพื่อนๆ ต่างห้อง ทำให้ได้เพื่อนสนิทเพิ่มขึ้น
คนที่ 4	ได้เพื่อนใหม่ๆ จากที่เคยมี ส่วนใหญ่เป็นเพื่อนห้องเดียวกันเท่านั้น
คนที่ 5	เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
คนที่ 6	มีความตื่นเต้นที่ได้เจอเพื่อนต่างห้องและหลังทำกิจกรรมมีความสนิทกันมากขึ้น
คนที่ 7	ได้รู้จักเพื่อนใหม่ที่ไม่ค่อยได้คุยกัน พอมาทำกิจกรรมร่วมกัน ก็ทำให้รู้จักกันและสนิทกันมากขึ้น
คนที่ 8	ไม่เคยจำชื่อเพื่อนห้องอื่นได้เลย หลังทำกิจกรรม ก็รู้จักกันมากขึ้น
คนที่ 9	ก่อนทำกิจกรรมยังไม่ค่อยกล้าคุยกันเท่าไร หลังทำกิจกรรมกล้าที่จะพูดคุยเล่นได้
คนที่ 10	สนิทกับเพื่อนต่างห้องได้ไว และมีการสร้างกลุ่มไลน์ติดต่อกัน
คนที่ 11	มีความสุขสนานหลังทำกิจกรรมได้คุยเล่นกับเพื่อนๆ ต่างกลุ่ม ต่างห้องมากขึ้น
คนที่ 12	ได้มิตรภาพที่ดีและมีความสุขสนาน
ข้อสรุป	นักเรียนมีความสุขสนาน ตื่นเต้นที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้รู้จักกันมากขึ้น พุดคุยกันสนิทสนมกันมากขึ้น ได้เพื่อนใหม่ มีความสัมพันธ์และมีมิตรภาพที่ดีต่อกัน

กิจกรรมครั้งที่ 2 “โลกอินเทอร์เน็ตของเรา”

กิจกรรม ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “โลกอินเทอร์เน็ตของเรา” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์เพื่อให้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ต ที่มีในชุมชนของนักเรียนได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูทำกิจกรรมเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเรียน และ สอบถามนักเรียนถึงอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน และเปิดสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทต่างๆ ให้นักเรียนสังเกตและมีการเลือกสื่อ เขียนลงในกระดาษเพื่อจับฉลาก และช่วยกันเขียนลักษณะลงในกระดาษชาร์ตและให้แสดงบทบาทของคนที่กำลังใช้สื่อในขณะนั้น พร้อมออกมานำเสนอ และร่วมกันสรุปการนำเสนอ

ผลการดำเนินการศึกษากิจกรรม

นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม และเลือกสื่ออินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันได้ 3 ประเภท คือ คลิป แชท และเกมส์ นักเรียนได้วิเคราะห์ลักษณะของสื่อและสร้างบทบาทการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต

นักเรียนกลุ่มที่ 1 คลิป



ภาพประกอบ 1 การถ่ายคลิป นักเรียนร่วมกันคิดบทบาทในสื่อคลิป
โดยการถ่ายคลิปวิดีโอเพื่อน ๆ ในการแสดงความสามารถในด้านการเต้น
และลงเผยแพร่ในสังคมออนไลน์

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)



ภาพประกอบ 2 การนำเสนอสื่อคลิปลิ นักเรียนร่วมกันนำเสนอการวิเคราะห์ลักษณะของสื่อคลิปลิให้เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง และร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในการนำเสนอของกลุ่มที่ 1

(ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข, 2560)

จากการที่นักเรียนกลุ่มที่ 1 ได้นำเสนอลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทคลิปลิและให้นักเรียนทุกคนช่วยกันบอกลักษณะของสื่อดังกล่าว มีดังนี้

ตาราง 6 การวิเคราะห์ลักษณะของสื่อคลิปลิ

นักเรียน	การวิเคราะห์ลักษณะของสื่อคลิปลิ
คนที่ 1	คลิปลิ นิยมเปิดดูจากยูทูปเป็นส่วนใหญ่ ใช้ดูหนังฟังเพลง หาความบันเทิง
คนที่ 2	ใช้หาข้อมูลความรู้ในสิ่งที่อยากรู้ได้ เช่น วิธีการทำอาหาร วิธีการปลูกต้นไม้ เป็นต้น
คนที่ 3	สามารถแชร์คลิปลิที่ใช้ความรู้ส่งต่อให้คนอื่นได้ดู
คนที่ 4	ทำเป็นอาชีพค้าขายได้ เช่นการถ่ายคลิปลิการใช้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ เพื่อใช้โฆษณาสินค้า
คนที่ 5	สื่อคลิปลิสามารถใช้แสดงความสามารถของตนเองลงไปได้ เช่นการร้องเพลง การเล่นเกม เล่นกีฬา เพื่อให้ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นและนำมาปรับปรุงเพิ่มเติมได้
คนที่ 6	สามารถหาความรู้ได้ เช่น คลิปลิทิวคณิศาสตร์ ภาษาไทย ได้โดยฝึกฝนด้วยตนเอง
คนที่ 7	ให้ความบันเทิง และความรู้ เช่น อยากรเล่นเกมแต่ยังไม่เป็นก็ค้นหาในคลิปลิต่างๆ
คนที่ 8	เป็นสื่อที่มีประโยชน์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
คนที่ 9	สามารถทราบเรื่องราว ข่าวสาร เทคโนโลยีในปัจจุบันได้

ตาราง 6 (ต่อ)

นักเรียน	การวิเคราะห์ลักษณะของสื่อคลิป
คนที่ 10	สามารถย้อนดูได้หลายๆ ครั้งได้ และบันทึกไว้ดูแบบออฟไลน์ได้
คนที่ 11	เป็นการโฆษณาสิ่งของได้ หรือสถานที่ท่องเที่ยว การให้ความรู้ และการค้าขาย
คนที่ 12	สะดวกในการหาความรู้และสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเอง
ข้อสรุป	สื่อคลิปนิยมเปิดในโปรแกรมยูทูป และให้ความรู้ด้าน ข่าวสาร เทคโนโลยี การโฆษณา การศึกษา การท่องเที่ยว ความบันเทิง กีฬา และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองสามารถสร้างคลิปของตนเองได้ ในความสามารถของตนเองเผยแพร่ให้ผู้อื่นรับชมได้

นักเรียนกลุ่มที่ 2 แซท (สนทนาออนไลน์)

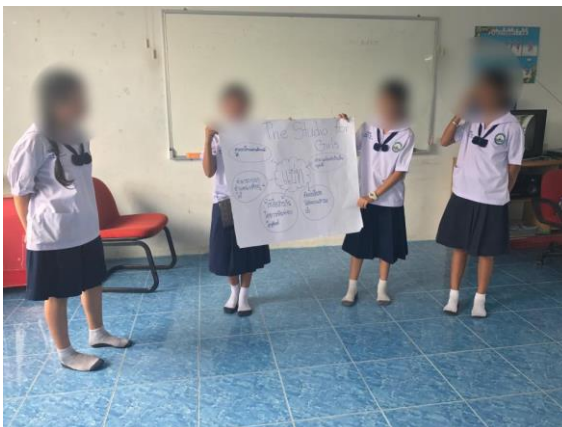


ภาพประกอบ 3 การแซท (สนทนาออนไลน์)

นักเรียนร่วมกันคิดบทบาทในสื่อแซท โดยการแสดงการใช้งานของการแซท ในขณะการพิมพ์

ข้อความส่งหากัน และการวีดีโอคอล (สนทนาแบบเห็นหน้า)

(ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข, 2560)



ภาพประกอบ 4 นำเสนอสื่อแชท (สนทนาออนไลน์)
 นักเรียนร่วมกันนำเสนอการวิเคราะห์ลักษณะของการแชท (สนทนาออนไลน์)
 ให้เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง และร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม
 ในการนำเสนอของกลุ่มที่ 2
 (ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข, 2560)

จากการที่นักเรียนกลุ่มที่ 2 ได้นำเสนอลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทแชทและ
 ให้นักเรียนทุกคนบอกลักษณะของสื่อดังกล่าว มีดังนี้

ตาราง 7 การวิเคราะห์ลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทแชท

นักเรียน	การวิเคราะห์ลักษณะของสื่อแชท
คนที่ 1	เป็นการพิมพ์ข้อความจากโทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์ ที่สามารถใช้ติดต่อกันได้สะดวก รวดเร็วไม่ต้องเจอหน้ากัน
คนที่ 2	สามารถบอกพิกัดตำแหน่งที่อยู่ปัจจุบันกับผู้ติดต่อได้
คนที่ 3	เป็นสิ่งที่ใช้ติดต่อกันในปัจจุบัน และเป็นที่ยอมรับแพร่หลายในสังคม
คนที่ 4	สามารถคุยแชทแบบเห็นหน้าได้
คนที่ 5	ใช้ติดต่อกับบุคคลหรือครอบครัวที่ไม่ได้มีโอกาสที่ได้อยู่ด้วยกัน ได้คุยกัน
คนที่ 6	ส่วนใหญ่จะแชทในโปรแกรม เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ ไลน์ เป็นต้น
คนที่ 7	ใช้ส่งข้อมูลข่าวสารได้แบบส่วนตัวและเป็นกลุ่ม
คนที่ 8	สะดวกต่อการรับข้อมูล การส่งเอกสาร ทางไกล

ตาราง 7 (ต่อ)

นักเรียน	การวิเคราะห์ลักษณะของสื่อแชท
คนที่ 9	ได้เพื่อนใหม่และสร้างความสนิทสนมได้ง่ายในการคุยแชท จากคนที่ไม่เคยรู้จักกัน ให้รู้จักกันมากขึ้น
คนที่ 10	ส่งข้อความที่ละหลายๆ คนได้ มีการแชร์ข้อมูลข่าวสารโดยตรงได้ง่ายรวดเร็ว
คนที่ 11	สามารถส่งคลิป ส่งวิดีโอ ผ่านการแชทได้
คนที่ 12	สะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร เพราะเรามีโทรศัพท์ทุกคนที่รองรับการติดต่อแบบแชทได้ และมีโปรแกรมมาให้ในโทรศัพท์อยู่แล้ว
ข้อสรุป	สื่อแชทเป็นการพิมพ์ข้อความจากโทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์ สามารถติดต่อกันได้อย่างรวดเร็ว สามารถบอกพิกัดที่อยู่ได้ สามารถคุยแบบเห็นหน้าได้ ส่งวีดีโอคลิปได้ สามารถติดต่อกับบุคคลอื่นได้ง่ายหรือครอบครัวที่อยู่ไกลกัน และเป็นที่ยอมรับและแพร่หลายในสังคม โปรแกรมที่ใช้กันส่วนใหญ่ คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (line) อินสตาแกรม (Instagram) เป็นต้น

นักเรียนกลุ่มที่ 3 เกมออนไลน์



ภาพประกอบ 5 เกมออนไลน์

นักเรียนร่วมกันคิดบทบาทในสื่อเกมออนไลน์ โดยการแสดงการใช้งานของเกมออนไลน์ ในขณะที่เล่นเกมที่สามารถเล่นได้หลายคนและอยู่คนละสถานที่กัน มีการพิมพ์ข้อความออนไลน์ ส่งหากันในระหว่างการเล่นเกม

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)



ภาพประกอบ 6 นำเสนอเกมส์ออนไลน์

นักเรียนร่วมกันนำเสนอการวิเคราะห์ลักษณะของเกมส์ออนไลน์ ให้เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง และร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในการนำเสนอของกลุ่มที่ 3

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนกลุ่มที่ 3 ได้นำเสนอลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทเกมส์ออนไลน์และให้นักเรียนทุกคนบอกลักษณะของสื่อดังกล่าว มีดังนี้

ตาราง 8 การวิเคราะห์ลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทเกมส์ออนไลน์

นักเรียน	การวิเคราะห์ลักษณะของสื่อเกมส์ออนไลน์
คนที่ 1	เป็นเกมที่เล่นกับเพื่อนที่รู้จักหรือไม่รู้จักกัน มาเล่นด้วยกัน ทำให้ได้เพื่อนใหม่ๆ
คนที่ 2	มีการสมัครเข้าใช้ในการเล่นและบางเกมส์ก็สามารถฝึกการวางแผน และมีสมาธิ
คนที่ 3	สามารถแชร์และบอกต่อในการเล่นเกมส์กับเพื่อนได้
คนที่ 4	ใช้คลายความเครียดจากการเรียน
คนที่ 5	สามารถแชทคุยกันในเกมส์ได้
คนที่ 6	มีการซื้อขายตัวเกมส์ได้
คนที่ 7	ต้องมีการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตในการเล่น
คนที่ 8	ต้องลงไปโปรแกรมของเกมส์นั้นๆ ก่อนเล่น
คนที่ 9	สามารถเล่นในโทรศัพท์มือถือได้
คนที่ 10	ให้ความสนุกสนาน มีการแบ่งฝ่ายกันเล่น และสามารถพูดคุยระหว่างการเล่นได้

ตาราง 8 (ต่อ)

นักเรียน	การวิเคราะห์ลักษณะของสื่อเกมออนไลน์
คนที่ 11	ได้ความรู้ในการใช้เทคโนโลยี
คนที่ 12	บางเกมมีการวางแผนก่อนการเล่น ทำให้สร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนได้ และเล่นได้โดยไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน
ข้อสรุป	สื่อเกมออนไลน์ เป็นเกมที่ต้องใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อและต้องดาวโหลดโปรแกรมเกมเหล่านั้นๆ มาก่อน สามารถเล่นได้ทีละหลายๆ คน โดยไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน สามารถพูดคุยกันในเกมส์ได้ ส่วนใหญ่มีการแบ่งฝ่าย วางแผน และมีความสนุกสนาน นักเรียนสามารถได้รับความรู้จากการใช้เทคโนโลยี

กิจกรรมครั้งที่ 3 “ซิคแซทกันใหม่”

กิจกรรม ครั้งที่ 3

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ซิคแซทกันใหม่” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์เพื่อให้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์สื่อสนทนาออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อสังคมได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูทำกิจกรรมเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเรียน และบอกถึงสื่อสนทนาออนไลน์เป็นสื่อที่เราใช้ได้ง่ายและสะดวกที่สุด และเล่นเกมสีก่อนให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม และเปิดสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์ให้นักเรียนสังเกตและวิเคราะห์ว่าสื่อสนทนาออนไลน์มีผลกระทบต่อ ครอบครัว และโรงเรียนอย่างไร และช่วยกันเขียนลงในกระดาษชาร์ตและให้แสดงบทบาทสมมติ พร้อมออกมานำเสนอ และร่วมกันสรุปการนำเสนอ

ผลการดำเนินการศึกษากิจกรรม

ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม และแบ่งเป็นหัวข้อ 2 คือ ผลกระทบของสื่อสนทนาออนไลน์ที่มีต่อครอบครัว และ โรงเรียน และนำเสนอในรูปแบบบทบาทสมมติและอภิปราย

นักเรียนกลุ่มที่ 1 ผลกระทบของสื่อสนทนาออนไลน์ที่มีต่อโรงเรียน



ภาพประกอบ 7 ผลกระทบของสื่อในโรงเรียน

นักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมติในการใช้สื่อสนทนาออนไลน์ที่เป็นผลกระทบในโรงเรียน โดยที่เพื่อนๆ คอยเรื่องการสอบและปรึกษากันในวิชาต่างๆ ที่ไม่เข้าใจ แต่มีนักเรียนคนหนึ่งที่ไม่สนใจเพื่อนๆ และไม่ร่วมพูดคุยกับเพื่อน นั่งเล่นโทรศัพท์อยู่นอกกลุ่ม

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)



ภาพประกอบ 8 นำเสนอผลกระทบของสื่อในโรงเรียน

นักเรียนร่วมกันนำเสนอผลกระทบของสื่อสนทนาออนไลน์ให้เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง และร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในการนำเสนอของกลุ่มที่ 1

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนกลุ่มที่ 1 ได้นำเสนอของสื่อสนทนาออนไลน์ในโรงเรียนและให้นักเรียนวิเคราะห์ผ่านสถานการณ์ที่สร้างขึ้น นักเรียนทุกคนมีการวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 9 การวิเคราะห์สื่อสนทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อโรงเรียน

นักเรียน	การวิเคราะห์สื่อสนทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อโรงเรียน
คนที่ 1	ไม่ค่อยสนใจการเรียน และขาดความรับผิดชอบในเรื่องต่างๆ
คนที่ 2	กิจกรรมที่ทำกับเพื่อนน้อยลง ไม่ใส่ใจคนรอบข้าง
คนที่ 3	หงุดหงิดง่าย ความสนิทกับเพื่อนๆ หายไป
คนที่ 4	ทำให้การเรียนแย่ลง ไม่มีสมาธิ และมีปัญหาทางด้านสายตา
คนที่ 5	โลกส่วนตัวสูง
คนที่ 6	ทำให้ง่วงนอนเวลาเรียน
คนที่ 7	ไม่มีเพื่อน ไม่มีสังคม
คนที่ 8	อยู่ตัวคนเดียว ไม่มีใครเล่นด้วย
คนที่ 9	ถูกครูลงโทษ เพราะเล่นโทรศัพท์ตลอด
คนที่ 10	การเรียนแย่ลง เพราะไม่สนใจเรียน เล่นแต่โทรศัพท์
คนที่ 11	ทำให้อยู่ร่วมกับสังคมยาก
คนที่ 12	คนรอบข้างจะเริ่มไม่สนใจ และปล่อยให้อยู่คนเดียว
ข้อสรุป	การติดสื่อสนทนาออนไลน์ มีผลกระทบต่อโรงเรียน ในเรื่องของสังคมกับเพื่อนในกลุ่มน้อยลง กิจกรรมที่ทำกับเพื่อนน้อยลง มีผลกระทบต่อการเรียนและสุขภาพทางสายตาทำให้มีโลกส่วนตัวสูง และจะอยู่ในสังคมในโรงเรียนยาก

นักเรียนกลุ่มที่ 2 ผลกระทบของสื่อสนทนาออนไลน์ที่มีต่อครอบครัว



ภาพประกอบ 9 ผลกระทบของสื่อในครอบครัว

นักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมติในการใช้สื่อสนทนาออนไลน์ที่เป็นผลกระทบในครอบครัว โดยมีลูกที่ไม่สนใจพ่อแม่ เอาแต่ติดโทรศัพท์เล่นเกมขณะที่พ่อแม่พยายามคุยกับลูกเรื่องการเรียน

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)



ภาพประกอบ 10 นำเสนอผลกระทบของสื่อในครอบครัว

นักเรียนร่วมกันนำเสนอผลกระทบของสื่อสนทนาออนไลน์ให้เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง และร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในการนำเสนอของกลุ่มที่ 2

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนกลุ่มที่ 2 ได้นำเสนอของสื่อสนทนาออนไลน์ในครอบครัวและให้นักเรียนวิเคราะห์ผ่านสถานการณ์ที่สร้างขึ้น นักเรียนทุกคนมีการวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 10 การวิเคราะห์สื่อสนทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อครอบครัว

นักเรียน	การวิเคราะห์สื่อสนทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อครอบครัว
คนที่ 1	ทำให้ขาดความสนิทสนมกับพ่อแม่
คนที่ 2	ไม่สนใจกิจกรรมครอบครัวที่มีในบ้าน
คนที่ 3	มีอาการเก็บตัว อยากอยู่คนเดียว เพื่อไม่ให้พ่อแม่ต่อว่าในการเล่นโทรศัพท์
คนที่ 4	ทำให้พ่อแม่เป็นห่วง และกังวลเรื่องสุขภาพและการเรียน
คนที่ 5	มีปัญหาทางด้านสายตา และอารมณ์จะหงุดหงิดง่าย
คนที่ 6	มีโลกส่วนตัวสูง
คนที่ 7	จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว
คนที่ 8	ส่งผลต่อการเรียน และสังคม
คนที่ 9	ขาดความอบอุ่น ของครอบครัว เพราะไม่สนใจใคร
คนที่ 10	มีผลกระทบต่อสุขภาพ พ่อแม่ต้องพาไปรักษา
คนที่ 11	ไม่รักตัวเอง ทำให้ร่างกายโทรม
คนที่ 12	พ่อแม่เสียใจ
ข้อสรุป	การติดสื่อสนทนาออนไลน์ มีผลกระทบต่อครอบครัว คือ ทำให้ครอบครัวเป็นห่วง เพราะมีโลกส่วนตัวสูง เก็บตัว การผลการเรียนต่ำลง มีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว หงุดหงิดง่าย ขาดความอบอุ่น ทำให้ครอบครัวเสียใจ

กิจกรรมครั้งที่ 4 “ฉันท้าใจเธอนะ”

กิจกรรม ครั้งที่ 4

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ฉันท้าใจเธอนะ” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจรูปแบบของสื่อสนทนาออนไลน์

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูทำกิจกรรมเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเรียนครูเปิดรูปแบบของสื่อสนทนาออนไลน์ ให้นักเรียนดูและช่วยกันบอกถึงรูปแบบสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์ ในแต่ละกลุ่มลงในกระดาษชาร์ต โดยมีหัวข้อ ดังนี้

- การสนทนาแบบกลุ่ม
- การสนทนาแบบโดยตรง

ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดบทบาทสมมุติรูปแบบอินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์ตามหัวข้อสั้นๆ โดยให้นำเสนอก่อนจะอภิปรายหัวข้อที่กำหนดให้ ของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์ ของกลุ่มตนเองในกระดาษชาร์ต และช่วยกันเขียนลงในกระดาษชาร์ตและให้แสดงบทบาทสมมติ พร้อมออกมานำเสนอ และร่วมกันสรุปการนำเสนอ

ผลการดำเนินการศึกษากิจกรรม

ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม และแบ่งเป็นหัวข้อ 2 คือการสนทนาแบบกลุ่ม และการสนทนาแบบโดยตรง และนำเสนอในรูปแบบบทบาทสมมติและอภิปราย

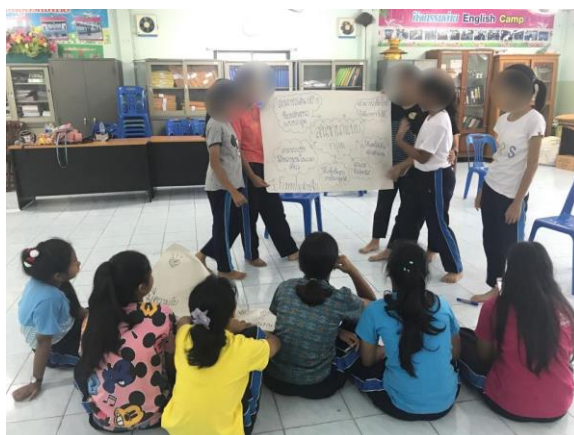
นักเรียนกลุ่มที่ 1 การสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม



ภาพประกอบ 11 สนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม

นักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมติในการใช้สื่อสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม โดยการสร้างกลุ่มแชทกันในหมู่เพื่อน และสามารถคุยกันโดยอยู่ห่างกันได้

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)



ภาพประกอบ 12 นำเสนอการสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม
นักเรียนร่วมกันนำเสนอการสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม ให้เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง
และร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในการนำเสนอของกลุ่มที่ 1

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนกลุ่มที่ 1 ได้นำเสนอของรูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม และให้
นักเรียนอภิปรายผ่านบทบาทสมมติที่สร้างขึ้น นักเรียนทุกคนสรุปได้ ดังนี้

ตาราง 11 การวิเคราะห์รูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม

นักเรียน	รูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม
คนที่ 1	สามารถสร้างห้องสนทนาแบบกลุ่มได้
คนที่ 2	สามารถคุยกับคนหลายคนได้ในเวลาเดียว และจำกัดคนได้
คนที่ 3	สามารถคุยแบบพร้อมๆ กันได้ หรือการโทรคุยเป็นกลุ่ม
คนที่ 4	มีความเป็นส่วนตัวกับเพื่อนที่สนิท ใช้ในการติดต่อประสานงานกลุ่มได้
คนที่ 5	แจ้งข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วไม่ต้องโทรทีละคน
คนที่ 6	จัดกลุ่มตามงาน หรือกิจกรรมที่ทำร่วมกันได้ ติดต่อด่วน
คนที่ 7	สะดวกต่อการติดต่อสื่อสารหลายคน
คนที่ 8	สามารถคุยกันได้พร้อมกัน แต่อยู่ในที่ต่างกัน

ตาราง 11 (ต่อ)

นักเรียน	รูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม
คนที่ 9	จัดกลุ่มหลายๆ กลุ่มได้ ไม่จำกัดคน
คนที่ 10	ต้องใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อ
คนที่ 11	ส่วนใหญ่สามารถแชทแบบกลุ่มได้ในโปรแกรม เฟซบุ๊ก ไลน์
คนที่ 12	เป็นการติดต่อสื่อสารหลายๆ คนที่สะดวก
ข้อสรุป	สื่อสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม คือ มีความสะดวกในการติดต่อสื่อสารเป็นกลุ่ม เพราะสามารถคุยได้หลายๆ คนในเวลาเดียวกัน ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มคนสนิทหรือกลุ่มการทำงานร่วมกัน สามารถโทรคุยประชุมสายได้ สามารถจัดได้หลายกลุ่ม ต้องใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อ ผ่านโปรแกรม เฟซบุ๊ก ไลน์

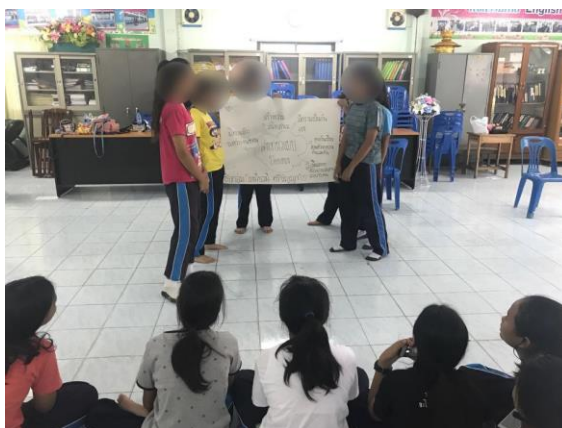
นักเรียนกลุ่มที่ 2 การสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง



ภาพประกอบ 13 สนทนาออนไลน์โดยตรง

นักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมติในการใช้สื่อสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง โดย นักเรียนสองคนเป็นเพื่อนสนิทกัน และจะขอบคุณกันเรื่องส่วนตัว แบบไม่ให้ใครรู้

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)



ภาพประกอบ 14 นำเสนอการสนทนาออนไลน์โดยตรง
นักเรียนร่วมกันนำเสนอการสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง ให้เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง
และร่วมกันสรุปแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในการนำเสนอของกลุ่มที่ 2

ที่มา : นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนกลุ่มที่ 2 ได้นำเสนอของรูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง
และให้นักเรียนอธิบายผ่านบทบาทสมมติที่สร้างขึ้น นักเรียนทุกคนสรุป ดังนี้

ตาราง 12 การวิเคราะห์รูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง

นักเรียน	รูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง
คนที่ 1	สร้างความสนิทสนมได้ง่าย เพราะเป็นการใช้พูดคุยแค่ 2 คน
คนที่ 2	มีความเป็นส่วนตัวเวลาคุย สามารถติดต่อคนที่อยากคุยได้โดยตรง
คนที่ 3	สามารถโทรแบบเห็นหน้ากันได้ เป็นส่วนตัว
คนที่ 4	คุยแบบโดยตรงจะเป็นส่วนตัวมากกว่า คุยแบบกลุ่ม
คนที่ 5	คุยสิ่งที่มีความลับ 2 คนได้
คนที่ 6	ใช้คุยกับเพื่อนสนิทที่ไว้ใจได้
คนที่ 7	ทำความรู้จักกับคนที่คุยได้ไว เพราะคุยเป็นส่วนตัว
คนที่ 8	มีอิสระในการพูดคุย
คนที่ 9	โทรเป็นแบบเสียง เป็นแบบวิดีโอคอล เป็นเห็นหน้าได้

ตาราง 12 (ต่อ)

นักเรียน	รูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง
คนที่ 10	ติดต่อสื่อสารกับคนที่อยากคุยได้รวดเร็วสะดวก
คนที่ 11	เป็นส่วนตัว ไม่วุ่นวายกับใคร
คนที่ 12	ใช้พูดคุยกันเป็นส่วนตัว และเป็นความลับ หรือเรื่องสำคัญได้
ข้อสรุป	รูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง คือ เป็นการสะดวกในการติดต่อสื่อสารแบบส่วนตัว ใช้คุยแค่ 2 คน สร้างความสนิทสนมได้ง่าย คุยกับคนที่ไว้ใจกันได้ สามารถโทรเห็นหน้ากันได้ เป็นส่วนตัวมากกว่า สนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม

กิจกรรมครั้งที่ 5 “เม้าแบบนี้มันดีหรือไม่ดีนะ”

กิจกรรม ครั้งที่ 5

ผู้วิจัย ใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “เม้าแบบนี้มันดีหรือไม่ดีนะ” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์เพื่อให้ นักเรียนสามารถประเมินค่า ข้อดี ข้อเสีย ของสื่อสนทนาออนไลน์ได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูทำกิจกรรมเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเรียนครูแจกกระดาษชาร์ตกลุ่มละ 1 แผ่น แต่ละให้ครูเปิดรูปแบบของสื่อสนทนาออนไลน์ 2 แบบให้ให้นักเรียนดูและช่วยกันบอกถึงข้อดีและข้อเสียอินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์ ในแต่ละกลุ่มลงในกระดาษชาร์ต โดยมีหัวข้อดังนี้

- ข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์
- ข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์

ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดบทบาทสมมุติสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์ ตามหัวข้อสั้นๆ โดยให้นำเสนอก่อนจะอภิปรายหัวข้อที่กำหนดให้ ของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์ ของกลุ่มตนเองในกระดาษชาร์ต

ผลการดำเนินการศึกษากิจกรรม

ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม และแบ่งเป็นหัวข้อ 2 คือ ข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์ ข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ และนำเสนอในรูปแบบบทบาทสมมุติและอภิปราย

นักเรียนกลุ่มที่ 1 ข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์



ภาพประกอบ 15 ข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์
 นักเรียนร่วมกันคิดบทบาทสมมติในข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์
 โดยที่นักเรียนกลุ่มหนึ่งเป็นเพื่อนกัน และถามไถ่กันเรื่องสอบโดยสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม
 เพื่อนคนหนึ่งจึงถ่ายรูปหัวข้อการสอบไปให้เพื่อนได้ดู

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)



ภาพประกอบ 16 นำเสนอข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์
 นักเรียนร่วมกันนำเสนอข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์ ให้เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง
 และร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในการนำเสนอของกลุ่มที่ 1

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนกลุ่มที่ 1 ได้นำเสนอ ข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์และให้นักเรียน อภิปรายผ่านบทบาทสมมติที่สร้างขึ้น นักเรียนทุกคนสรุป ดังนี้

ตาราง 13 สรุปการอภิปราย ข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์

นักเรียน	ข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 1	สามารถส่งข้อมูลหากันได้ตลอดและสะดวกสบายรวดเร็ว
คนที่ 2	ใช้สื่อสารโดยไม่ต้องไปหากัน ให้เสียค่ารถและเปลืองเวลา
คนที่ 3	สามารถเห็นหน้ากันได้โดยไม่ต้องเจอกัน
คนที่ 4	สามารถส่งข้อในของอินเทอร์เน็ตได้สะดวก
คนที่ 5	สามารถส่งข่าวสารได้รวดเร็วและส่งได้ที่หลายๆ คน
คนที่ 6	สามารถส่งข้อความในวันพิเศษให้กับครอบครัวที่อยู่ไกลกันได้
คนที่ 7	มีความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร
คนที่ 8	ประหยัดเวลาในการเดินทางไปหากัน
คนที่ 9	สามารถประกาศค้าขายสินค้าได้
คนที่ 10	คุยเป็นส่วนตัวได้ โดยไม่ต้องเจอกัน
คนที่ 11	เป็นการติดต่อที่สะดวกในเวลาเร่งด่วนนอกจากการโทร
คนที่ 12	ติดต่อประสานงานได้ง่าย
ข้อสรุป	ข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์ คือ ความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร ไม่ต้องเจอกันก็สามารถคุยผ่านการแชทได้ และสามารถคุยเห็นหน้ากันได้ สามารถส่งข้อมูลที่ต้องการให้บุคคลอื่นได้สะดวก และสามารถส่งข้อของทางอินเทอร์เน็ตได้สะดวก ใช้พูดคุยเป็นการส่วนตัวได้ ประหยัดเวลา และเป็นทางเลือกในการติดต่อในเวลาเร่งด่วนได้

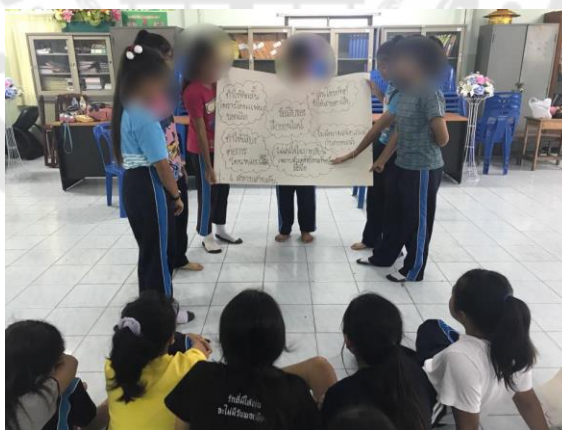
นักเรียนกลุ่มที่ 2 ข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์



ภาพประกอบ 17 ข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์

นักเรียนร่วมกันคิดบทบาทสมมติในข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ โดยที่นักเรียนคนหนึ่งได้ถูกผู้ขายแปลกหน้าที่รู้จักกันผ่านการสนทนาออนไลน์ ได้หลอกลวงให้ออกมาหาและจับตัวเรียกค่าไถ่

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)



ภาพประกอบ 18 นำเสนอข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์

นักเรียนร่วมกันนำเสนอข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ ให้เพื่อนๆ ที่อยู่ต่างกลุ่มฟัง และร่วมกันสรุป แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในการนำเสนอของกลุ่มที่ 2

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนกลุ่มที่ 2 ได้นำเสนอ ข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์และให้นักเรียนอภิปรายผ่านบทบาทสมมติที่สร้างขึ้น นักเรียนทุกคนสรุป ดังนี้

ตาราง 14 สรุปการอภิปราย ข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์

นักเรียน	ข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 1	เสี่ยงต่อการติดโทรศัพท์ สายตาเสีย
คนที่ 2	เสี่ยงต่อการถูกล้วงข้อมูลสำหรับคนที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์
คนที่ 3	ไม่สนใจคนรอบข้าง และการเรียน
คนที่ 4	ไม่สนใจครอบครัว ทำให้ครอบครัวเสียใจ
คนที่ 5	ถ้าคุยทำคนแปลกหน้าอาจเกิดเรื่องที่อันตรายร้ายแรงขึ้นกับตนเองได้
คนที่ 6	สุขภาพร่างกาย และสุขภาพจิตเสีย
คนที่ 7	มีความก้าวร้าว หงุดหงิดง่าย ถ้าติดเล่นตลอดแผลการโดนห้ามไม่ให้เล่น
คนที่ 8	ผู้ปกครองเป็นห่วง ถ้าเล่นจนติด
คนที่ 9	ผลการเรียนไม่ดี ไม่สนใจเรียน
คนที่ 10	เป็นมีโลกส่วนตัวสูง
คนที่ 11	ขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่
คนที่ 12	ไม่มีเพื่อน เพราะชอบอยู่คนเดียว
ข้อสรุป	ข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ คือ เสี่ยงต่อการติดโทรศัพท์ และไม่สนใจคนรอบข้าง การเรียนต่ำลง สุขภาพกายและสุขภาพจิตแย่ มีความก้าวร้าว ทำให้ครอบครัวไม่อบอุ่น และอาจถูกล้วงงให้เกิดการเสื่อมเสียชื่อเสียง และอาจเป็นอันตรายร้ายแรงต่อครอบครัว

กิจกรรมครั้งที่ 6 “แซทแบบไหนให้มันเจ๋ง”

กิจกรรม ครั้งที่ 6

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “แซทแบบไหนให้มันเจ๋ง” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์ให้นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูทำกิจกรรมเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเรียนครูแจกกระดาษชาร์ต 1 แผ่น ครูเปิดสื่อสนทนาออนไลน์ให้นักเรียนดูและช่วยกันบอกถึงประโยชน์อินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์ในสื่อที่ดู ในลงในกระดาษชาร์ต ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดบทบาทสมมติประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์สั้นๆ โดยให้นำเสนอก่อนจะอภิปรายหัวข้อที่กำหนดให้ ของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์ ของกลุ่มตนเองในกระดาษชาร์ต

นักเรียนนำเสนอ ประโยชน์ของสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทสนทนาออนไลน์



ภาพประกอบ 19 ประโยชน์สื่อสนทนาออนไลน์ (1)

นักเรียนร่วมกันคิดบทบาทสมมติในประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ โดยมีเหตุการณ์ที่ 1 คือ การรีวิวสินค้าออนไลน์และการสั่งซื้อของจากอินเทอร์เน็ต

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)



ภาพประกอบ 20 ประโยชน์สื่อสนทนาออนไลน์ (2)

นักเรียนร่วมกันคิดบทบาทสมมติในประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ เหตุการณ์ที่ 2 คือ การได้คุยกับครอบครัวที่อยู่ห่างไกลกันระหว่างแม่กับลูก

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนได้นำเสนอ การใช้ประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์และให้นักเรียนอภิปรายผ่านบทบาทสมมติที่สร้างขึ้น นักเรียนได้ช่วยกันบอกประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ ดังนี้

ตาราง 15 การอภิปราย ประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์

นักเรียน	ประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 1	สื่อสนทนาออนไลน์มีประโยชน์มากในการติดต่อสื่อสารกับคนที่อยู่ไกลกัน
คนที่ 2	สื่อสนทนาออนไลน์ใช้ประโยชน์ในการขายสินค้าออนไลน์ได้และติดต่อกันครอบครัวที่อยู่ไกลกันได้
คนที่ 3	ใช้ในการติดต่อในการเรียน การส่งเอกสารด่วนให้ทราบเรื่องได้รวดเร็ว
คนที่ 4	สามารถประสานงานกับหน่วยงานหรือเป็นการโฆษณาประชาสัมพันธ์ได้
คนที่ 5	บอกข้อมูลข่าวสารสำคัญได้อย่างรวดเร็ว
คนที่ 6	ครอบครัวอบอุ่นแม้อยู่ระยะทางที่ไกลกันสามารถติดต่อกันได้สะดวก
คนที่ 7	สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สนใจร่วมกันได้
คนที่ 8	สร้างรายได้ จากการค้าขายสิ่งของต่างๆ ผ่านสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 9	ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง
คนที่ 10	สร้างความผ่อนคลายในเวลาเครียด
คนที่ 11	สร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนและบุคคลอื่น
คนที่ 12	สะดวกสบาย เล่นง่าย สร้างทักษะการพิมพ์จากคอมพิวเตอร์
ข้อสรุป	ประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ คือ สามารถติดต่อกับบุคคลที่อยู่ไกลกันได้สะดวก มีความอบอุ่นกับครอบครัวไม่ค่อยได้เจอกัน สามารถติดต่อประสานงานได้รวดเร็ว สะดวกต่อการเรียนการศึกษา สามารถทำการค้าขายออนไลน์ได้ ประหยัดเวลา สร้างความผ่อนคลาย และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนและบุคคลอื่นได้

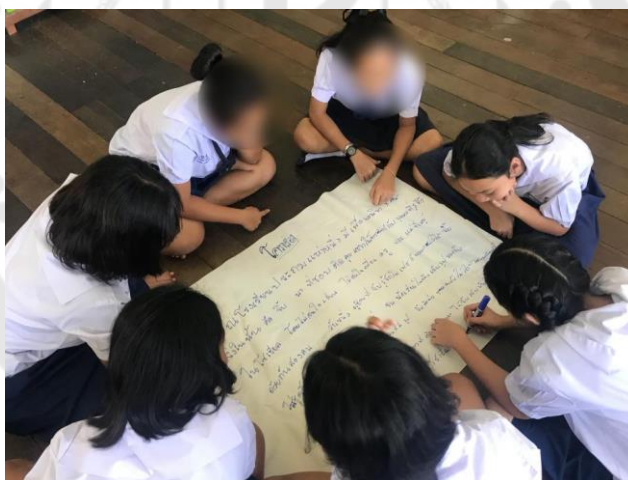
กิจกรรมครั้งที่ 7 “เรื่องราวของเราชาวชอบแม่”

กิจกรรม ครั้งที่ 7

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “เรื่องราวของเราชาวชอบแม่” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์ให้นักเรียนสามารถร่วมกันสร้างโครงเรื่องของละครสื่อสนทนาออนไลน์ได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูนำกิจกรรมสัมพันธ์ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง เพื่อให้เตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนการเรียนรู้ ครูให้นักเรียนช่วยกันทบทวนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ที่ได้เรียนมาแล้วร่วมกัน ครูให้นักเรียนล้อมวงกลมและชี้แจงการสร้างโครงเรื่องละครสื่อสนทนาออนไลน์ และสอบถามนักเรียนในการเขียนโครงเรื่องในละครสื่ออินเทอร์เน็ตของเรา จะเป็นอย่างไร ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการจัดทำโครงเรื่องของละครสื่อสนทนาออนไลน์ และช่วยกันจัดบันทึกลงในกระดาษชาร์ต โดยครูให้คำแนะนำปรึกษาให้นักเรียนช่วยกันออกแบบโครงเรื่องของละครสื่อสนทนาออนไลน์ลงในแผ่นกระดาษชาร์ตร่วมกัน



ภาพประกอบ 21 สร้างโครงเรื่องร่วมกัน

นักเรียนร่วมกันสร้างโครงเรื่องของละครสื่อสนทนาออนไลน์ มีการปรึกษา
และแสดงความคิดเห็นร่วมกันเป็นกลุ่ม

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการสร้างโครงเรื่องของละครสื่อสนทนาออนไลน์นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็น ดังนี้

ตาราง 16 ความคิดเห็นในการสร้างโครงเรื่องของละครสื่อสนทนาออนไลน์

นักเรียน	ความคิดเห็นในการสร้างโครงเรื่องของละครสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 1	เราควรจะทำโครงเรื่องที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการที่เราใช้โทรศัพท์หรือการติดคุยแชทในวัยรุ่น เพื่อเป็นการเอาชีวิตของวัยเราที่ชอบเล่นโทรศัพท์มาทำเป็นละคร"
คนที่ 2	เราควรจะมีข้อดีและข้อเสียในการใช้โทรศัพท์หรือการติดคุยแชทในละครด้วยจะได้เห็นภาพการใช้สื่อสนทนาออนไลน์ในหลายด้าน"
คนที่ 3	เราอาจต้องมีผลกระทบต่อคนรอบข้างด้วย ครอบครัวยุ วัยเรียน
คนที่ 4	เราน่าจะสร้างให้เป็นชีวิตประจำวันของเรา จะได้เข้าใจง่ายขึ้น
คนที่ 5	สร้างให้เหมาะสมกับวัยของเรา
คนที่ 6	ไม่ต้องยาวมาก เอาแต่สาระสำคัญ
คนที่ 7	ต้องมีทั้งข้อดีและไม่ดีของสื่อ และต้องเข้าใจง่าย
คนที่ 8	ตัวละครไม่ต้องเยอะมาก จะดูง่าย
คนที่ 9	เขียนแต่สาระสำคัญของเรื่อง ไม่ต้องยืดเยื้อ
คนที่ 10	สุดท้ายก็ต้องมีเหตุการณ์ที่ทำให้ต้องเปลี่ยนใจมาใช้สื่อสนทนาออนไลน์ที่ถูกต้อง
คนที่ 11	มีข้อคิดเตือนใจ
คนที่ 12	ต้องมีเหตุการณ์ที่เป็นสิ่งที่ตัวละครคิดว่าอาจจะกลับตัวให้ดีขึ้น
ข้อสรุป	เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการติดโทรศัพท์ของนักเรียนและควรมีข้อดีและข้อเสียในการใช้สื่อสนทนาออนไลน์ โครงเรื่องไม่ยาวมากเข้าใจง่าย ให้เหมาะสมกับวัย มีเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดจุดเปลี่ยนของละคร และมีข้อคิดที่ดีในละครในบทสุดท้าย

เมื่อได้ข้อคิดเห็นนักเรียนใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 5 ขั้นตอนแล้ว นำมาสร้างเป็นโครงเรื่องของละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ได้โครงเรื่องดังนี้

โครงเรื่อง

ณ โรงเรียนประถมแห่งหนึ่งที่กำลังใกล้จะสอบปลายภาคเรียนที่ 2 เป็นเทอมสุดท้าย ที่ได้อยู่ในโรงเรียนแห่งนี้ เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จี๊บ ลัม และหนอยเป็นเพื่อนสนิทกัน และร่วมกันทำงานด้วยกันเสมอ พักหลังนี้จี๊บไม่สนใจเรียนและไม่ใส่เพื่อน ๆ เท่าไหร่ เพราะจี๊บได้โทรศัพท์มาใหม่และจับโทรศัพท์แทบตลอดเวลา จี๊บคุยกับนนท์ที่เพิ่งรู้จักกันทางเฟซบุ๊ก ตลอดเวลาทั้งตอนเรียนและตอนกลับบ้านจนถึงตอนนอน แม่ของจี๊บซึ่งอยู่กับจี๊บสองคนเป็นกังวลอย่างมาก และทะเลาะกันเพราะจี๊บได้เปลี่ยนไป สนใจแต่กดโทรศัพท์ จี๊บคุยกับนนท์จนไวใจเมื่อนนท์หลอกล่อให้จี๊บใส่เสื้อผ้าที่โป๊และให้เปิดกล้องคุย จึงได้บันทึกรูปภาพไว้ และไปเผยแพร่ เมื่อจี๊บไปโรงเรียนและทราบข่าวว่ารูปของตนถูกเผยแพร่จากเพื่อนสนิททั้งสองจึงเสียใจ และจี๊บถูกครูวัน

เพ็ญเรียกพบเพื่ออบรมและหาทางแก้ไขพร้อมให้จับปรับตัวใหม่ใช้สื่อโซเชียลให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และให้ไปขอโทษแม่ของตน แม่ให้อภัยจับและให้จับใช้โซเชียลให้เกิดประโยชน์เพื่อเกิดผลดีต่อตนเอง

กิจกรรมนี้ให้นักเรียนมีการใช้กิจกรรมละครที่มีประเด็นสัมพันธ์กับชุมชน และครูและนักเรียนมีส่วนร่วมกันในละคร ในการแนะนำและให้คำปรึกษา

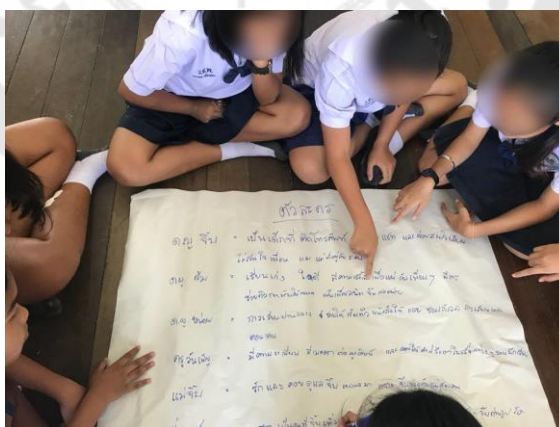
กิจกรรมครั้งที่ 8 “ใครจะได้เป็นพระเอก นางเอกกันนะ”

กิจกรรม ครั้งที่ 8

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ใครจะได้เป็นพระเอก นางเอกกันนะ” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์นักเรียนสามารถร่วมกันคิดลักษณะตัวละครของละครสื่อสนทนาออนไลน์ได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูนำกิจกรรมสัมพันธ์ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง เพื่อให้เตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนการเรียน ครูซักถามนักเรียนคิดลักษณะตัวละครของละครสื่อสนทนาออนไลน์ของเราว่าต้องมีลักษณะอย่างไร ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการคิดลักษณะตัวละครของละครสื่อสนทนาออนไลน์ และช่วยกันจดบันทึกลงในกระดาษ โดยครูให้คำแนะนำปรึกษานักเรียนช่วยกันคิดลักษณะตัวละครของละครสื่อสนทนาออนไลน์ลงในแผ่นกระดาษชาร์ตร่วมกัน



ภาพประกอบ 22 สร้างตัวละครร่วมกัน

นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการสร้างตัวละครของละครสื่อสนทนาออนไลน์ และร่วมกันวิเคราะห์ลักษณะตัวละครแต่ละตัว

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการสร้างตัวละครของละครสื่อ
 สันทนาการออนไลน์ครูสอบถามนักเรียนถึงลักษณะตัวละคร นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็นสรุป
 ดังนี้

ตาราง 17 ความคิดเห็นในการสร้างตัวละครของละครสื่อสันทนาการออนไลน์

นักเรียน	ความคิดเห็นในการสร้างตัวละครของละครสื่อสันทนาการออนไลน์
คนที่ 1	เราควรจะมีตัวละครต้องมีคนที่ติดโทรศัพท์ติดคุยแซท
คนที่ 2	น่าจะมี เพื่อนที่เป็นเพื่อนสนิทกันและมีคนติดโทรศัพท์ไม่ค่อยกับเพื่อนไม่สนใจเรียน
คนที่ 3	น่าจะมีผู้ปกครองด้วย พ่อหรือแม่ ในครอบครัว
คนที่ 4	มีคุณครูที่เป็นประจำชั้น หรือฝ่ายปกครอง
คนที่ 5	กลุ่มเพื่อนที่สนใจเรียน และไม่สนใจเรียน
คนที่ 6	มีพ่อแม่ด้วย หรือตายาย ก็ได้ จะได้ ให้ตัวละครมีผลต่อครอบครัว
คนที่ 7	ตัวละครไม่ต้องเยอะมาก
คนที่ 8	มีผู้ชายที่ทำให้เกิดเรื่อง ที่เป็นคนมาล่อลวง
คนที่ 9	เพื่อนไม่ต้องเยอะมากเป็น แยกกลุ่มๆ ก็พอ
คนที่ 10	ตัวละครไม่ต้องเยอะมากเดี๋ยวจะวุ่นวายไป
คนที่ 11	มีตัวละครที่เป็นตัวเอก 1 คน ก็พอ คนอื่นๆ ก็ทำอย่างอื่น
คนที่ 12	ตัวละครมี 5 - 6 คนก็พอ จะได้ไม่เยอะเกินไป
ข้อสรุป	สร้างตัวละครที่มีคนติดโทรศัพท์ และมีกลุ่มเพื่อนที่ดีและไม่ดี มีครอบครัว และมีครูประจำ ชั้นคอยตักเตือน มีผู้ชายไม่ดีที่เข้ามาล่อลวง ตัวละครมี 5 - 6 คน เพื่อความสะดวกในการ แสดง และไม่มากเกินไป

เมื่อได้ข้อคิดเห็นนักเรียนใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ นำมาสร้างเป็นตัวละครของละคร
 เพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ได้ตัวละครดังนี้

ตัวละคร

ด.ญ. จี๊ป

เป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ลักษณะนิสัย ขอบข้อยู่ในโลกส่วนตัวใน
 การเล่นโทรศัพท์ ไม่ใส่ใจในการเรียน เพื่อนๆ และแม่ที่อยู่ด้วยกัน สองคน

ด.ญ. สัม

เป็นเพื่อนสนิทของจี๊ปและหน้อย ลักษณะนิสัย เป็นคนเรียนเก่ง มีน้ำใจช่วยเหลือ
 เผื่อแผ่เพื่อนในการติวการบ้าน เรียบร้อยและเป็นระเบียบ

ด.ญ. หน้อย

เป็นเพื่อนสนิทของจ๊อบและส้ม ลักษณะนิสัย เป็นคนเรียนปานกลาง ชอบกังวลในการเรียนเสมอ และชอบให้ส้มช่วยติวการบ้านหรือทบทวนเวลาที่ไม่เข้าใจเสมอ เป็นคนร่าเริงสนุกสนาน

คุณครูวันเพ็ญ

เป็นครูประจำชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ลักษณะนิสัย มีความเป็นระเบียบและมีความเมตตาครูณาต่อศิษย์ คอยสั่งสอนตักเตือน และสามารถให้คำปรึกษาที่ดีแก่ศิษย์ได้ดี

แม่ของจ๊อบ

ลักษณะนิสัย เรียบร้อย มีความรักและเป็นห่วงดูแลจ๊อบมาตั้งแต่เด็กคนเดียว เพราะ อยู่กับจ๊อบแค่สองคน มีความเมตตาเอาใจใส่ลูกเป็นอย่างดี

นนท์

เป็นผู้ชายที่จ๊อบรู้จักในโลกโซเชียล ลักษณะนิสัย เป็นโรคจิต ที่ชอบหลอกหลวงเด็กนักเรียนมาคุยด้วยและหลอกล่อให้แต่งตัวไป เพื่อจะถ่ายรูปเด็กไปเผยแพร่

นักเรียนมีการใช้กิจกรรมละครที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสอดแทรกกิจกรรม ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมการจัดทำตัวละครในละคร และมีการวิพากษ์วิจารณ์หาข้อสรุปที่ดีร่วมกัน

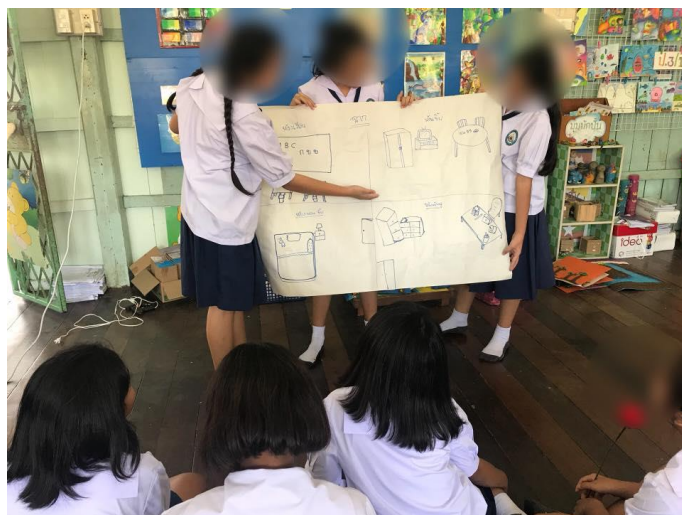
กิจกรรมครั้งที่ 9 “ฉากแสนสวยของเรา”

กิจกรรม ครั้งที่ 9

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ฉากแสนสวยของเรา” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์ นักเรียนสามารถร่วมกันคิดฉากในการแสดงละครได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูนำกิจกรรมสัมพันธ์ให้นักเรียน เพื่อให้เตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนการเรียน ครูให้นักเรียนช่วยกันทบทวนลักษณะตัวละครพร้อมกับครู และให้นักเรียนล้อมวงกลมและบอกถึงการคิดฉากที่มีในละครสื่อสนทนาออนไลน์ของเรา ว่าต้องมีลักษณะอย่างไร ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการคิดฉากที่มีในของละครสื่อสนทนาออนไลน์ และช่วยกันจัดบันทึกลงในกระดาษ โดยครูให้คำแนะนำปรึกษา นักเรียนช่วยกันคิดฉากที่มีในละครสื่อสนทนาออนไลน์ลงในแผ่นกระดาษชาร์ตร่วมกัน



ภาพประกอบ 23 ฉากแสนสวย

นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการสร้างฉากของละครสื่อสนทนาออนไลน์

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการสร้างฉากของละครสื่อสนทนาออนไลน์ครูสอบถามนักเรียนถึงลักษณะตัวละคร นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็นสรุป ดังนี้

ตาราง 18 ความคิดเห็นในการสร้างฉากของละครสื่อสนทนาออนไลน์

นักเรียน	ความคิดเห็นในการสร้างฉากของละครสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 1	ควรมีฉากโรงเรียนหรือห้องเรียน เพราะเรามีเหตุการณ์ในโรงเรียน
คนที่ 2	มีฉากที่บ้านด้วย เพราะเราต้องมีครอบครัวที่ไม่ถูกลูกสนใจ
คนที่ 3	ห้องพักครูคอยเรียกนักเรียนไปตักเตือน ตอนทำความผิด เพราะเรามีคุณครูประจำชั้น
คนที่ 4	มีฉากในบ้านที่ต้องโดนล่อลวงด้วย อาจจะเป็นห้องนอน
คนที่ 5	มีฉากในโรงเรียนเป็นห้องเรียน ไม่ต้องทำด้านนอกห้อง
คนที่ 6	ฉากในห้องเรียนใช้เป็นโต๊ะเก้าอี้ นักเรียน มีกระดานก็พอ
คนที่ 7	ฉากที่บ้านก็ควรเป็นแคในบ้าน ห้องใดห้องหนึ่ง
คนที่ 8	มีฉากที่ต้องไปพบครูควรจะเป็นห้องพักครู
คนที่ 9	ฉากไม่ต้องเยอะมากเอาแต่สำคัญๆ จะได้ไม่ต้องทำเยอะ

ตาราง 18 (ต่อ)

นักเรียน	ความคิดเห็นในการสร้างฉากของละครสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 10	มีฉากห้องนอนด้วยตอนที่ตัวละครไปคุยโทรศัพท์ปิดห้องคนเดียว
คนที่ 11	เรามีแค่ประมาณ 4 ฉากก็พอ ตอนสำคัญๆ
คนที่ 12	ฉากที่บ้านเป็น 2 ฉากได้ ห้องกินข้าว ตอนเจอแม่ กับ ห้องนอน
ข้อสรุป	ควรมีฉากประมาณ 4 ฉากตามความสำคัญของเรื่อง คือ ห้องเรียน ห้องพักครู ที่บ้าน และ ห้องนอน

เมื่อได้ข้อคิดเห็นนักเรียนใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และโครงเรื่องและลักษณะตัวละครของละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต มาใช้ในการคิดฉากที่ได้ดังนี้

ฉากที่ 1 ห้องเรียน ห้องเรียน ฉากที่ 2 บ้านจิบ



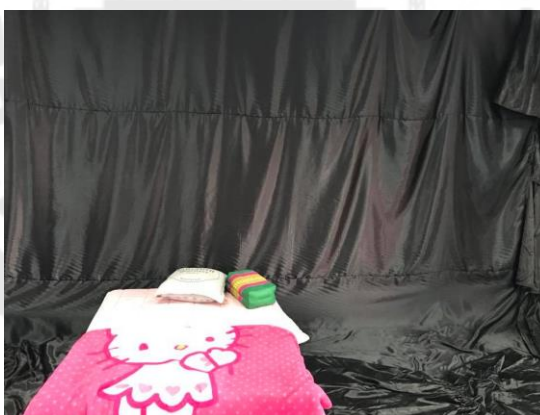
ภาพประกอบ 24 ฉากห้องเรียน



ภาพประกอบ 25 ฉากบ้านจิบ

ที่มา : นุชนาฏ รินสุข (2560)

ฉากที่ 3 ห้องนอน ฉากที่ 4 ห้องพักครู



ภาพประกอบ 26 ฉากห้องนอน



ภาพประกอบ 27 ฉากห้องพักครู

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

นักเรียนมีการใช้กิจกรรมละครที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสอดแทรกในกิจกรรม ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมการจัดทำฉากในละคร และมีการวิพากษ์วิจารณ์หาข้อสรุปที่ดีร่วมกันในการเลือกฉากตามความเหมาะสมของโครงเรื่อง

กิจกรรมครั้งที่ 10 “ฉันและเธอจะพูดยังไงกันดีนะ”

กิจกรรม ครั้งที่ 10

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ฉันและเธอจะพูดยังไงกันดีนะ” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์นักเรียนสามารถร่วมกันคิดบทสนทนาของละครสื่อสนทนาออนไลน์ได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูนำกิจกรรมสัมพันธ์ให้นักเรียน เพิ่มความสามัคคี เพื่อให้เตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนการเรียนครูให้นักเรียนช่วยกันทบทวนฉากที่เราได้ช่วยกันคิดว่ามีอะไรบ้าง และให้นักเรียนล้อมวงกลม ครูซักถามนักเรียนครูซักถามนักเรียนคิดบทสนทนาละครสื่อสนทนาออนไลน์ของเรา ว่าต้องมีลักษณะอย่างไร

ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการคิดบทสนทนาของละครสื่อสนทนาออนไลน์ และช่วยกันจัดบันทึกลงในกระดาษ โดยครูให้คำแนะนำปรึกษา นักเรียนช่วยกันคิดบทสนทนาในละครสื่อสนทนาออนไลน์ลงในแผ่นกระดาษชาร์ตร่วมกัน



ภาพประกอบ 28 คิดบทสนทนา

นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการสร้างบทสนทนาของละครสื่อสนทนาออนไลน์ และช่วยกันหาข้อสรุปในการคิดร่วมกัน

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560)

จากการที่นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการสร้างบทสนทนาของละครสื่อสนทนาออนไลน์ครูสอบถามนักเรียนถึงลักษณะบทละคร นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็นสรุป ดังนี้

ตาราง 19 ความคิดเห็นในการสร้างบทสนทนาของละครสื่อสนทนาออนไลน์

นักเรียน	ความคิดเห็นในการสร้างบทสนทนาของละครสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 1	บทพูดเข้าใจง่ายๆ ใช้ภาษาที่ใช้ในปัจจุบัน ที่ใช้ประจำวันจะได้ง่ายต่อการจำ
คนที่ 2	บทพูดไม่ต้องยาวมาก ควรอยู่ในความพอดี
คนที่ 3	ใช้ภาษาที่เราพูดปกติ ไม่ต้องหยาบคาย
คนที่ 4	ต้องดูลักษณะของตัวละครด้วยว่า คำพูดควรเป็นตามบุคลิกของตัวละคร
คนที่ 5	ไม่พูดซ้ำซาก ซ้ำคำหลายครั้ง
คนที่ 6	คำพูดเข้าใจง่ายๆ เหมาะสมกับตัวละคร
คนที่ 7	ต้องคำนึงถึงผู้พูด ไม่ควรยาวเกินไป

ตาราง 19 (ต่อ)

นักเรียน	ความคิดเห็นในการสร้างบทสนทนาของละครสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 8	คนฟังเข้าใจง่าย ไม่วกวน
คนที่ 9	บทพูดเหมาะสมกับวัยของตัวละคร
คนที่ 10	บทพูดต้องเหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร
คนที่ 11	เข้าใจง่าย ไม่เยอะมาก เหมาะสมกับตัวละคร
คนที่ 12	ภาษาเหมาะสมกับวัยของตัวละคร ไม่วกวน เข้าใจง่าย
ข้อสรุป	บทสนทนามีความเข้าใจง่าย ไม่ยืดเยื้อ ภาษาที่ใช้ให้เหมาะสมกับวัยและบุคลิกตัวละคร ไม่ต้องมีคำพูดหยาบค้าย คำพูดไม่ซ้ำซาก

เมื่อได้ข้อคิดเห็นนักเรียนใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และโครงเรื่องและลักษณะตัวละครฉากของละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต มาใช้ในการคิดบทละครที่ได้ดังนี้

บทละครเรื่อง “ซิคแซทมันมัน รู้ไม่ทันอันตราย ”

ฉากที่ 1 ห้องเรียน

ณ โรงเรียนประถมแห่งหนึ่ง ซึ่งใกล้จะถึงเวลาสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ห้องของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก็จับกลุ่มคุยกันเรื่องการสอบและการเรียนต่อในมหาวิทยาลัยต่างๆ

ส้ม : หนอยนี่ก็ใกล้จะสอบปลายภาคเรียนสุดท้ายแล้ว เธอยังไม่เข้าใจวิชาไหนใหม่ เราจะได้ช่วยทบทวนให้ไง

หนอย: เรากังวลวิชาคณิตมากเลย ไม่ถนัดไม่เคยจะเข้าหัว (หัวเราะรำเริงและทูปหัวตัวเอง)

ส้ม: (ยิ้มน้อยๆ) เาน่าเดี๋ยวจบช่วย อ้อ แล้วจิบละเป็นไงบ้าง (ส้มหันไปถามจิบ)

จิบ: (จิบเล่นโทรศัพท์และไม่ได้ฟังที่เพื่อนคุยกัน)

หนอย: (สะกิดจิบและตะโกนใส่หู) ยัยจิบ!!!!

จิบ: (จิบสะดุ้งตกใจและร้องว่า) ว้าย!! อะไรเนี่ย ทำไมต้องตะโกน

ส้ม: ก็จิบมัวแต่เล่นโทรศัพท์ไม่ฟังที่พวกเราพูดเลย กำลังห่วงเรื่องสอบกันอยู่

จิบ: ขอโทษทีๆ มัวแต่เล่นโทรศัพท์นะ เพิ่งได้มาใหม่ (จิบอวดโทรศัพท์)

หนอย: จ้าๆ อวดพอรึยัง ว่าแต่ว่า เล่นอะไรจนเพลินขนาดนั้นล่ะ

จิบ: ก็คุยกับเพื่อนที่เพิ่งรู้จักกันทางเฟซ เค้าคุยสนุกดีนะ (จิบยิ้มเงินอาย)

ส้ม: แล้วเค้าเป็นใคร ทำงานอะไร หรือว่าเรียนอยู่ที่ไหนล่ะ

จ๊ีบ : แหมล้ม เราก็คุยเล่นๆ เเฉๆ ไม่เห็นต้องรู้อะไรขนาดนั้นเลย แล้วพี่เค้าก็ดูไม่มีพิษภัยอะไร อีกอย่างเพราะชั้นสวยมาก (หัวเราะมันใจ)

หน้อย : จ๊าๆ ๆ แม่คนเนื้อหอม สวยจริงๆ (หน้อยพูดเสียงกะแฉะกะแฉะ) และอย่ามัวคุยจนลืมทบทวนก่อนสอบล่ะ

จ๊ีบ : จ๊าๆ ๆ คุณแม่หน้อย (จ๊ีบหยอกล้อ) และหันไปคุยแซทเพชกับนนท์ต่อ

ส้ม : นี่ๆ หยุดคุยได้แล้วครูวันเพ็ญมาแล้ว (ส้มบอกทำความเคารพ) นักเรียนทำความเคารพ

นักเรียนทั้งห้อง : สวัสดีค่ะ คุณครู

ครูวันเพ็ญ : นักเรียนทุกคนคงจะทราบดีแล้วว่าเราใกล้จะสอบ ขอให้นักเรียนตั้งใจเรียนและทบทวนสิ่งที่ไม่เข้าใจ ถ้ามีปัญหาไม่เข้าใจอะไร บริจาคครูได้นะคะ (ครูมองไปที่จ๊ีบที่กำลังเล่นโทรศัพท์ที่ไม่สนใจและเรียกจ๊ีบ) นี่จ๊ีบ เธอได้ฟังครูบ้างไหมเนี่ย มัวเล่นโทรศัพท์ ถ้าเห็นอีกครึ่งจะยึดนะ ครูบอกไม่ให้เล่นในเวลาเรียนนะ

จ๊ีบ : (สะดุ้งตกใจ) ค่ะครู ขอโทษค่ะ (จ๊ีบเก็บโทรศัพท์ใส่กระเป๋าเสื้อนักเรียนและทำหน้าเจื่อนๆ)

ครูวันเพ็ญ : อ่ะ นักเรียน จ้ามาเริ่มเรียนกันเลยดีกว่านะคะ

☆ ส้มและหน้อยหันไปมองจ๊ีบด้วยสายตาดำทมิฬและหันกลับมาสนใจเรียนต่อไป

ฉากที่ 2 บ้านจ๊ีบ

จ๊ีบกลับมาจากโรงเรียน แล้วเดินเข้าบ้านแต่มือก็ยังกดโทรศัพท์ไปด้วย และเดินไปทักแม่ของตนโดยไม่มองหน้า

จ๊ีบ : แม่กลับมาละนะ

แม่ : จ๊ีบหิวรึยังมากินข้าวมาๆ แม่เตรียมกับข้าวไว้ให้แล้ว

จ๊ีบ : ไม่อ่ะแม่ ยังไม่หิว จ๊ีบจะขึ้นห้องไปทำงานละนะ

แม่ : ถ้าอย่างนั้นก็เอาข้าวไปกินด้วยแล้วกันนะ

จ๊ีบ : (ตอบอย่างไม่ใส่ใจ) อืมๆ

แม่ : เดี่ยวจ๊ีบ (แม่จับมือถือที่ถือโทรศัพท์ของจ๊ีบ) หยุดเล่นสักทีเถอะ อ่านหนังสือสอบทบทวนบทเรียนนะลูก เอาโทรศัพท์มาฝากแม่เถอะ

จ๊ีบ : (สับค้อนแม่ออกอย่างแรงและโมโห) แม่!!! มันเรื่องของจ๊ีบ เป็นอะไรหนักหนากับโทรศัพท์เนี่ย อย่ามายุ่งได้ไหม

แม่ : (เงียบ.....) จ๊ีบ.....

✧ จีบเดินไปห้องนอนของตนเองโดยไม่สนใจ แม่มองตามเสียใจที่จีบทำแบบนี้และ เป็นห่วงจีบ เพราะจีบติดโทรศัพท์จนไม่เหมือนเดิมและไม่ใส่ใจอะไรเลย

ฉากที่ 3 ห้องนอน

จีบคุยแชทกับนนท์ตลอดเวลาและจนตึกตื่นโดยที่รู้จกกันได้ไม่นานและจیبก็ไม่เคยถามเรื่องราวเกี่ยวกับตัวของนนท์เลย

นนท์ : จีบเราก็คูยกันมาสักพักละ ยังไม่เคยเห็นหน้าจیبแบบจริงๆ เลยไม่รู้ว่าจะน่ารักแค่ไหน
อยากเห็นหน้าจัง เราเปิดกล้องคุยกันไหม (น้ำเสียงออดอ้อน)

จีบ : ตึกแล้วนะพี่นนท์ จีบยังไม่ได้อาบน้ำเลย ชุดนักเรียนก็ถอดแล้ว ตอนนี้ไม่เรียบร้อยเลย ไว้วัน
หลังเถอะนะพี่นนท์

นนท์ : จีบ ไม่เห็นเป็นไรเลย ก็เปิดดูแปบเดียวเอง นะๆ ๆ ๆ น้องจیبสุดสวย น่ารักมาก ๆ ๆ

จีบ : จะดีเหวอคะพี่นนท์ มันไม่ดีมั้งคะ

นนท์ : ดีสิเราจะได้เห็นหน้ากันไง เอะเถอะๆ นิดเดียวๆ

✧ จีบใจอ่อน จึงไม่เอาเสื้อคลุมมาใส่ไว้ แทนผ้าขนหนูที่ใส่เตรียมอาบน้ำ และตกลงทำตามที่
นนท์ ขอร้อง

จีบ : เปิดกล้องก็ได้ค่ะ (จีบเปิดกล้อง)

นนท์ : ให้จีบ น่ารักจังเลย นั่นเราเสื้อมาใส่คลุมเหวอครับ

จีบ : ใช่ค่ะ จีบใส่ผ้าขนหนู เตรียมจะอาบน้ำค่ะ จีบไปอาบน้ำก่อนนะคะ

นนท์ : พี่ไม่เชื่อเหวอ ไหนๆ ขอดูข้างในนิดนึงหน่อยสิ ว่าจะอาบน้ำจริงรึเปล่า ริวายังใส่ชุดนักเรียน
อยู่

จีบ : จีบไม่ได้โกหกนะคะพี่นนท์ จีบจะอาบน้ำแล้ว จีบแค่นี้ก่อนนะคะ

นนท์ : จีบไม่อยากจะคุยกับพี่เลยโกหกจะไปอาบน้ำใช่ไหม

จีบ : ป่าวนะคะพี่นนท์ จีบจะอาบน้ำจริงๆ

นนท์ : พี่ไม่เชื่อ จีบลองเปิดเสื้อคลุมให้ดูหน่อย ไม่อย่างนั้นพี่ไม่เชื่อและจะไม่คุยด้วยอีก

จีบ : อย่าแบบนี้สิพี่นนท์ (จีบทำหน้าคิดลังเล)

นนท์ : วางละนะ

จีบ : ก็ได้ๆ ค่ะ

✧ จีบเปิดเสื้อคลุมออกและเห็นเป็นการนุ่งกระโจมอก

นนท์ : จะอาบน้ำจริงๆ ด้วยนี่

จ๊ีบ : ก็ใช่สิพี่นนท์ จ๊ีบไปอาบน้ำนอนละนะคะ

นนท์ : ครับผม วางละนะ

✧ จ๊ีบยิ้มน้อยยิ้มใหญ่ไปอาบน้ำ ด้วยการคุยที่สนุกและไม่เคยคุยกับใครแบบนี้มาก่อน

ฉากที่ 4 ห้องเรียน

จ๊ีบตื่นสายเพราะนอนดึกและคุยกับนนท์ ทำให้มาที่ห้องเรียนสาย แต่คุณครูยังไม่ได้เข้าสอน ในห้องเรียนมีนักเรียนจับกลุ่มกันดูโทรศัพท์ และเมื่อจ๊ีบเดินเข้ามาก็มีสายตาแปลกๆ จากเพื่อนๆ ในห้อง จ๊ีบจึงเดินไปหา ส้มและหน้อย

จ๊ีบ : นี่พวกเธอทำไมคนอื่นมองเราแปลกๆ อะ

✧ หน้อยจูงมือจ๊ีบออกมาให้ห่างจากนักเรียนกลุ่มนั้นและเปิดโทรศัพท์ให้จ๊ีบดู

หน้อย : จ๊ีบนี่เธอใช่ไหม ในรูปนี้อะ

✧ จ๊ีบหยิบโทรศัพท์จากหน้อยมาดูและทำหน้าตกใจสุดขีด

ส้ม : ไซไซไหมจ๊ีบ ทำไมเป็นแบบนี้ไปได้

✧ จ๊ีบร้องไห้โฮ เพราะอายุที่รูปของตนเองถูกเผยแพร่ออกไป

จ๊ีบ : ต้องเป็นพี่นนท์แน่ๆ เค้าให้เราทำแบบนี้ เราไม่คิดว่าจะเป็นอย่างนี้เลย ฮือๆ (จ๊ีบร้องไห้หนัก)

✧ ส้มและหน้อยปลอบจ๊ีบอยู่ ก็นักเรียนคนหนึ่งเดินมาตามให้จ๊ีบและเพื่อนๆ ในห้องไปพบครูวันเพ็ญที่ห้องพักครู

✧ ทุกคนเลยเดินตามไปเพราะ ครูวันเพ็ญต้องรู้เรื่องนี้แล้ว

ฉากที่ 5 ห้องพักครู

จ๊ีบเล่าเรื่องทุกอย่างให้ครูวันเพ็ญฟังทั้งหมด และร้องไห้เสียใจในการกระทำครั้งนี้ และครูสั่งให้เพื่อนๆ ที่มีรูปของจ๊ีบลบออกทันที ถ้าไม่อย่างนั้นจะดำเนินคดีตามกฎหมาย

จ๊ีบ : ครูคะ หนูควรทำอย่างไรดีคะ หนูกลัวแม่ต้องตีจ๊ีบแน่ถ้ารู้เรื่องนี้

ครูวันเพ็ญ : จ๊ีบแม่ของเรานะ โทรมาหาครูอยู่เสมอ ตอนจ๊ีบเปลี่ยนไป ไม่สนใจเรียนและคนรอบข้างเลย แม่เค้าเป็นห่วงจ๊ีบมากนะ เพราะนี่มันเทอมสุดท้ายแล้วด้วย แม่ฝากครูให้ช่วยดูแลจ๊ีบตลอดนะ

จ๊ีบ : หรอคะครู จ๊ีบทำแยๆ กับแม่มากเลยคะ (ร้องไห้)

ครูวันเพ็ญ : จี๊บและทุกคนในห้องฟังครูนะ การที่เราส่งคอมออนไลน์มันไม่ผิดหรอก มันมีประโยชน์หลายอย่างสำหรับคนที่รู้จักมันจริงๆ อยู่ที่เราจะเลือกใช้ในทางไหนมากกว่า ถ้าเราใช้ในการเรียน เราจะใช้อะไรได้บ้าง ส้ม ตอบครูสิ

ส้ม : หาข้อมูล หรือสอบถามข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้ค่ะ และสามารถติดต่อกับคุณครูและเพื่อนๆ ได้เวลาที่ไม่ว่างใจการบ้านหรือว่าการลาป่วยของเพื่อนๆ ค่ะ

ครูวันเพ็ญ : ดีมากนั่นถูกต้อง แล้วมีอะไรอีกไหม หน้อยตอบสิ

หน้อย : สามารถขายสิ่งของได้ด้วยค่ะ แบบไม่ต้องมีหน้าร้านค้า แต่ขายของออนไลน์ได้ พี่สาวหน้อยก็ขายอยู่ค่ะ

ครูวันเพ็ญ : นั่นก็ใช้ประโยชน์ได้ดีทีเดียว จี๊บล่ะจากเรื่องที่เกิดขึ้น คิดว่าเป็นบทเรียนเรื่องอะไร

จี๊บ : เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ได้มีประโยชน์ แกรมมีโทษด้วยค่ะ ทำให้รู้ว่าโลกออนไลน์ก็น่ากลัวมากๆ เกิดเรื่องได้แม้ไม่ต้องเจอหน้ากัน ก็ทำให้เราเสียหายได้ จี๊บจะไม่เชื่อคนง่ายและเล่นโซเชียลที่ไม่เกอดประโยชน์อีกแล้วค่ะ

ครูวันเพ็ญ : ดีแล้วจะ ขอให้ทุกคน ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ให้มากที่สุด ละใช้อย่างมีวิจรรณญาณด้วยนะ

✧ เราอยู่ในศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวทันเทคโนโลยี และรู้เท่าทันเทคโนโลยีด้วย เพื่อตัวเราเองและสังคมนะ

✧ ค่ะครู นักเรียนทั้งตอบพร้อมกัน

✧ ส่วนเรื่องผู้ชายที่เผยแพร่ เดี่ยวครูจะไปปรึกษาคุณตำรวจให้นะจี๊บไม่ต้องเป็นห่วง เย็นรีบกลับบ้านไปขอโทษแม่เขาซะนะ

จี๊บ : ค่ะครู ขอบพระคุณคุณครูมากนะคะ

✧ เมื่อถึงตอนเย็นนักเรียนแยกย้ายกลับบ้านกัน จี๊บรีบกลับบ้าน

จากที่ 6 บ้านจี๊บ

จี๊บกลับมาถึงบ้านและเค้าไปทักทายแม่ซึ่งอยู่ที่เดิมทุกวันพร้อมอาหารเย็นที่จี๊บ

ไม่ได้กินข้าวกับแม่นานแล้ว

จี๊บ : แม่จี๊บกลับมาแล้วจะ

แม่ : มากินข้าวกันลูก วันนี้มีของโปรดของลูกเลยนะ

จี๊บ : เอ็ม... คือ... ว่า... (จี๊บจะเล่าเรื่องราวให้แม่ฟัง)

แม่ : แม่รู้เรื่องแล้วละ

จ๊ีบ : แม่ จ๊ีบขอโทษนะ จ๊ีบจะไม่ทำแบบนี้อีกแล้ว

✧ จ๊ีบขอโทษแม่และกอดแม่ไว้

แม่ : อะๆ พอละๆ กินข้าวกันดีกว่า แม่หิวแล้ว (แม่ยิ้มๆ)

จ๊ีบ : จ๊ีบรักแม่นะ แม่รักจ๊ีบไหม

แม่ : เรามีกันอยู่ 2 คนไม่รักจ๊ีบจะให้ไปรักใครละ

✧ จ๊ีบและแม่ กินข้าวด้วยกันอย่างมีความสุข เหมือนเดิมที่อย่างที่เคยเป็นมา

.....จบ.....

นักเรียนมีการใช้กิจกรรมละครที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสอดแทรกในกิจกรรม ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมการจัดทำฉากในละคร และมีการวิพากษ์วิจารณ์หาข้อสรุปที่ดีร่วมกันในการเลือกภาษาที่ใช้กับตัวละคร การพูดและให้ตรงกับบุคลิก ตามความเหมาะสมลักษณะตัวละคร

กิจกรรมครั้งที่ 11 “มามาลองซ้อมละครกัน”

กิจกรรม ครั้งที่ 11

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “มามาลองซ้อมละครกัน” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์ นักเรียนสามารถร่วมกันซ้อมการในการนำเสนอละครสื่อสนทนาออนไลน์ได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูนำกิจกรรมสัมพันธ์ เพิ่มความสามัคคี เพื่อให้เตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนการซ้อมการแสดงและให้นักเรียนช่วยกันทบทวนในการบทสนทนาของละครอีกครั้งครูให้นักเรียนดำเนินการในการฝึกซ้อมการแสดงละครสื่อสนทนาออนไลน์ของเรา ตามขั้นตอนนักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย ตามลำดับเรื่อง



ภาพประกอบ 29 ซ้อมละคร (1)



ภาพประกอบ 30 ซ้อมละคร (2)

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560) เป็นการซ้อมบทละครตามที่ตนเองได้รับบทบาทและช่วยกันคิดแก้ไขปัญหาในการแสดงร่วมกัน

จากการที่นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการซ้อมของละครสื่อสนทนาออนไลน์ครูสอบถามนักเรียนถึงข้อแก้ไขปรับปรุงหรือเพิ่มเติมและอุปสรรคในการซ้อม นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็น ดังนี้

ตาราง 20 ความคิดเห็นในการซ้อมของละครสื่อสนทนาออนไลน์

นักเรียน	ความคิดเห็นในการซ้อมของละครสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 1	การจำบทยังไม่ค่อยคล่อง ควรจำบทของตัวเองให้แม่นยำกว่านี้
คนที่ 2	การพูดยังไม่ได้รับความรู้สึก แสดงอารมณ์ให้มากกว่านี้
คนที่ 3	การเข้าออกของแต่ละฉากต้องจำให้ได้ ว่าใครออกจากฝั่งไหนบ้าง
คนที่ 4	คำพูดไม่ต่อเนื่องกัน ทำให้เกิดการสะดุดของคำพูด
คนที่ 5	อารมณ์ยังทำได้ไม่ดี มีการหัวเราะขณะพูด
คนที่ 6	ต้องมีสมาธิมากกว่านี้ จะจำบทให้แม่นยำ
คนที่ 7	ต้องมีความต่อเนื่องของแต่ละฉาก
คนที่ 8	จำบทไม่ค่อยได้ และต้องพัฒนาอารมณ์ในการแสดง
คนที่ 9	การเข้าออกแต่ละฉากไม่ค่อยต่อเนื่อง
คนที่ 10	เวลาพูดต้องมองหน้ากันและไม่ยิ้มหัวเราะตอนที่ไม่ใช่อารมณ์ของฉากนั้นๆ
คนที่ 11	ต้องมีสมาธิและต้องจำบทให้ได้
คนที่ 12	ไม่พูดคุยเล่นขณะที่เพื่อนซ้อมอยู่
ข้อสรุป	ต้องจำบทให้แม่นยำและมีอารมณ์ร่วมกับผู้แสดงคนอื่นและอารมณ์ในบทบาทของตนเอง มีสมาธิ จำการเข้าออกระหว่างฉากให้ได้ และไม่พูดคุยขณะที่เพื่อนแสดง

เมื่อได้ข้อคิดเห็นนักเรียนได้ปรับปรุงแก้ไขตามที่ได้เสนอแนะไว้ คือเรื่องของการจำบทละครให้แม่นยำ และการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวละคร การเข้าออกของแต่ละฉาก และท่าทางที่เป็นบุคลิกของตัวละคร นักเรียนจึงดำเนินการซ้อมและแก้ไขแต่ละจุด เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของนักแสดงและเรื่องที่จะแสดง ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในละคร และมีการวิพากษ์วิจารณ์หาข้อสรุปที่ดีร่วมกัน

กิจกรรมครั้งที่ 12 “มาเล่นกันเถอะ”

กิจกรรม ครั้งที่ 12

ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “มาเล่นกันเถอะ” เวลา 60 นาที มีจุดประสงค์นักเรียนสามารถร่วมกันนำเสนอละครสื่อสนทนาออนไลน์ได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ครูนำกิจกรรมสัมพันธ์ เพิ่มความสามัคคี ครูนำกิจกรรมสัมพันธ์ เพิ่มความสามัคคี เพื่อให้เตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนการแสดง และให้นักเรียนช่วยกันทบทวนการแสดงของ

ตนเองและสำรวจความเรียบร้อยของตนเอง ครูให้นักเรียนล้อมวงกลมทำกิจกรรมสร้างกำลังใจในกลุ่มการแสดง นักเรียนพูดเกริ่นนำเกี่ยวกับการแสดงละครสื่ออินเทอร์เน็ต และเริ่มการนำเสนอการแสดงละครสื่ออินเทอร์เน็ตของเรา



ภาพประกอบ 31 แสดงละคร (1)



ภาพประกอบ 32 แสดงละคร (2)

ที่มา: นุชนาฏ รื่นสุข (2560) การที่นักเรียนได้ร่วมกันแสดงละครสื่อสนทนาออนไลน์ เรื่อง “ซิคแซทมันมัน รู้ไม่ทันอันตราย” ที่ร่วมกันนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับการติดสื่อสนทนาออนไลน์ของวัยรุ่น

จากการที่นักเรียนได้ร่วมกันแสดงละครสื่อสนทนาออนไลน์ เรียบร้อยแล้ว ครูสอบถามถึงการรู้เท่าทันสื่อในละคร มีอะไรบ้าง นักเรียนมีการตอบคำถามไปในทางที่สอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

ตาราง 21 การตอบคำถามไปในทางที่สอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อ

นักเรียน	การตอบคำถามไปในทางที่สอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อ
คนที่ 1	การรับรู้สื่อจากการมองเห็นและการได้ยิน ในเรื่องของการใช้สื่อสนทนาออนไลน์ แบบพิมพ์และแบบเห็นหน้า"
คนที่ 2	การรับรู้สื่อในมิติการรับสื่อ หูและตา คือการพูดคุยกับเพื่อนการสร้างปฏิสัมพันธ์กัน
คนที่ 3	การเข้าใจสื่อในรูปแบบการใช้งานของสื่อสนทนาออนไลน์
คนที่ 4	ในละครใช้ประโยชน์สื่อโดยการใช้ติดต่อกับผู้ปกครอง และการติดต่อทำงานกับเพื่อน
คนที่ 5	ได้รับประโยชน์จากสื่อสนทนาออนไลน์ในเรื่องของการติดต่อสื่อสารในการเรียน
คนที่ 6	รู้ถึงข้อเสียในการใช้สื่อสนทนาออนไลน์ว่าส่งผลกระทบต่ออย่างไรกับโรงเรียนและครอบครัว
คนที่ 7	การวิเคราะห์สื่อในเรื่องคือการวิเคราะห์ลักษณะการใช้งานของสื่อสนทนาออนไลน์ได้ มีการสนทนาแบบทางเดียวและทางกลุ่ม
คนที่ 8	สามารถแยกแยะข้อดีและข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ได้
คนที่ 9	สามารถใช้งานสื่อสนทนาออนไลน์ได้ให้เกิดประโยชน์
คนที่ 10	การประเมินค่าสื่อเรื่อง ข้อดีและข้อเสียของเสียของสื่อ สนทนาออนไลน์
คนที่ 11	สามารถนำข้อเสียของการสนทนาออนไลน์ไปเผยแพร่และเป็นข้อดีในชีวิต
คนที่ 12	สามารถนำสื่อสนทนาออนไลน์ไปใช้ประโยชน์อย่างถูกต้องและเหมาะสม
ข้อสรุป	<p>หลังจากการแสดงละครนักเรียนสามารถตอบคำถามได้สอดคล้องในหัวข้อการรู้เท่าทันสื่อได้ ดังนี้</p> <p>ด้านมิติการรับสื่อ สามารถประสาท หู และตา ในการแสดงการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน</p> <p>ด้านการวิเคราะห์สื่อ สามารถสื่อสนทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อสังคมได้</p> <p>ด้านการเข้าใจสื่อ สามารถเข้าใจรูปแบบการใช้งานของสื่อสนทนาออนไลน์ได้</p> <p>ด้านประเมินค่าสื่อ สามารถบอกข้อดีและข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ได้</p> <p>ด้านประโยชน์ของสื่อ สามารถบอกประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ในชีวิตประจำวันได้</p>

1.3 ผลการดำเนินงานกิจกรรม

จากข้อมูลการดำเนินงานกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ฯ ทั้ง 12 ครั้ง พบว่า

กิจกรรมครั้งที่ 1 “รู้จักฉันรู้จักเธอ”

ผลที่ได้คือ

1. มิติการรับสื่อ นักเรียนสามารถรับสื่อทาง ประสาท หู ตาได้
 - นักเรียนสามารถจำหน้าตาและชื่อของเพื่อนๆ ได้
2. นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรม
 - นักเรียนยิ้มแย้ม แจ่มใส หัวเราะในระหว่างทำกิจกรรม
3. นักเรียนรู้จักสนิทสนมกันมากขึ้น
 - นักเรียนกล้าที่จะพูดคุยและสัมผัสตัวกับเพื่อนๆ ได้โดยไม่เขินอาย
4. นักเรียนได้รู้จักเพื่อนใหม่ และมีมิตรภาพที่ดี
 - นักเรียนจดจำชื่อและห้องเรียนของเพื่อนๆ ได้ และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

กิจกรรมครั้งที่ 2 “โลกอินเทอร์เน็ตของพวกเขา”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สื่อคลิป แบ่งได้ดังนี้
 - วิธีการเข้าถึงสื่อคลิป
 - นิยมเปิดในโปรแกรมยูทูป (YouTube)
 - เข้าถึงได้ง่าย
 - ประโยชน์ที่ได้จากสื่อคลิป
 - สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
 - ให้ความรู้เกี่ยวกับข่าวสาร เทคโนโลยี โฆษณา ความบันเทิง
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สื่อแชท (สนทนาออนไลน์) แบ่งได้ ดังนี้
 - ลักษณะการใช้งานสื่อแชท (สนทนาออนไลน์)
 - เป็นการพิมพ์ข้อความจากโทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์ส่งถึงกัน ติดต่อกันได้

อย่างรวดเร็ว

ประโยชน์สื่อแชท (สนทนาออนไลน์)

- บอกพิกัดที่อยู่ได้ สามารถคุยแบบเห็นหน้าได้
- ติดต่อบรรยากาศหรือบุคคลที่อยู่ทางไกลได้สะดวก

การเข้าถึงสื่อแชท (สนทนาออนไลน์)

- เข้าถึงโดยการโหลดและสมัครการใช้งานแอปพลิเคชัน (Application) คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (line) ไอจี (Instagram) ซึ่งเป็นที่นิยมแพร่หลายในสังคมออนไลน์

3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สื่อเกมส์ออนไลน์ แบ่งได้ ดังนี้

การเข้าถึงสื่อเกมส์ออนไลน์

- เป็นเกมส์ที่ต้องทำการดาวน์โหลดเกมส์ที่ต้องการจะเล่น และต้องเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์ แท็บเล็ต (Tablet) คอมพิวเตอร์ (Computer) หรือโน้ตบุค (Notebook)

ประโยชน์ในการเล่นสื่อเกมส์ออนไลน์

- สามารถเล่นได้ทีละหลายคน โดยไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน
- สามารถพูดคุยกันในเกมส์ได้
- มีการแข่งขันและแบ่งฝ่ายกัน
- มีความสนุกสนาน

กิจกรรมครั้งที่ 3 “ซิคแซทกันใหม่”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สื่อสนทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อโรงเรียนได้ดังนี้

ด้านสังคมในโรงเรียน

- สังคมในกลุ่มเพื่อนลดน้อยลง
- มีโลกส่วนตัวสูง ไม่สนใจใคร จะอยู่ในสังคมยาก

ด้านการเรียน

- ผลการเรียนต่ำลง

ด้านสุขภาพ

- สุขภาพร่างกาย และสายตาไม่ดี

2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สื่อสนทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อครอบครัวได้ดังนี้

ด้านสังคมในครอบครัว

- มีโลกส่วนตัวสูง เก็บตัว
- ทำให้ครอบครัวเป็นห่วง

ด้านอารมณ์

- อารมณ์รุนแรง ก้าวร้าว หงุดหงิด

ด้านการเรียน

- ผลการเรียนต่ำลง

กิจกรรมครั้งที่ 4 “ฉันเข้าใจเธอนะ”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถเข้าใจรูปแบบการสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม แบ่งได้ดังนี้

การเข้าถึงการสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม

- ดาวโหลดแอปพลิเคชัน (Application เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (line) บนโทรศัพท์ แท็บเล็ต (tablet) คอมพิวเตอร์ (Computer) หรือโน้ตบุค (Notebook) และสร้างกลุ่มเพื่อนที่ตนเองต้องการให้ร่วมกลุ่มสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม

ประโยชน์การใช้งานการสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม

- มีความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารเป็นกลุ่ม
- สามารถคุยได้หลายๆ คนในเวลาเดียวกัน
- สามารถโทรประชุมสายได้ และสามารถจัดกลุ่มได้หลายกลุ่ม

2. นักเรียนสามารถเข้าใจรูปแบบการสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง แบ่งได้ดังนี้

การเข้าถึงการสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง

- ดาวโหลดแอปพลิเคชัน (Application เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (line) บนโทรศัพท์ แท็บเล็ต (tablet) คอมพิวเตอร์ (Computer) หรือโน้ตบุค (Notebook) และสร้างกลุ่มเพื่อนที่ตนเองต้องการให้ร่วมกลุ่มสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม

ประโยชน์ของการสนทนาออนไลน์แบบโดยตรง

- สร้างความสนิทสนมได้ง่าย คุยกับคนที่สนิทและไว้ใจกัน
- ใช้เป็นการติดต่อสื่อสารแบบส่วนตัว
- โทรเห็นหน้ากันได้ เป็นส่วนตัวมากกว่า สนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม

กิจกรรมครั้งที่ 5 “เม้าแบบนี้มันดีหรือไม่ดีกันนะ”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถประเมินค่าข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์ได้ ดังนี้

ด้านประโยชน์

- สะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร มีความรวดเร็ว
- สามารถคุยกันได้โดยไม่ต้องเดินทางไปเจอกัน ประหยัดเวลา
- เป็นทางเลือกในการติดต่อสื่อสารแบบเร่งด่วนนอกจากการโทร
- สามารถสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ได้สะดวก

2. นักเรียนสามารถประเมินค่าข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ได้ ดังนี้

ด้านสังคม

- เสี่ยงต่อการติดโทรศัพท์ และไม่สนใจคนรอบข้าง

ด้านสุขภาพ

- สุขภาพกายและจิตแย่

ด้านอารมณ์

- มีความก้าวร้าว รุนแรง

ด้านภัยที่อาจจะเกิดขึ้น

- อาจถูกล่อลวงให้เกิดการเสื่อมเสียชื่อเสียง และอาจเป็นอันตรายร้ายแรงต่อ

ครอบครัว เกิดความรู้เท่าไม่ถึงการณ์

กิจกรรมครั้งที่ 6 “แซทแบบไหนให้มันเจ๋ง”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ได้ ดังนี้

ประโยชน์ต่อครอบครัว

- สามารถติดต่อกับบุคคลที่อยู่ไกลกันได้สะดวก มีความอบอุ่นกับครอบครัว

ไม่ได้เจอกัน

ประโยชน์ต่อการทำงาน การศึกษา

- สามารถติดต่อประสานงานได้รวดเร็ว สะดวกต่อการทำงาน การศึกษา

ประโยชน์ต่อธุรกิจ

- สามารถทำการค้าขายออนไลน์ได้

ประโยชน์ด้านเวลา

- ประหยัดเวลาติดต่อสื่อสาร สามารถสื่อสารได้รวดเร็ว

ประโยชน์ด้านสังคม

- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนและบุคคลอื่นได้

กิจกรรมครั้งที่ 7 “เรื่องราวของเราชาวชอบเมา”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถสร้างโครงเรื่องของละครได้ ดังนี้

ลักษณะของโครงเรื่อง

- เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการติดโทรศัพท์ของนักเรียน
- มีข้อดีและข้อเสียในการใช้สื่อสนทนาออนไลน์
- โครงเรื่องไม่ยาวมากเข้าใจง่าย ให้เหมาะสมกับวัย
- มีเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดจุดเปลี่ยนของละคร และมีข้อคิดที่ดีในละครในบท

สุดท้าย

กิจกรรมครั้งที่ 8 “ใครจะได้เป็นพระเอกนางเอกกันนะ”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถร่วมกันคิดลักษณะของตัวละครได้ ดังนี้

ลักษณะของตัวละคร

- สร้างตัวละครที่มีคนติดโทรศัพท์ และมีกลุ่มเพื่อนที่ดีและไม่ดี
- มีครอบครัว และมีครูประจำชั้นคอยตักเตือน
- ผู้ชายไม่ตีที่เข้ามาล่อลวง
- ตัวละครมี 5- 6 คน เพื่อความสะดวกในการแสดง และไม่มากเกินไป

กิจกรรมครั้งที่ 9 “ฉากแสนสวยของเรา”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถร่วมกันคิดฉากในการแสดงละครได้ ดังนี้

ฉากในเรื่อง

- จากโครงเรื่อง ควรมีฉากประมาณ 4 ฉากตามความสำคัญ ของเรื่อง คือ

ห้องเรียน ห้องพักครู ที่บ้าน และห้องนอน

กิจกรรมครั้งที่ 10 “ฉันและเธอจะพูดยังไงกันดีนะ”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถคิดบทสนทนาในละครได้ ดังนี้

ลักษณะของบทสนทนา

- บทสนทนามีความเข้าใจง่าย ไม่ยืดยาว
- ภาษาที่ใช้ให้เหมาะสมกับวัยและบุคลิกตัวละคร
- ไม่ต้องมีคำพูดหยาบค้าย คำพูดไม่ซ้ำซาก

กิจกรรมครั้งที่ 11 “มามาลองซ้อมละครกัน”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถซ้อมละครและรู้ถึงข้อผิดพลาดในการซ้อมละครได้ ดังนี้

บทละคร

- ต้องจำบทของตนเองให้แม่นยำ
- จำการเข้าออกกระหว่างฉากให้ได้

อารมณ์ผู้แสดง

- มีอารมณ์ในบทบาทของตนเอง และมีอารมณ์ร่วมกับผู้แสดงคนอื่น

มารยาทในการแสดง

- ไม่พูดคุยหรือเล่นขณะที่เพื่อนแสดง

กิจกรรมครั้งที่ 12 “มาเล่นกันเถอะ”

ผลที่ได้คือ

1. นักเรียนสามารถร่วมกันนำเสนอละครสื่อสนทนาออนไลน์ได้ ดังนี้

การแสดงละครมีความสอดคล้องกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 5 ข้อ

- ด้านมิติการรับสื่อ สามารถใช้ประสาท หู และตา ในการแสดงการมี

ปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

- ด้านการวิเคราะห์สื่อ สามารถใช้เรื่องสื่อสนทนาออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อ

สังคม

- ด้านการเข้าใจสื่อ สามารถเข้าใจรูปแบบการใช้งานของสื่อสนทนาออนไลน์
- ด้านประเมินค่าสื่อ สามารถบอกข้อดีและข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ได้

- ด้านประโยชน์ของสื่อ สามารถบอกประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ในชีวิตประจำวันได้

จากข้อมูลดังกล่าว กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ฯ ทั้ง 12 ครั้ง ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับทักษะการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 5 ด้าน และมีด้านการใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมาสร้างสรรค์เป็นละคร อีก 1 ด้าน โดยมีรายละเอียดผลการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

1) **มิติการรับสื่อ** ในกิจกรรมครั้งที่ 1 ผลคือ เมื่อทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ฯ แล้วนักเรียนมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านมิติการรับสื่อ ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 48.33 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.67 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 95.87 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 9.42 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

2) **การวิเคราะห์สื่อ** ในกิจกรรมครั้งที่ 2 และ 3 ผลคือ เมื่อทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ฯ มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านวิเคราะห์สื่อ ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 50.55 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 7.58 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 95.87 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 9.42 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

3) **การเข้าใจสื่อ** ในกิจกรรมที่ 4 ผลคือ เมื่อทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลาฯ การรู้เท่าทันสื่อด้านเข้าใจสื่อ ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 44.17 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 84.17 มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 8.67 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

4) **การประเมินค่าสื่อ** ในกิจกรรมที่ 5 ผลคือ เมื่อทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ฯ การรู้เท่าทันสื่อด้านประเมินค่า ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 47.5 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.83 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 91.67 มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 8.83 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

5) **การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์** ในกิจกรรมที่ 6 ผลคือเมื่อทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ฯ การรู้เท่าทันสื่อด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 46.67 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.25 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 91.67 มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

6) **การใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา** ในกิจกรรมที่ 7 – 12 ผลคือ เมื่อทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ฯ การใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 46.67 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 9.17 ซึ่งอยู่

ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 91.67 มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 18.00 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

2. การเปรียบเทียบการใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ต

เมื่อเปรียบเทียบการใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 5 ด้าน คือ มิติการรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่าสื่อ การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ และการใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสร้างละคร เพื่อการศึกษา เพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัยชื่อ มวลดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยมี จำนวน 12 คน
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
df	แทน	ระดับความเสรี
T	แทน	ค่า สถิติที่ใช้พิจารณา t-test
Sig	แทน	นัยสำคัญของสถิติ

2.1 ด้านมิติการรับสื่อ

การเปรียบเทียบทักษะในมิติการรับสื่อของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการมิติการรับสื่อ ประกอบไปด้วย 2 ด้านคือ การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการรับสื่อจากประสาทมัลมีส หูและตา ตามแนวความ ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนการดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม มาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏผลดังแสดงตาราง

ตาราง 22 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการมีติการรับสื่อ

นักเรียน	ก่อนทำกิจกรรม			หลังทำกิจกรรม		
	การรับสื่อ หู ตา การมีปฏิสัมพันธ์ (5 คะแนน)	การมีปฏิสัมพันธ์ (5 คะแนน)	รวม (10 คะแนน)	การรับสื่อ หู ตา การมีปฏิสัมพันธ์ (5 คะแนน)	การมีปฏิสัมพันธ์ (5 คะแนน)	รวม (10 คะแนน)
คนที่ 1	3	2	5	5	5	10
คนที่ 2	2	2	4	5	4	9
คนที่ 3	2	2	4	5	4	9
คนที่ 4	3	2	5	5	5	10
คนที่ 5	3	2	5	5	4	9
คนที่ 6	3	2	5	5	5	10
คนที่ 7	2	2	4	5	5	10
คนที่ 8	3	2	5	5	5	10
คนที่ 9	3	3	6	5	5	10
คนที่ 10	3	2	5	5	5	10
คนที่ 11	3	2	5	5	4	9
คนที่ 12	3	2	5	5	4	9
รวม	-	-	58	-	-	115
ร้อยละ	-	-	48.33	-	-	95.83

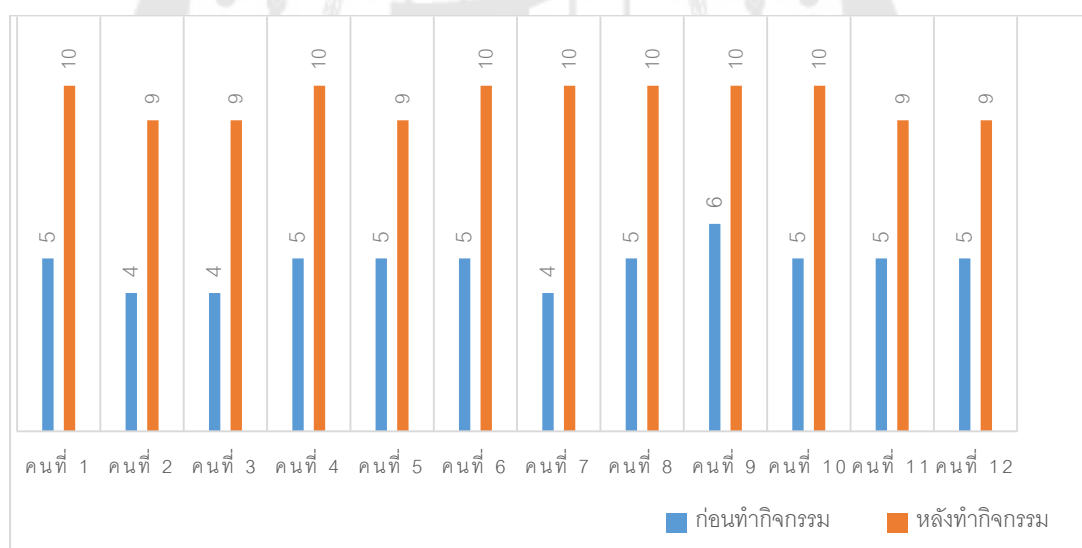
จากตาราง 22 เป็นการเปรียบเทียบมีติการรับสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 48.33 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 95.83 อยู่ในระดับสูงขึ้น

ตาราง 23 การเปรียบเทียบมีติการรับสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยใช้กิจกรรม กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

ตาราง 23 การเปรียบเทียบมิติการรับสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	df	t	Sig.
ก่อนทำกิจกรรม	12	4.67	.492	11	40.620	.000
หลังทำกิจกรรม	12	9.67	.492			

ผลการวิเคราะห์พบว่าก่อนร่วมกิจกรรม ระดับคะแนนการรู้เท่าทันสื่อ ด้านมิติการรับสื่อของกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๕ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.67 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๕ มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านมิติการรับสื่อ มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 9.42 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ แสดงว่า กิจกรรมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๕ ในกิจกรรมครั้งที่ 1 ของแผนการจัดกิจกรรมดีขึ้น



ภาพประกอบ 33 แผนภูมิเปรียบเทียบด้านมิติการรับสื่อรายบุคคล

ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรม จะแสดงให้เห็นว่านักเรียน มีการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ด้านมิติการรับสื่อ มากขึ้น จากเดิมคะแนนต่ำสุด 4 คะแนน โดยหลังการทำกิจกรรมมีคะแนนสูงถึง 10 คะแนนซึ่งเป็นคะแนนที่สูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดความรู้ด้านมิติการรับสื่อได้ดีขึ้น หลังการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๕

2.2 ด้านการวิเคราะห์สื่อ

การเปรียบเทียบทักษะในการวิเคราะห์สื่อของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมด้านการการวิเคราะห์สื่อ ประกอบด้วย 3 ด้านคือ การวิเคราะห์ลักษณะสื่อในชุมชน วิเคราะห์สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อบทบาทครู และวิเคราะห์สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อบทบาทครู ซึ่งก่อนการทำกิจกรรม และหลังการทำกิจกรรม มาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏผลดังแสดงตาราง

ตาราง 24 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมด้านการการวิเคราะห์สื่อ

นักเรียน	ก่อนทำกิจกรรม				หลังทำกิจกรรม				รวม (15 คะแนน)
	วิเคราะห์ลักษณะสื่อในชุมชน (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อบทบาทครู (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อบทบาทครู (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อบทบาทครู (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อบทบาทครู (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อบทบาทครู (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อบทบาทครู (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อบทบาทครู (5 คะแนน)	
คนที่ 1	3	2	2	2	7	5	4	5	14
คนที่ 2	3	3	2	2	8	5	5	4	14
คนที่ 3	3	2	2	2	7	5	4	4	13
คนที่ 4	3	3	3	3	9	5	5	4	14
คนที่ 5	2	2	2	2	6	5	5	5	15
คนที่ 6	3	2	2	2	7	5	4	5	14

ตาราง 24 (ต่อ)

นักเรียน	ก่อนทำกิจกรรม			หลังทำกิจกรรม			รวม (15 คะแนน)
	วิเคราะห์ลักษณะ สื่อในชุมชน (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อ สนทนาออนไลน์ที่ มีผลกระทบบต่อ ครอบครัว (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อสนทนา ออนไลน์ที่มี ผลกระทบบต่อ โรงเรียน (5 คะแนน)	วิเคราะห์ สนทนาออนไลน์ที่ มีผลกระทบบต่อ ครอบครัว (5 คะแนน)	วิเคราะห์สื่อ สนทนาออนไลน์ ที่มีผลกระทบบต่อ โรงเรียน (5 คะแนน)	รวม (15 คะแนน)	
คนที่ 7	3	3	3	5	4	5	14
คนที่ 8	3	2	3	5	4	5	14
คนที่ 9	3	3	2	5	5	5	15
คนที่ 10	3	3	3	5	4	4	13
คนที่ 11	3	2	2	5	5	4	14
คนที่ 12	2	2	2	5	5	4	14
รวม	-	-	-	-	-	-	168
ร้อยละ	-	-	-	-	-	-	93.33

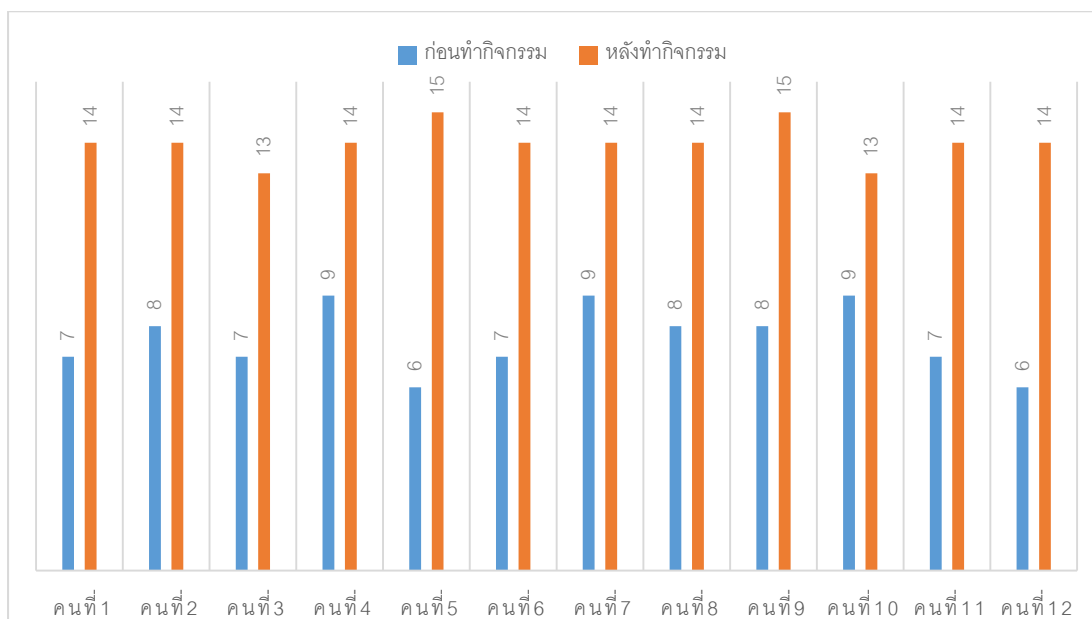
จากตาราง 24 เป็นการเปรียบเทียบด้านวิเคราะห์สื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 50.55 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 93.33 อยู่ในระดับสูงขึ้นไป

ตาราง 25 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านวิเคราะห์สื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

ตาราง 25 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านวิเคราะห์สื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	df	t	Sig.
ก่อนทำกิจกรรม	12	7.58	1.084	11	19.088	.000
หลังทำกิจกรรม	12	14.00	.739			

ผลการวิเคราะห์พบว่าก่อนร่วมกิจกรรม ระดับคะแนนการรู้เท่าทันสื่อ ด้านมิติการวิเคราะห์สื่อ ก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๗ มีคะแนนด้านวิเคราะห์สื่อโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 7.58 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๗ มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อ ด้านวิเคราะห์สื่อ มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 9.42 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ แสดงว่า กิจกรรมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๗ ในกิจกรรมครั้งที่ 2 และ 3 ของแผนการจัดกิจกรรมดีขึ้น



ภาพประกอบ 34 แผนภูมิเปรียบเทียบด้านการวิเคราะห์สื่อรายบุคคล
ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรม จะแสดงให้เห็นว่านักเรียน มีการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการวิเคราะห์สื่อ เพิ่มมากขึ้น จากเดิมคะแนนต่ำสุด 6 คะแนน โดยหลังการทำกิจกรรมมีคะแนนสูงถึง 15 คะแนนซึ่งเป็นคะแนนที่สูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดการความรู้ในการวิเคราะห์สื่อได้อย่างชัดเจนหลังการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

2.3 ด้านการเข้าใจสื่อ

การเปรียบเทียบทักษะในการเข้าใจสื่อของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการเข้าใจสื่อ ประกอบไปด้วย 2 ด้านคือ การเข้าใจรูปแบบของสื่อสนทนาออนไลน์แบบโดยตรงและการเข้าใจรูปแบบของสื่อสนทนาออนไลน์แบบกลุ่ม ตามแนวความทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนการดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม มาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปราบกฎผลดังแสดงตาราง

ตาราง 26 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการเข้าใจสื่อ

นักเรียน	ก่อนทำกิจกรรม			หลังทำกิจกรรม		
	การสนทนา แบบโดยตรง (5 คะแนน)	การสนทนา แบบกลุ่ม (5 คะแนน)	รวม (10คะแนน)	การสนทนา แบบโดยตรง (5 คะแนน)	การสนทนา แบบกลุ่ม (5 คะแนน)	รวม (10คะแนน)
คนที่ 1	2	2	4	4	4	8
คนที่ 2	2	3	5	4	4	8
คนที่ 3	2	2	4	4	4	8
คนที่ 4	2	2	4	5	4	9
คนที่ 5	3	2	5	4	4	8
คนที่ 6	2	2	4	5	4	9
คนที่ 7	2	2	4	4	4	8
คนที่ 8	2	2	4	4	5	9
คนที่ 9	2	3	5	4	5	9
คนที่ 10	2	2	4	4	4	8
คนที่ 11	3	2	5	5	4	9
คนที่ 12	3	2	5	4	4	8
รวม	-	-	53	-	-	101
ร้อยละ	-	-	44.17	-	-	84.17

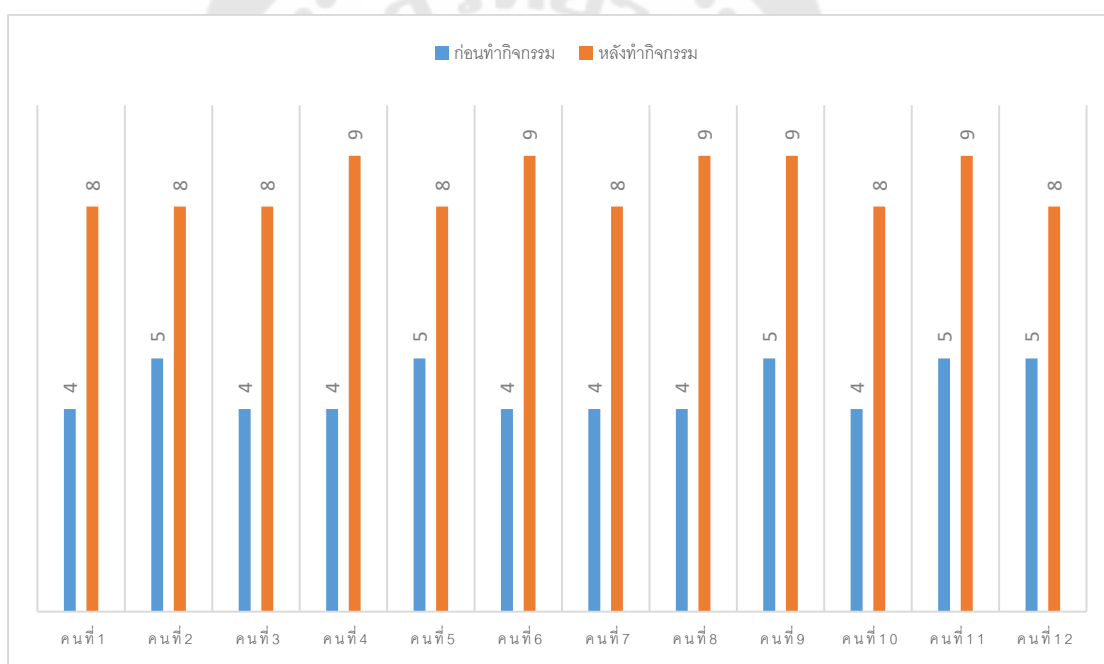
จากตาราง 26 เป็นการเปรียบเทียบด้านเข้าใจสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 44.17 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 84.17 อยู่ในระดับสูงขึ้น

ตาราง 27 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการเข้าใจสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

ตาราง 27 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการเข้าใจสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม

การทดสอบ	N	\bar{X}	SD.	df	t	Sig.
ก่อนทำกิจกรรม	12	4.25	.754	11	11.667	.000
หลังทำกิจกรรม	12	8.67	.985			

ผลการวิเคราะห์พบว่าก่อนร่วมกิจกรรม ระดับคะแนนการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการเข้าใจสื่อของก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๗ มีคะแนนด้านการเข้าใจสื่อโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลา๗ มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้าน



ภาพประกอบ 35 แผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรม

เข้าใจสื่อ มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 8.67 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ แสดงว่า กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๗ ในกิจกรรมครั้งที่ 4 ของแผนการจัดกิจกรรมดีขึ้นแผนภูมิที่ 3 แผนภูมิเปรียบเทียบด้านการเข้าใจสื่อรายบุคคล ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรม จะแสดงให้เห็นว่านักเรียน มีการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการเข้าใจสื่อ เพิ่มมากขึ้น จากเดิมคะแนนต่ำสุด 4 คะแนน โดยหลังการทำกิจกรรมมีคะแนนสูงถึง 9 คะแนนซึ่งเป็นคะแนนที่สูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดการความรู้ในเข้าใจสื่อได้อย่างชัดเจนหลังการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

2.4 ด้านการประเมินค่าสื่อ

การเปรียบเทียบทักษะในการประเมินค่าสื่อของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการประเมินค่าสื่อ ประกอบไปด้วย 2 ด้านคือ การประเมินค่าในข้อดีของสื่อสนทนาออนไลน์ และการประเมินค่าในข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ ตามแนวความทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนการดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม มาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปราบกฏผลตั้ง แสดงตาราง



ตาราง 28 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการประเมินค่าสื่อ

นักเรียน	ก่อนทำกิจกรรม			หลังทำกิจกรรม		
	ประเมินค่าข้อดี สื่อสนทนาออนไลน์ (5 คะแนน)	ประเมินค่าข้อเสีย สื่อสนทนาออนไลน์ (5 คะแนน)	รวม (10คะแนน)	ประเมินค่าข้อดี สื่อสนทนาออนไลน์ (5 คะแนน)	ประเมินค่าข้อเสีย สื่อสนทนาออนไลน์ (5 คะแนน)	รวม (10คะแนน)
คนที่ 1	3	2	5	4	4	8
คนที่ 2	3	3	6	5	4	9
คนที่ 3	3	2	5	4	4	8
คนที่ 4	2	2	4	4	3	7
คนที่ 5	2	2	4	5	4	9
คนที่ 6	3	2	5	4	4	8
คนที่ 7	2	2	4	4	3	7
คนที่ 8	3	3	6	4	4	8
คนที่ 9	2	2	4	5	4	9
คนที่ 10	3	2	5	4	4	8
คนที่ 11	3	2	5	5	4	9
คนที่ 12	2	2	4	4	3	7
รวม	-	-	57	-	-	97
ร้อยละ	-	-	47.5	-	-	80.83

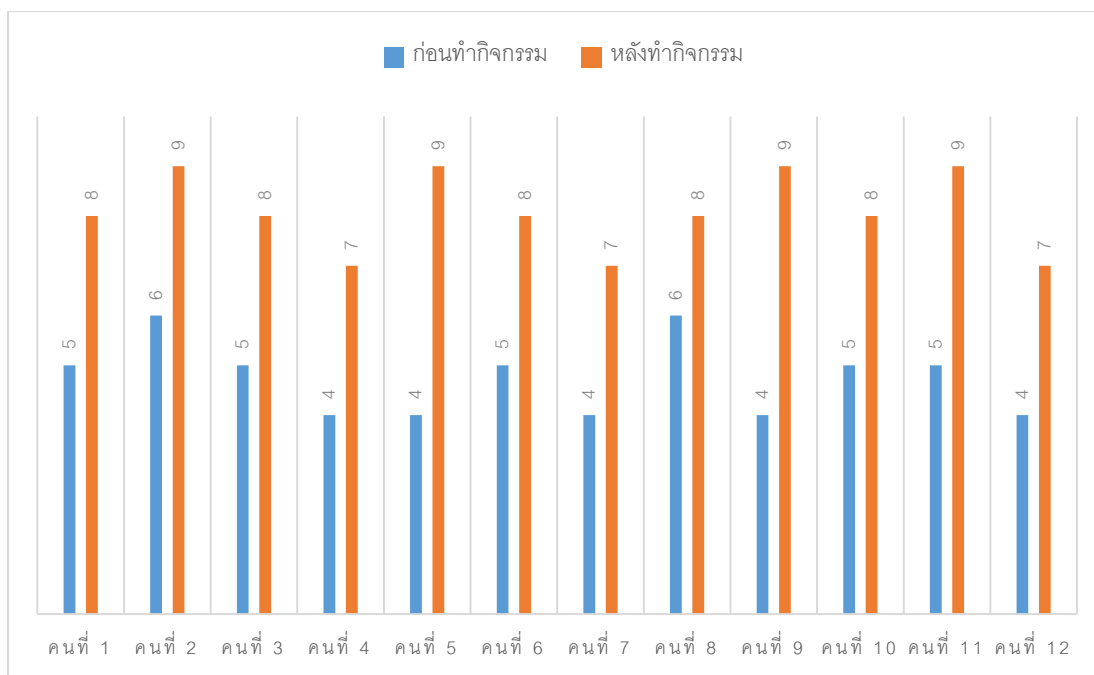
จากตาราง 28 เป็นการเปรียบเทียบด้านการประเมินค่าสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 47.5 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 80.83 อยู่ในระดับสูง

ตาราง 29 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการประเมินค่าสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ตาราง 28 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการประเมินค่าสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

ตาราง 29 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการประเมินค่าสื่อโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม

การทดสอบ	N	meam	SD.	df	t	Sig.
ก่อนทำกิจกรรม	12	4.83	.718	11	14.533	.000
หลังทำกิจกรรม	12	8.83	.835			

ผลการวิเคราะห์พบว่าก่อนร่วมกิจกรรม ระดับคะแนนการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการประเมินค่าสื่อของก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๗ มีคะแนนด้านการประเมินสื่อโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.83 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านประเมินค่า มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 8.83 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ แสดงว่า กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๗ ในกิจกรรมครั้งที่ 5 ของแผนการจัดกิจกรรมดีขึ้น



ภาพประกอบ 36 แผนภูมิเปรียบเทียบด้านการประเมินค่าสื่อรายบุคคล
ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรม จะแสดงให้เห็นว่านักเรียน มีการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการประเมินค่าสื่อ เพิ่มมากขึ้น จากเดิมคะแนนต่ำสุด 4 คะแนน โดยหลังการทำกิจกรรมมีคะแนนสูงถึง 9 คะแนนซึ่งเป็นคะแนนที่สูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดการความรู้ในการประเมินค่าสื่อได้อย่างชัดเจนหลังการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

2.5 ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

การเปรียบเทียบทักษะในการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ประกอบไปด้วย 1 ด้านคือ นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ได้ตามแนวความทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนการดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม มาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏผลดังแสดงตาราง

ตาราง 30 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

นักเรียน	ก่อนทำกิจกรรม		หลังทำกิจกรรม	
	ประโยชน์สื่อ สนทนาออนไลน์ (5 คะแนน)	รวม (5คะแนน)	ประโยชน์สื่อ สนทนาออนไลน์ (5 คะแนน)	รวม (5คะแนน)
คนที่ 1	3	3	5	5
คนที่ 2	3	3	5	5
คนที่ 3	2	2	4	4
คนที่ 4	2	2	5	5
คนที่ 5	2	2	4	4
คนที่ 6	2	2	4	4
คนที่ 7	2	2	5	5
คนที่ 8	2	2	5	5
คนที่ 9	3	3	5	5
คนที่ 10	3	3	4	4
คนที่ 11	2	2	5	5
คนที่ 12	2	2	4	4
รวม	-	28	-	55
ร้อยละ	-	46.67	-	91.67

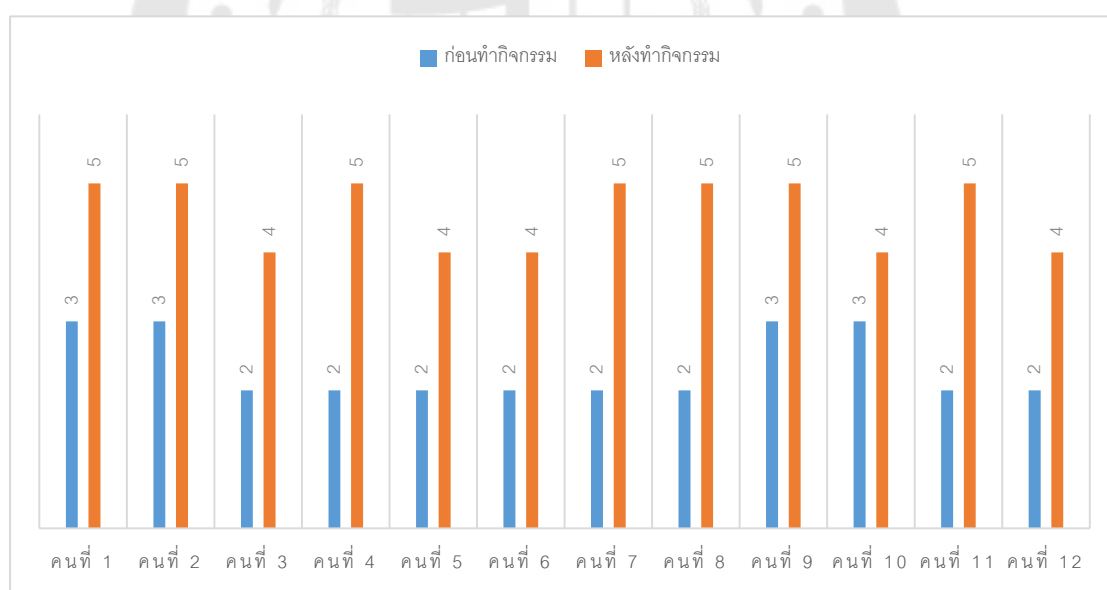
จากตาราง 30 เป็นการเปรียบเทียบด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์โดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 46.67 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 91.67 อยู่ในระดับสูงขึ้น

ตาราง 31 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์โดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ตาราง การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์โดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

ตาราง 31 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์โดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม

การทดสอบ	N	\bar{X}	SD.	df	t	Sig.
ก่อนทำกิจกรรม	12	2.25	.452	11	17.234	.000
หลังทำกิจกรรม	12	4.50	.522			

ผลการวิเคราะห์พบว่าก่อนร่วมกิจกรรม ระดับคะแนนการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ของก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๕ มีคะแนนด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.25 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๕ มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ แสดงว่า กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ๕ ในกิจกรรมครั้งที่ 6 ของแผนการจัดกิจกรรมดีขึ้น



ภาพประกอบ 37 แผนภูมิเปรียบเทียบด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์รายบุคคล ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรม จะแสดงให้เห็นว่านักเรียน มีการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์รายบุคคล เพิ่มมากขึ้น

จากเดิมคะแนนต่ำสุด 2 คะแนน โดยหลังการทำกิจกรรมมีคะแนนสูงถึง 5 คะแนนซึ่งเป็นคะแนนที่สูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดการความรู้ในการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้อย่างชัดเจนหลังการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา



2.6 ด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา

ตาราง 32 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการใช้ความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา

นักเรียน	ก่อนทำกิจกรรม					หลังทำกิจกรรม				
	ร่วมกันคิด สร้างละครได้ (5 คะแนน)	พูดคุยเสนอ ข้อคิดเห็นใน ละคร (5 คะแนน)	วิพากษ์ วิจารณ์หา ข้อสรุปที่ดี (5 คะแนน)	ตอบปัญหา ในละคร (5 คะแนน)	รวม (20คะแนน)	ร่วมกันคิด สร้างละคร ได้ (5 คะแนน)	พูดคุยเสนอ ข้อคิดเห็นใน ละคร (5 คะแนน)	วิพากษ์ วิจารณ์หา ข้อสรุปที่ดี (5 คะแนน)	ตอบปัญหา ในละคร (5 คะแนน)	รวม (20คะแนน)
คนที่ 1	3	2	2	2	9	5	4	4	5	18
คนที่ 2	3	3	3	2	11	5	4	4	5	18
คนที่ 3	3	2	2	2	9	5	4	5	5	19
คนที่ 4	3	2	2	2	9	5	4	4	5	18
คนที่ 5	3	3	2	2	10	5	4	4	5	18
คนที่ 6	3	2	2	2	9	5	4	5	5	19
คนที่ 7	3	3	3	2	11	5	5	4	5	19
คนที่ 8	2	2	2	2	8	5	4	4	5	18
คนที่ 9	3	3	2	2	10	5	5	4	5	19

นักเรียน	ก่อนทำกิจกรรม				หลังทำกิจกรรม				รวม	
	ร่วมกันคิด สร้างละครได้ (5 คะแนน)	พูดคุยเสนอ ข้อคิดเห็นใน ละคร (5 คะแนน)	วิพากษ์ วิจารณ์หา ข้อสรุปที่ดี (5 คะแนน)	ตอบปัญหา ในละคร (5 คะแนน)	รวม	ร่วมกันคิด สร้างละคร ได้ (5 คะแนน)	พูดคุยเสนอ ข้อคิดเห็นใน ละคร (5 คะแนน)	วิพากษ์ วิจารณ์หา ข้อสรุปที่ดี (5 คะแนน)		ตอบปัญหา ในละคร (5 คะแนน)
คนที่ 10	3	2	2	2	9	5	4	4	5	18
คนที่ 11	2	2	2	2	8	5	4	4	5	18
คนที่ 12	3	2	2	2	9	5	4	4	5	18
รวม	-	-	-	-	112	-	-	-	-	220
ร้อยละ	-	-	-	-	46.67	-	-	-	-	91.67

การเปรียบเทียบทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษาของการศึกษาของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำกิจกรรม และหลังทำกิจกรรม ด้านการใช้ความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา ประกอบไปด้วย 4 ด้านคือ นักเรียนสามารถร่วมกันสร้างละครสื่อสมทนทานออนไลน์ได้ นักเรียนพูดคุยแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมละคร นักเรียนมีการวิพากษ์วิจารณ์หาข้อสรุปที่ดีในละคร และนักเรียนสามารถตอบปัญหาที่นำเสนอผ่านกิจกรรมละครได้ ตามแนวความคิดพิเศษที่รู้เท่าทันสื่อ ของกลุ่มตัวอย่างที่ก่อนการดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม มาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏผลดังแสดงตาราง

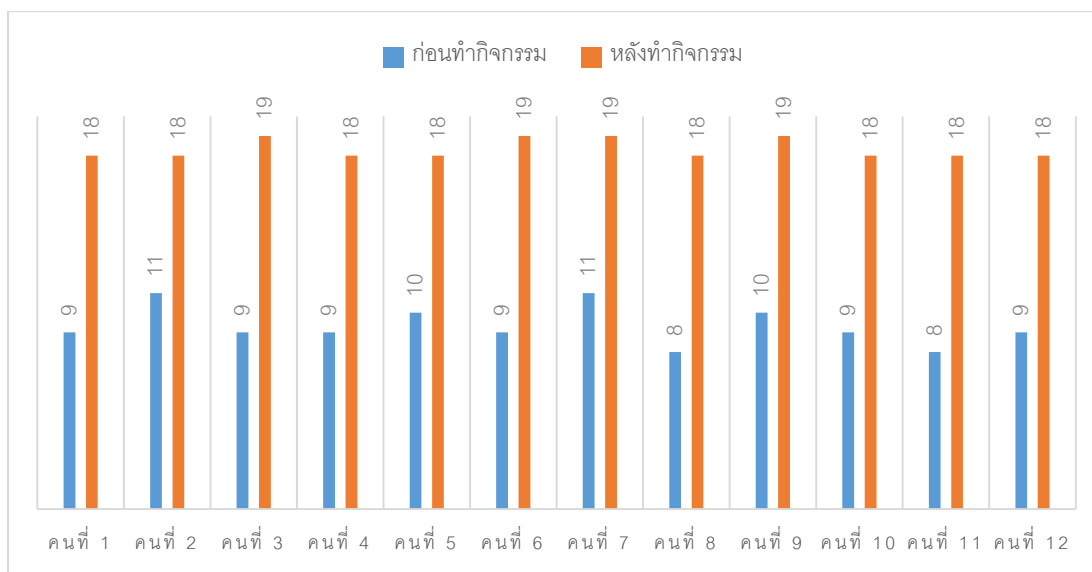
จากตาราง 33 เป็นการเปรียบเทียบด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษาโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 46.67 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 91.67 อยู่ในระดับสูงขึ้นไป

ตาราง 33 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษาโดยรวมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังโดยใช้กิจกรรม กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

ตาราง 34 การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา

การทดสอบ	N	\bar{X}	SD.	df	t	Sig.
ก่อนทำกิจกรรม	12	9.17	1.193	11	20.861	.000
หลังทำกิจกรรม	12	18.00	.853			

ผลการวิเคราะห์พบว่า ระดับคะแนนการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา ก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษาโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 9.17 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 18.00 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ แสดงกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ในกิจกรรมครั้งที่ 7- 12 ของแผนการจัดกิจกรรมดีขึ้น



ภาพประกอบ 38 แผนภูมิการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อ ด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษารายบุคคล ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรม จะแสดงให้เห็นว่านักเรียน มีการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ด้านทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา รายบุคคล เพิ่มมากขึ้น จากเดิมคะแนนต่ำสุด 8 คะแนน โดยหลังการทำกิจกรรมมีคะแนนสูงถึง 19 คะแนนซึ่งเป็นคะแนนที่สูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษาได้อย่างชัดเจนหลังการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ปฏิญานิพนธ์เล่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และศึกษาผลของการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ความมุ่งหมายของการทำปฏิญานิพนธ์ คือ เพื่อสร้างกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา และเพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายารามจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จากการศึกษารวบรวมข้อมูลผู้วิจัยสรุปได้ดังนี้

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3 ห้องเรียน จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่คัดกรองจากแบบสอบถามการติดสื่ออินเทอร์เน็ต สันทนาออนไลน์ โดยการวัดการแบบสอบถามการติดสื่อสันทนาออนไลน์ที่ได้คะแนน 55 – 60 คะแนน จำนวน 12 คน

ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการทดลอง ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

- 1) แบบสอบถามการติดสื่อสันทนาออนไลน์
- 2) แผนกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา
- 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต

ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ศึกษาจากคู่มือการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” ของ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมให้ตรงกับลักษณะของกิจกรรมที่ต้องการ

2) ศึกษารูปแบบกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา (TIE) จากแหล่งข้อมูลจากหนังสือละครเพื่อการศึกษาและใช้ทฤษฎีละครเพื่อการศึกษาของ รองศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง ผู้เชี่ยวชาญด้านละคร เป็นรูปแบบในการสร้างกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อจากหนังสือการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) และใช้รูปแบบทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อของ รองศาสตราจารย์พรทิพย์ เย็นจะบก ผู้เชี่ยวชาญรู้เท่าทันสื่อ เป็นข้อมูลในการจัดทำกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขั้นตอนการออกแบบ

1) ศึกษาโครงสร้างตารางเรียนและเวลาเรียน ที่สามารถทำกิจกรรมที่มีลักษณะที่ตารางสอนสามารถทำกิจกรรมได้ในชั่วโมงลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เพื่อออกแบบรูปแบบกิจกรรมให้ สอดคล้องตาม ลักษณะของโครงสร้างตามสถานศึกษา

2) ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสร้างกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา และศึกษาผลของการใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต โดยมีผู้เชี่ยวชาญดูแลในการออกแบบชุด กิจกรรมใน 4 ด้าน และมีเกี่ยวข้องในการสร้างเครื่องมือ คือ 1) ด้านศึกษาศาสตร์ เนื่องจากกิจกรรมเป็นรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 แผนกิจกรรมต้องจัดให้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้และเรียงเนื้อหาให้เป็นขั้นตอนถูกต้อง 2) ด้านการละคร เนื่องจากผู้วิจัยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาในการจัดกิจกรรม

3) ด้านจิตวิทยา เนื่องจากการจัดกิจกรรมครั้งนี้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงต้องใช้กิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียน และ 4) ด้านสื่อเทคโนโลยี เนื่องจาก ผู้วิจัยทำกิจกรรมในเรื่องของสื่อสนทนาออนไลน์และมีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการทำกิจกรรมจึงต้องตรวจสอบความเหมาะสมในการใช้สื่อกับนักเรียน เพื่อให้ชุดกิจกรรมตรงตามวัตถุประสงค์ที่จะเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พัฒนาแบบประเมินพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ทั้ง 5 ด้านคือด้านมิติการรับสื่อ วิเคราะห์สื่อ เข้าใจสื่อ ประเมินค่าสื่อ และใช้สื่อให้

เกิดประโยชน์ โดยศึกษาจากแนวคิดละครเพื่อการศึกษาและการรู้เท่าทันสื่อพร้อมทั้งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

3) การทดลองใช้กิจกรรม

3.1) ติดต่อประสานงานโรงเรียน ขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้รับผิดชอบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ และครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์ขอความร่วมมือในการนำนักเรียนมาร่วมกิจกรรม เพื่อลงมือปฏิบัติการทดลอง และทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน

3.2) นำแบบกิจกรรมทดสอบความรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้ง 5 ด้าน คือ มิติการรับสื่อ วิเคราะห์สื่อ เข้าใจสื่อ ประเมินค่าสื่อ และใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ไปทดลองครั้งแรก (Pretest) บันทึกเป็นคะแนนก่อนการทดลอง

3.3) ดำเนินการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 กิจกรรมเป็นเวลา 4 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมงโดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองและมีผู้ช่วยเป็นครูประจำชั้น บันทึกข้อมูล

3.4) สิ้นสุดการทดลอง ทำการทดสอบ (Posttest) กับกลุ่มทดลองเป็นฉบับเดียวกัน กับแบบทดสอบที่ใช้ก่อนการทดลองและเก็บคะแนนไว้เป็นหลังการทดลอง (Posttest)

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยขอเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1) ผู้วิจัย ได้วิเคราะห์ลักษณะเด่น ของกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ จากคู่มือการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของ สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 5 ด้าน ตามแนวคิดของ พรทิพย์ เย็นจะบก ซึ่งประกอบไปด้วย มิติการรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่าสื่อ และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ นำมาออกแบบเพื่อการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียน และ แนวคิดละครเพื่อการศึกษา (TIE) ของ พรวิรัตน์ ดำรุง คือ การสร้างปฏิสัมพันธ์ มีประเด็นสัมพันธ์กับชุมชน การกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์เปรียบเทียบสถานการณ์ มีการพูดคุยเสวนาปรับเปลี่ยนความคิด มีส่วนร่วมกันในละคร มีการวิพากษ์ วิวิจารณ์และหาข้อสรุป

ร่วมกัน การแสดงละครที่มีประเด็นปัญหาในโรงเรียน มีการตอบปัญหาที่นำเสนอผ่านละคร ผู้วิจัย นำแนวคิดทั้งหมดนี้มาจัดทำให้สอดคล้องกันกับกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อ การศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับวัยของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) การศึกษาผลของการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อ การศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ การคำนวณ หาค่าเฉลี่ยของ กลุ่มตัวอย่าง (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มประชากรตัวอย่าง (SD.) และทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างของคะแนน เฉลี่ยมาเปรียบเทียบคะแนน การรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนหลังได้รับการจัดกิจกรรมลด เวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สรุปผลการวิจัย

1. การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อ การศึกษาเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มี 5 ขั้นตอนในการออกแบบ คือ

1.1 ศึกษาปัญหาการติดสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชน จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องและ ติดต่อสถานที่

1.2 เก็บรวบรวมข้อมูล โดยวิธีการศึกษารูปแบบละครเพื่อการศึกษา วิเคราะห์ หัวข้อสำคัญ ศึกษารูปแบบกิจกรรม ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้และศึกษาความต้องการจำเป็นของ คุณลักษณะผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นแนวทาง ในการออกแบบให้สอดคล้องลักษณะ กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ที่สามารถใช้พัฒนาเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต

1.3 ออกแบบชุดกิจกรรม โดยการศึกษาโครงสร้างของโรงเรียน เพื่อออกแบบ รูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องสถานศึกษาและออกแบบชุดกิจกรรมให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ คือการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน

1.4 ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ นำกิจกรรมที่ออกแบบ คือ โครงสร้างของกิจกรรม และรูปแบบของกิจกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและแก้ไขตามคำแนะนำ คือ ด้านศึกษาศาสตร์ ด้านละครเพื่อการศึกษา ด้านสื่อและเทคโนโลยี

1.5 ทดลองใช้ นำชุดกิจกรรมไปดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนวัดชุมพลนิกายาราม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน ในช่วงเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ จำนวน 12 ครั้ง โดยใช้ระยะเวลาในการดำเนินการ 4 สัปดาห์ ละครึ่ง 3 ครั้งๆ ละ 60 นาที ตามคู่มือบริหารจัดการลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

2. สรุปผลและวิเคราะห์ผลแบ่งตามวัตถุประสงค์งานวิจัย คือ

2.1 ออกแบบชุดกิจกรรม ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อการศึกษ เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยนำแบบแผนกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ของกระทรวงศึกษาธิการ ที่เป็นการดำเนินกิจกรรมเป็นรายบุคคล หรือเป็นกลุ่ม ที่เน้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีมสร้างเสริมคุณลักษณะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีสุขภาพแข็งแรง ให้ผู้เรียนได้วางแผนคิดวิเคราะห์ สร้างแรงบันดาลใจจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรู้ควบคู่กับการประเมินผลการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินสภาพจริงโดยใช้เทคนิควิธีการประเมินสภาพจริง ที่ให้ความสำคัญกับการประเมินการปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์และแข่งขันด้วยศักยภาพความรู้และภูมิปัญญาสานกับ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีโดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี จากที่ผู้วิจัยนำแบบสอบถามการติดสื่ออินเทอร์เน็ตสนทนาออนไลน์ในโรงเรียนนำร่องกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้แล้ว พบว่านักเรียนมีการติดสื่อสนทนาออนไลน์ในระดับมากที่สุด จำนวน 12 คน ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับสื่อ เทคโนโลยี ในปัจจุบันให้มากขึ้น

การรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นสิ่งสำคัญกับเด็กและเยาวชน ที่ต้องมีความรู้ในการใช้สื่ออย่างถูกต้อง ด้วยความรู้เท่าทันสื่อ เข้าใจด้านลบของสื่อ ให้เยาวชนอยู่ในสังคมที่สื่อไม่มีผลกระทบในการดำรงชีวิต ซึ่งปัจจุบันสังคมก้าวไกลทางเทคโนโลยีมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิดของ พรทิพย์ เย็นจะบก ผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้เท่าทันสื่อ และนำเนื้อหาวิธีการเรียนรู้มาใช้ในกิจกรรมทั้งหมด 5 ข้อ คือ 1. มิติการรับสื่อ 2.วิเคราะห์สื่อ 3. การเข้าใจสื่อ 4. การประเมินค่าสื่อ 5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้การใช้สื่อได้อย่างปลอดภัย และใช้สื่ออย่างเกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เพื่อให้เด็กนักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรมและเพื่อการปฏิบัติการทำงานเป็นทีม ผู้วิจัยจึงศึกษาแนวคิดละครเพื่อการศึกษ (TIE) ของ พรรัตน์ ดำรุ่ง ซึ่งเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยผ่านกิจกรรมละคร เด็กมีการเรียนรู้ที่เกิดการพัฒนาความเข้าใจกับตนเอง และการแก้ไขปัญหาผ่านการวิเคราะห์ วิจัย และ

นำไปสู่บทสรุปที่ดีร่วมกัน กับผู้อื่นตามสถานการณ์จำลอง การออกแบบการสร้างละคร และการแสดงละครได้ จึงเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องและเหมาะกับการรูปแบบและเนื้อหาความต้องการ เสริมสร้างความรู้และการแก้ไขปัญหาของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

2.2 ผลการใช้กิจกรรมก่อนและหลังโดยแบ่งเป็น ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 5 ด้าน คือ มิติ การรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่าสื่อ การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ โดยใช้ แนวความคิดการรู้เท่าทันสื่อของ พรทิพย์ เย็นจะบก ด้านละครเพื่อการศึกษาของ พรรัตน์ ดำรุง ด้านรูปแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ใช้คู่มือลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ของ กระทรวงศึกษาธิการ

3. การเปรียบเทียบการใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ฯ ทั้ง 12 ครั้ง ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับทักษะการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 5 ด้าน และมีด้านการใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมาสร้างสรรค์เป็นละคร อีก 1 ด้าน โดยมีรายละเอียดผลการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

3.1 ด้านมิติการรับสื่อ กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษาคะแนนก่อนทำกิจกรรม คะแนน เต็ม 10 คะแนน มีนักเรียนได้คะแนนดังนี้ 4 คะแนน 3 คน 5 คะแนน 8 คน 6 คะแนน 1 คน มีคะแนนด้านมิติการรับสื่อโดย คิดเป็นร้อยละได้ 48.33 คะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.67 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ พบว่านักเรียนยังไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กันในการทำกิจกรรม

หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านมิติการรับสื่อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน มีนักเรียนได้คะแนน 9 คะแนน 5 คน 10 คะแนน 7 คน คิดเป็นร้อยละได้ 95.87 โดยคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 9.42 ซึ่งอยู่ในระดับสูง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ เมื่อพิจารณาตั้งแต่ก่อนการทำกิจกรรมนักเรียนมีความวางตัวในการทำความรู้จักเพื่อนต่างห้องเรียน ยังมีความเขินอาย แต่เมื่อทำกิจกรรมครั้งที่ 1 แล้วนักเรียนมีสัมพันธ์ที่ดีมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมมีการใช้เกมส์ประสาธสัมพันธ์ หู และตาในการจดจำชื่อ มีการแข่งขันกับเวลาทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวต่อกิจกรรม หลังจากนั้นกิจกรรมเริ่มให้สัมพันธ์ตัวกันมีการจับมือกันเป็นกลุ่ม แข่งความเร็วการจับกลุ่ม ทำให้นักเรียนสนุกสนานและสร้างปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น มิติในการรับสื่อ

3.2 ด้านวิเคราะห์สื่อ ก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อ

การศึกษา มีคะแนนด้านวิเคราะห์สื่อ เต็ม 15 คะแนน คะแนนก่อนทำกิจกรรมมีนักเรียนได้คะแนนดังนี้ 6 คะแนน 2 คน 7 คะแนน 8 คน 9 คะแนน 3 คน มีคะแนนด้านวิเคราะห์สื่อ คิดเป็นร้อยละได้ 50.55 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 7.58 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากนักเรียนยังไม่เข้าใจในการวิเคราะห์สื่อ และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น

หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านวิเคราะห์สื่อ คะแนนเต็ม 15 คะแนน นักเรียนได้คะแนนดังนี้ 13 คะแนน 2 คน 14 คะแนน 8 คน 15 คะแนน 2 คน คิดเป็นร้อยละได้ 93.33 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 9.42 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ กิจกรรมครั้งที่ 2 และ 3 เป็นวิเคราะห์สื่อที่อยู่ในชุมชนและสื่อที่ส่งผลกระทบต่อโรงเรียนและครอบครัว มีการแบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อให้เกิดการแสดงความคิดเห็นของแต่ละบุคคลมากขึ้นและร่วมกันวิเคราะห์สื่อออกมาได้ถูกต้อง และมีการพูดคุยวิเคราะห์เปรียบเทียบกันในกลุ่ม เพื่อเกิดข้อสรุปที่ตรงร่วมกัน

3.3 ด้านการเข้าใจสื่อ ก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อ

การศึกษา มีคะแนนด้านการเข้าใจสื่อก่อนการทำกิจกรรม คะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนมีคะแนนดังนี้ 4 คะแนน 7 คน 5 คะแนน 5 คน คิดเป็นร้อยละได้ 44.17 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากนักเรียนไม่เข้าใจรูปแบบการสนทนาออนไลน์ และมีความคิดเห็นแตกต่างกัน หาข้อสรุปร่วมกันไม่ได้

หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านเข้าใจสื่อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนมีคะแนนดังนี้ 8 คะแนน 7 คน 9 คะแนน 5 คน คะแนน คิดเป็นร้อยละได้ 84.17 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 8.67 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ กิจกรรมครั้งที่ 4 เป็นกิจกรรมที่นักเรียนต้องมีความเข้าใจในรูปแบบของสื่อสนทนาออนไลน์ โดยนักเรียนมีการเปลี่ยนสลับกลุ่มเพื่อความคิดเห็นที่แตกต่างจากเดิม และการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี

3.4 ด้านการประเมินค่าสื่อ ก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนด้านการประเมินสื่อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนได้คะแนนดังนี้ 4 คะแนน 5 คน 5 คะแนน 5 คน 6 คะแนน 2 คน คิดเป็นร้อยละได้ 47.5 โดยเฉลี่ยรวม

เท่ากับ 4.83 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ นักเรียนไม่ยังไม่เข้าใจในการประเมินค่าสื่อ และแสดงความคิดเห็นไม่ตรงตามหัวข้อกิจกรรม

หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านประเมินค่า คะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนได้คะแนนดังนี้ 7 คะแนน 3 คน 8 คะแนน 5 คน 9 คะแนน 4 คน คิดเป็นร้อยละได้ 80.83 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 8.83 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ กิจกรรมที่ 5 เป็นการให้นักเรียนประเมินค่าสื่อสนทนาออนไลน์ในข้อดีและข้อเสีย มีการเปลี่ยนสลับกลุ่มและทำให้นักเรียนร่วมงานกันได้ดีเป็นอย่างดี มีการพูดคุยเล่าเรื่องราวให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด และทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงานมากขึ้น ผู้วิจัยจัดให้มีการแข่งขันทางความคิด เพิ่มความสนุกสนานให้แก่กิจกรรม นักเรียนสามารถประเมินค่าสื่อได้ตรงตามหัวข้อกิจกรรม

3.5 ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ คะแนนเต็ม 5 คะแนน นักเรียนได้คะแนนดังนี้ 2 คะแนน 8 คน 3 คะแนน 4 คน คิดเป็นร้อยละได้ 46.67 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.25 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากนักเรียนแสดงความคิดเห็นได้ไม่ตรงตามหัวข้อกิจกรรม เพราะความคิดเห็นด้านประโยชน์ของสื่อไม่ชัดเจน

หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ คะแนนเต็ม 5 คะแนน นักเรียนได้คะแนนดังนี้ 4 คะแนน 5 คน 5 คะแนน 7 คน คิดเป็นร้อยละได้ 91.67 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ กิจกรรมครั้งที่ 6 เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ มีการเปิดวิดีโอเรื่องราวเกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์ และให้นักเรียนจับประเด็นความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของสื่อออกมา และมีการจับเวลาเพิ่มความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำงาน นักเรียนมีความคิดเห็นที่แตกต่างแต่พยายามหาข้อสรุปที่ตีร่วมกันได้อย่างตรงตามหัวข้อกิจกรรม

3.6 ด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อศึกษาก่อนทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนด้านการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา คะแนนเต็ม 20 คะแนน นักเรียนมีคะแนนดังนี้ 8 คะแนน 2 คน 9 คะแนน 6 คน 10 คะแนน 2 คน 11 คะแนน 2 คน คิดเป็นร้อยละได้ 46.67 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 9.17 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากนักเรียนไม่มีความรู้การสร้างละครจึงใช้เวลานานในการแสดงความคิดเห็น มีการถกเถียงกันหาข้อสรุปยาก และไม่ตรงตามหัวข้อกิจกรรมละคร

หลังร่วมกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนการใช้ทักษะความรู้เท่าทันสื่อสร้างละครเพื่อการศึกษา มีคะแนนเต็ม 20 คะแนน นักเรียนได้คะแนนดังนี้ 18 คะแนน 8 คน 19 คะแนน 4 คน คิดเป็นร้อยละได้ 91.67 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ ซึ่งอยู่ในระดับสูง 18.00 ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < .01$ กิจกรรมที่ 7- 12 เป็นกิจกรรมการสร้างละครเพื่อการศึกษาที่เกี่ยวกับสื่อสันทนาการออนไลน์ของนักเรียน เริ่มจากการสร้าง โครงเรื่อง นักเรียนร่วมกันคิดโครงเรื่องที่สอดคล้องกับเรื่องราวและมีเหตุการณ์จุดเปลี่ยนที่ชัดเจน จากนั้น สร้างตัวละคร นักเรียนสร้างตัวละครโดยคำนึงกับวัยของตนเองและบุคลิกของตัวละครที่น่าสนใจ และจึงจัดทำ ฉาก ในการแสดง ซึ่งนักเรียนพูดคุยปรึกษาในการจัดฉากที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและสะดวกต่อการสร้างฉาก ซึ่งมีทั้งหมด 4 ฉาก ไม่เยอะจนเกินไป การสร้างบทสนทนา ขึ้นโดยนักเรียนเลือกที่จะใช้ภาษาเหมาะสมกับตัวละคร และบุคลิกของตัวละคร และไม่ใช้คำหยาบคายเข้าใจง่าย การซ้อมการแสดง นักเรียนซ้อมและหาข้อผิดพลาดและข้อที่ต้องแก้ไขมาสรุปและปรับปรุงได้ด้วยตนเอง การนำเสนอละครเพื่อการศึกษา นักเรียนมีความตั้งใจจริงในการแสดง และสามารถแสดงได้อย่างเหมาะสม มีความสามัคคีและการตอบคำถามการแสดงที่ถูกต้องและสอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผล

การศึกษาในครั้งนี้มีความมุ่งหมาย เพื่อออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และศึกษาผลของการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏผลวิจัยดังนี้

1. รูปแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.1 ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 คู่มือการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และการนำคุณลักษณะผู้เรียน มีหลักสำคัญคือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีมสร้างเสริมคุณลักษณะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีสุขภาพแข็งแรง ตอบสนองความสนใจความถนัดและความต้องการของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้วางแผนคิดวิเคราะห์ สร้างแรงบันดาลใจจัดกิจกรรมการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาสร้างเป็นกิจกรรมครั้งนี้

1.1.2 กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา (TIE) ผู้วิจัยได้พบว่า เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เป็น การพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยผ่านกิจกรรมละคร ที่เป็นการเรียนรู้ที่เกิดเด็ก การเรียนรู้ที่เกิดการพัฒนาความเข้าใจกับตนเอง และการแก้ไขปัญหาผ่านการวิเคราะห์ วิจัย และนำไปสู่วิธีการปฏิบัติที่ตรงกัน กับผู้อื่นตามสถานการณ์จำลอง และการแสดงละครได้ การละคร สำหรับเยาวชนเป็นศิลปะที่มีรูปแบบเฉพาะ มีความเป็นเอกลักษณ์ มีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างไป ตามวัย และความพร้อมของผู้ชม ผู้ทำงานละครสำหรับเยาวชน ทั้งที่เป็นกิจกรรมในโรงเรียนและ เป็นละครเวที ต้องมีความละเอียดอ่อน มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์มีรสนิยมทางศิลปะที่ดี มีความจริงใจที่จะสื่อสาระ ขณะเดียวกัน เสนอแนะ เรื่องราว ความคิด วิธีการแก้ปัญหา และทัศนคติที่ดีแก่ผู้ชม เหมาะที่จะนำมาจัดทำกิจกรรมสำหรับการเสริมสร้างการเรียนรู้สำหรับเด็ก ประถมศึกษา (พรรัตน์ ดำรุง, 2557: 46)

1.1.3 การรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากการศึกษาการรู้เท่าทัน สื่อ ของรองศาสตราจารย์ พรทิพย์ เย็นจะบก ผู้เชี่ยวชาญด้านรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยใช้องค์ประกอบ ของแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ 5 ข้อ คือ 1. มิติการรับสื่อ 2.วิเคราะห์สื่อ 3. การเข้าใจสื่อ 4. การ ประเมินค่าสื่อ 5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ และนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพื่อ เวลารู้ ให้สอดคล้องกับแนวคิดละครเพื่อการศึกษาในแต่ละกิจกรรม จำนวน 12 ครั้ง และออกแบบ กิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยมีผู้เชี่ยวชาญดูแลในการออกแบบชุด กิจกรรมใน 4 ด้าน คือ ด้านศึกษาศาสตร์ ด้านการละคร ด้านจิตวิทยา และด้านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้ชุดกิจกรรมตรง ตามวัตถุประสงค์ที่จะเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พัฒนาแบบประเมินพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อ ทั้ง 5 ด้านคือด้านมิติการรับ สื่อ วิเคราะห์สื่อ เข้าใจสื่อ ประเมินค่าสื่อ และใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

จากการที่ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อช่วยให้ผู้วิจัยได้ทราบถึง สภาพขององค์ความรู้ในเรื่องที่จะทำการวิจัยว่า ได้มีผู้ศึกษาหาคำตอบความรู้ไว้แล้วในแง่มุมหรือ ประเด็นใดแล้วบ้าง เพื่อทำการจะศึกษาวิจัยเพื่อหาคำตอบในเรื่องนั้นต่อไปและ การทราบถึง สถานภาพขององค์ความรู้ในเรื่องที่จะทำวิจัยจะช่วยให้ผู้วิจัยมองเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ความรู้ ใหม่ที่จะได้จากการวิจัยของตนเองนั้นจะมีความสัมพันธ์อย่างไรกับองค์ความรู้ที่มีอยู่แล้วในเรื่อง นั้น หรือจะเป็นความรู้ใหม่มีความสำคัญอย่างไรและตัวผู้วิจัยจะต้องเข้าไปจัดระเบียบอยู่ในองค์ ความรู้ในเรื่องนั้นๆ อย่างเหมาะสมมีความน่าเชื่อถือ เพื่อให้ผลงานวิจัยสมบูรณ์ที่สุด (บุญธรรม กิจปรีดาปริสุทธิ, 2546.104)

1.2 กระบวนการออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

1.2.1 ผู้วิจัยศึกษาโครงสร้างของตารางเรียน และเวลาเรียน ที่จะจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ได้ในวันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ในคาบสุดท้าย เวลา 1 ชั่วโมง เพื่อนำออกแบบรูปแบบกิจกรรมให้ สอดคล้องตามหลักสูตรสถานศึกษาสถานศึกษา

1.2.2 ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา (TIE) จากแหล่งข้อมูล และเลือกใช้ทฤษฎีละครเพื่อการศึกษา ในด้านการรูปแบบของการจัดกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา ของ รองศาสตราจารย์พรวิรัตน์ ดำรุง ผู้เชี่ยวชาญด้านละครเพื่อการศึกษา เป็นรูปแบบในการสร้างกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีองค์ประกอบของแนวคิดดังนี้ 1) มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ 2) มีประเด็นเกี่ยวกับชุมชน 3) การกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์ที่เปรียบเทียบกับสถานการณ์ 4) มีการพูดคุยเสวนาปรับเปลี่ยนความคิด 5) การมีส่วนร่วมในละคร 6) การวิพากษ์วิจารณ์และหาข้อสรุปที่ตีร่วมกัน 7) แสดงละครที่มีประเด็นปัญหาในโรงเรียนผ่านรูปแบบละครฉากสั้น 8) ตอบปัญหาที่นำเสนอผ่านละคร ซึ่งผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้และจัดกลุ่มในแต่ละข้อให้สอดคล้องกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละกิจกรรม

1.2.3 ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นการเสริมสร้างเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์ การตีความเนื้อหากการประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อรวมถึงการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาศักยภาพทางความคิด เพื่อเป็นการป้องกันตัวเองจากผลกระทบในด้านลบจากสื่อได้ดี และการขับเคลื่อนกระบวนการนี้มีความเหมาะสมเป็นอย่างดีต่อเยาวชนซึ่งในชีวิตประจำวันในการเปิดรับสื่อประเภทต่างๆ รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาที่มากกว่ากิจกรรมประจำวันอื่นๆ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552:9)

1.2.4 การตรวจเครื่องมือในงานวิจัย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องมือในงานวิจัยและให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ ทั้ง 4 ด้าน 1) ด้านศึกษาศาสตร์ เนื่องจากกิจกรรมเป็นรูปแบบของการจัดทำแผนจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) ด้านละครเพื่อการศึกษา เนื่องจากนำองค์ประกอบของละครเพื่อศึกษามาออกแบบในแผนกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ 3) ด้านจิตวิทยา เนื่องจากการจัดกิจกรรมครั้งนี้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงต้องเลือกให้วิธีการและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยนักเรียน 4) ด้านสื่อและเทคโนโลยี เนื่องจาก ผู้วิจัยจัดทำเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน และใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในสถานการณ์ในการทำกิจกรรมด้วย จึงต้องตรวจสอบความเหมาะสมของสื่อที่จะนำไปสอนนักเรียนในแผนกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

จากศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบในงานวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาและเลือกแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาออกมากิจกรรมจากการที่มีความสอดคล้องด้านกิจกรรมและผลของการใช้ทฤษฎีที่ประสบความสำเร็จ เพราะการศึกษาแนวคิดทฤษฎีช่วยให้ผู้วิจัยได้มีแนวคิดพื้นฐานเชิงทฤษฎีในเรื่องที่จะทำการวิจัยอย่างเพียงพอ เพราะว่าได้ศึกษาค้นคว้าจนมีความรู้เพียงพอในการเขียนกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี (Theoretical หรือ Conceptual framework) เกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการวิจัยต้องเขียนชัดเจนเพื่อช่วยให้ผู้วิจัยกำหนดประเด็นปัญหาในการวิจัยได้อย่างชัดเจน เข้าใจเนื้อหาสาระของเรื่องที่วิจัย สามารถกำหนดแนวทางในการศึกษาได้อย่างเหมาะสม (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2546:103)

1.3 ทดลองใช้กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

1.3.1 ติดต่อประสานงานโรงเรียน ขออนุญาตผู้บริหาร ชี้แจงข้อมูลและหลักสำคัญคือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหาการทำงาน เป็นทีมสร้างเสริมคุณลักษณะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีสุขภาพแข็งแรง ตอบสนองความสนใจ ความถนัดและความต้องการของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้วางแผนคิดวิเคราะห์ สร้างแรงบันดาลใจจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาสร้างเป็นกิจกรรมครั้งนี้ ให้แก่ผู้ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และขอความร่วมมือในการจัดกิจกรรม จึงทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถามการติดต่อสนทนาออนไลน์ที่มีค่าคะแนนอยู่ในระดับ 55 – 60 คะแนน ที่มีพฤติกรรมการติดต่ออินเทอร์เน็ตสนทนาออนไลน์มากที่สุด และผู้วิจัยศึกษาโครงสร้างของตารางเรียน และเวลาเรียน ที่จะจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ได้ในวันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ในคาบสุดท้าย เวลา 1 ชั่วโมง เพื่อนำออกแบบรูปแบบกิจกรรมให้ สอดคล้องตามหลักสูตรสถานศึกษา สถานศึกษา

1.3.2 นำแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ทดลองครั้งแรก (Pretest) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน โดยไม่ต้องทำการสอนหรืออธิบาย และบันทึกเป็นคะแนนครั้งแรกก่อนได้รับการทำกิจกรรม พบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในระดับน้อยถึงปานกลาง เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์ และอธิบายสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง เพราะไม่เคยได้รับการเรียนการสอนมาก่อน

1.3.3 ดำเนินกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 กิจกรรม เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยดำเนินการการสอนด้วยตนเองและมีผู้ช่วยเป็นครูประจำชั้น บันทึกข้อมูล ในระดับประถมศึกษา ปรับเวลาเรียนพื้นฐานของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ตาม

ความเหมาะสม และมีการบูรณาการการเรียนรู้ ทั้งนี้ต้องมีเวลาเรียนรวมตามที่กำหนดไว้ในโครงสร้างเวลาเรียน โดยรายวิชา พื้นฐาน เท่ากับ 840 ชั่วโมง/ปี และรายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น เท่ากับ 40 ชั่วโมง/ปี รวมทั้งสิ้น 880 ชั่วโมง/ปี (22 ชั่วโมง/สัปดาห์) โดยผู้เรียนต้องมีคุณภาพตาม มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดเวลาของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 120 ชั่วโมง /ปี (3 ชั่วโมง/สัปดาห์) จัดเป็นกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” บังคับตามหลักสูตรประกอบด้วย กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ โดยเวลาเรียนรวมทั้งหมดไม่เกิน ๑, ๐๐๐ ชั่วโมง/ปี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558.12)

1.3.4 สิ้นสุดการทดลอง ทำการทดสอบ (Posttest) กับกลุ่มตัวอย่างเป็นฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบที่ใช้ก่อนการทดลองและเก็บคะแนนไว้เป็นหลังการทดลอง (Posttest) เป็นการเปรียบเทียบผลก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมได้อย่างชัดเจน

2. ผลการเปรียบเทียบ ใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ในแผนกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยใช้ละครเพื่อการศึกษา ประกอบไปด้วยจุดมุ่งหมายของกิจกรรม แนวคิดที่ใช้ในกิจกรรมที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อได้แบ่งกิจกรรมตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อและละครเพื่อการศึกษา ผสมกับทฤษฎีคู่มือบริหารการจัดเวลาเรียน “กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม จำนวน 12 ครั้ง

2.1 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ด้านมิติการรับสื่อ

กิจกรรมที่ 1 รู้จักฉันรู้จักเธอ

การจัดกิจกรรมด้านมิติการรับสื่อ ผลของระดับการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ด้วยรูปแบบกิจกรรมครั้งที่ 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งเสริมด้านการมีปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งหลังการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพื่อเวลารู้ ๕ สถิติโดยรวมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมโดยมีค่าเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรม 4.67 และหลังทำ 9.42 เนื่องจากนักเรียนได้ผ่านกิจกรรมละลายพฤติกรรมในการทำความรู้จักกันเพื่อความสนิทสนมในการทำกิจกรรม โดยใช้ประสาทสัมผัส ทั้ง 5 โดยเฉพาะ หู และตา เป็นการรับรู้สื่อ ในการสื่อสารกันระหว่างบุคคล ประสาทสัมผัส ทั้ง 5 ที่เป็นสื่อกลางในการส่งผ่านสารจากผู้ส่งไปยังผู้รับ อันได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น สัมผัส จะเป็นสิ่งที่เปิดมิติการรับสื่อของผู้รับ โดยสื่อมวลชนจะส่งผ่านประสาทสัมผัสทางหูกับตามากกว่าประสาทสัมผัสด้านอื่นๆ เนื่องจากข้อจำกัดของสื่อเอง และในการนี้ประสาทสัมผัสจะส่งข้อมูลไปยังระบบ

สมองเพื่อตีความและรับรู้ต่อไป ด้านกิจกรรมละครถึงลักษณะการจัดกิจกรรมละลายพฤติกรรมว่าควรมีมีลักษณะที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน และสร้างแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม (ปรวัน แพทยานนท์.2560 สัมภาษณ์)

2.2 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการวิเคราะห์สื่อ

กิจกรรมครั้งที่ 2 โลกอินเทอร์เน็ตของพวกเรา

กิจกรรมครั้งที่ 3 ชิคแซทกันใหม่

การจัดกิจกรรมด้านการวิเคราะห์สื่อ ผลของระดับการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ด้วยรูปแบบกิจกรรมครั้งที่ 2- 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งเสริมด้านการวิเคราะห์สื่อ ซึ่งหลังการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพื่อเวลารู้ ๙ สถิติโดยรวมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมโดยมีค่าเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรม 7.58 และหลังทำ 9.42 กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้วิเคราะห์สื่อในชุมชนหรือชีวิตประจำวันของนักเรียนและวิเคราะห์ รูปแบบสื่อสนทนาออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์สื่อโดยผ่านการดูคลิปวิดีโอเกี่ยวกับสื่อ และให้นักเรียนร่วมวิเคราะห์ นักเรียนสามารถเห็นภาพและเข้าใจได้ผ่านการดูคลิปวิดีโอทำให้นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น ตรงตามการวิเคราะห์สื่อหรือการอ่านสื่อ คือ การแยกแยะองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อ ในประเด็นของวัตถุประสงค์ของสื่อ ปัจจัยที่เกี่ยวกับบริบททางสังคมการวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ จะทำให้เห็นภาพความเป็นจริงของสื่อได้อย่างชัดเจนขึ้น (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2554.12)

2.3 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการเข้าใจสื่อ

กิจกรรมครั้งที่ 4 ฉันทน์เข้าใจเธอนะ

การจัดกิจกรรมด้านการเข้าใจสื่อ ผลของระดับการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ด้วยรูปแบบกิจกรรมครั้งที่ 4 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งเสริมด้านการเข้าใจสื่อ ซึ่งหลังการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพื่อเวลารู้ ๙ สถิติโดยรวมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมโดยมีค่าเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรม 4.25 และหลังทำ 8.67 เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเข้าใจรูปแบบของสื่อสนทนาออนไลน์ และให้นักเรียนได้ดูคลิปรูปแบบของสื่อสนทนาออนไลน์และให้หารูปแบบของสื่อ นักเรียนมีความสนใจและแสดงความคิดเห็นและช่วยกันวิพากษ์วิจารณ์หาข้อสรุปร่วมกันได้ดี และเหมาะสม ตรงตามแนวคิด (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2554.13) การเข้าใจสื่อ หรือการตีความสื่อรูปแบบการนำเสนอของสื่อ เข้าใจภาพเฉพาะของสื่อแต่ละเป็นภาพและรู้จักที่มาของข้อมูลประเภทต่างๆ ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนจะมีความเข้าใจสื่อได้ไม่เหมือนกันตีความไปคนละแบบ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม พื้นฐานการศึกษา และคุณสมบัติในการเรียนรู้ การที่จะรับข่าวสารได้อาจขึ้นอยู่กับ

กับสภาพจิตใจจากการชอบและอาจส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ (ศรันถ์ ยี่หลั่นสุวรรณ, 2558. 18)

2.4 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการประเมินค่าสื่อ

กิจกรรมครั้งที่ 5 เม้าแบบนี้มันดีหรือไม่ดีกันนะ

การจัดกิจกรรมด้านการประเมินค่าสื่อ ผลของระดับการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ด้วยรูปแบบกิจกรรมครั้งที่ 5 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งเสริมด้านการเข้าใจสื่อ ซึ่งหลังการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพื่อเวลารู้ ๕ สถิติโดยรวมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมโดยมีค่าเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรม 4.83 และหลังทำ 8.83 กิจกรรมนี้เป็นการให้นักเรียนประเมินข้อดีและข้อเสียของสื่อสนทนาออนไลน์ เมื่อนักเรียนได้ผ่านการวิเคราะห์สื่อและการเข้าใจสื่อแล้วนักเรียนจึงมีความเข้าใจในการประเมินค่าสื่อได้รวดเร็วและสามารถประเมินค่าสื่อได้ถูกต้องตามหัวข้อกิจกรรมและตรงตามแนวคิด (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2554.13) หลังจากการที่ผู้รับสารผ่านการวิเคราะห์และการทำความเข้าใจสื่อแล้ว ผู้รับสารควรที่จะทำการ

ประเมินค่าสิ่งที่ื่อนำมาเสนอว่ามีคุณภาพและคุณค่ามากน้อยเพียงไร ไม่ว่าจะ เป็นเนื้อหาที่น่าเสนอ หรือวิธีการนำเสนอในรูปแบบใดก็ตาม นักเรียนได้ผ่านขั้นตอนตรงตามแนวคิดจึงสามารถเรียนรู้ได้รวดเร็วขึ้น

การรู้เท่าทันสื่อ ด้านการประเมินค่าสื่อ ทำให้นักเรียนรู้จักคิดด้านดีและไม่ดีของสื่อ แม้จะต้องเผชิญกับสิ่งยั่วยุต่างๆ ก็จะสามารถวิเคราะห์ด้วยตนเองได้ (ปัทมา รอดประพันธ์, 2559.160)

2.5 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

กิจกรรมครั้งที่ 6 แซทแบบไหนให้มันแจ่ง

การจัดกิจกรรมด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ผลของระดับการใช้กิจกรรมลดเวลา

เรียนเพิ่มเวลารู้๕ ด้วยรูปแบบกิจกรรมครั้งที่ 6 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งเสริมด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ซึ่งหลังการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพื่อเวลารู้ ๕ สถิติโดยรวมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมโดยมีค่าเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรม 2.25 และหลังทำ 4.50 เมื่อนักเรียนได้ผ่านกิจกรรมทักษะการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ด้านแล้ว ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ได้ตามชีวิตประจำวันที่นักเรียนใช้ประโยชน์ของสื่อสนทนาออนไลน์ มีการหาข้อมูลด้วยตนเองมากขึ้น และปรึกษาหารือกันในกลุ่ม ร่วมกับคูคิลิวิดีโอเกี่ยวกับประโยชน์ของสื่อและสรุปร่วมกัน นักเรียนได้เรียนรู้ตามขั้นตอนตามแนวคิด (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2554.13) ถ้าผู้รับสารได้ใช้การวิเคราะห์และทำความเข้าใจในองค์ประกอบขั้นต้นทั้ง 4 มาได้เป็นอย่างดีแล้ว เท่ากับ

ว่าผู้นั้นได้ผ่านกระบวนการการรู้เท่าทันสื่ออย่างครบถ้วน แต่ยังไม่เพียงพอเพราะเมื่อเราเข้าใจองค์ประกอบสื่อ อ่านสื่อได้ ประเมินค่าได้ โดยใช้องค์ปัญญาที่เกิดขึ้นนี้ แต่เราทุกคนไม่สามารถออกไปจากโลกของสื่อได้ ความจำเป็นที่จะต้องอยู่ในโลกของสื่อต่อไปเราควรที่จะปฏิบัติดังนี้

- นำสิ่งที่ตนวิเคราะห์ไปใช้ประโยชน์
- เลือกรับสื่อเป็น
- สามารถส่งสารต่อได้
- มีปฏิริยาตอบกลับสื่อได้

การดำเนินชีวิตประจำวันในโรงเรียน ในครอบครัว หรือในสังคม การใช้การสื่อสารอินเทอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์จะเพิ่มความสะดวกรสบาย ใช้ค้นหาความรู้ได้รวดเร็ว ถ้าเลือกใช้ในส่วนที่ดีจะเกิดประโยชน์สูงสุด (ภทริศินี แสนลำแดง, 2557:55) องค์ประกอบทั้ง 5 เกี่ยวพันต่อเนื่องตามลำดับดังกล่าว เป็นองค์ความรู้ “การรู้เท่าทันสื่อ” ที่ต้องการการพัฒนาและปรับใช้ให้เหมาะกับกระบวนการการเรียนรู้ของทุกกลุ่มชนในสังคมไทยต่อไป

2.6 การสร้างละครเพื่อการศึกษาโดยใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

กิจกรรมครั้งที่ 7 – 12 เป็นขั้นตอนการสร้างละครเพื่อการศึกษา โดยประกอบด้วยโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก บทละคร การซ้อม และการนำเสนอการแสดง ผลของระดับการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ฯ ด้วยรูปแบบกิจกรรมครั้งที่ 6 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งเสริมด้านการสร้างละครเพื่อการศึกษาโดยใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งหลังการใช้กิจกรรมลดเวลาเรียนเพื่อเวลารู้ฯ สถิติโดยรวมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมโดยมีค่าเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรม 9.17 และหลังทำ 18.00 จากการทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมครั้ง 11 กิจกรรมที่ผ่านมาทำให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 5 ด้าน และความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างละครเพื่อการศึกษา แล้วนักเรียนจึงสามารถแสดงออกผ่านกิจกรรมละครได้เป็นอย่างดีนักเรียนสามารถ แสดงละครตรงตามแนวคิดละครเพื่อการศึกษาที่มีประเด็นปัญหาในโรงเรียนผ่านรูปแบบละคร ฉากสั้นของละครทั้งเรื่อง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมได้คิดวิเคราะห์และเปรียบเทียบสถานการณ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น มิใช่ความรู้เรื่องการละคร แต่เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่ใช้ละครเป็นสื่อ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอความคิดหรือก่อให้เกิดปฏิกิริยาไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์และแสวงหาข้อสรุปที่ดี (พรวิรัตน์ ดำรุง, 2557: 48) และสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ทักษะชีวิตทักษะการแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีมสร้างเสริมคุณลักษณะค่านิยมที่ดีงามและความมีน้ำใจต่อกัน จากคู่มือการจัดกิจกรรม

“ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2558 : 4)

ผลจากการออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ สอดคล้องกับ คู่มือการจัดกิจกรรม ตามหลักการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” มีหลักการที่สำคัญที่สอดคล้องกับกิจกรรมครั้งนี้ คือ

1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ทักษะชีวิตทักษะการแก้ปัญหาการ

ทำงานเป็นทีมสร้างเสริมคุณลักษณะค่านิยมที่ดีงามและความมีน้ำใจต่อกัน

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงมีประสบการณ์ตรงสร้างความรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้อย่างมีความสุข

3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนใช้ชุมชน ภูมิปัญญาสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้

4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผนคิดวิเคราะห์หรืออภิปรายสรุปความรู้ นำเสนอจุดประกายความคิดสร้างแรงบันดาลใจสร้างความมุ่งมั่นเพื่อแสวงหาความรู้การแก้ปัญหาและ สร้างสรรค์นวัตกรรม

5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมเป็นการเรียนรู้ในระหว่างการทำงานที่ทุกคนในทีมเน้นความเป็นระบบมีวิจารณ์ญานร่วมกันตลอดเวลากำลึงทำอะไรจะทำให้ดีขึ้นอย่างไรแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันมีการช่วยเหลือเกื้อกูลมีความสามัคคีมีน้ำหนึ่งใจเดียวกันมีความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี

ลักษณะการจัดกิจกรรมละครเพื่อการศึกษา เรียนกิจกรรมละลายพฤติกรรมตามโครงสร้างการจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 พบผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่ให้ความสนใจในการจัดกิจกรรมละลายพฤติกรรมเนื่องจากการจัดกิจกรรม ต่อเนื่อง ไม่สร้างความน่าสนใจ และเชื่องช้า ซึ่งละลายพฤติกรรม ควรมีลักษณะที่กระชับ ไม่เชื่องช้า กิจกรรมละลายพฤติกรรม คือการใช้กิจกรรมหรือเกมส์เป็นสื่อ และเน้นการสนุกสนานเป็นสำคัญ (ศักดิ์พันธ์ ต้นวิมรัตน์. 2546: 40)

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทั้ง 5 ด้าน มิติการรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่าสื่อ และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์นั้น ตามโครงสร้างของกิจกรรมแต่ละครั้ง ในกิจกรรมที่ 5 การประเมินค่าสื่อ นักเรียนไม่เข้าใจ เพราะไม่ได้อธิบายให้นักเรียนเข้าใจง่าย ซึ่งครูจะต้องใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัยและมีความเข้าใจง่าย ควรแนะนำให้เด็กเข้าใจภาษาใน

สถานการณ์ต่างๆ (บุษบง ตันติวงศ์, 2538: 142) การสอดแทรกการรู้เท่าทันสื่อก็ต้องมีเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของนักเรียน (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2554: 15)

ข้อเสนอแนะและการนำไปใช้

1. การทำละครเพื่อการศึกษาจะต้องใช้การเรียนรู้ที่ต่อเนื่องไม่ควรเว้นระยะห่างในการเรียนรู้ เช่นถ้าจัดกิจกรรม 3 วัน วันพุธ วันพฤหัสบดี วันศุกร์ มีความต่อเนื่องกัน และควรจัดกิจกรรมครั้งต่อไปในวันจันทร์ วันอังคาร และพุธ เพื่อไม่ให้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมห่างกันเกินไป เพราะถ้าระยะเวลาห่างกันนักเรียนจะจดจำกิจกรรมที่เรียนครั้งที่ผ่านมาไม่ได้ นักเรียนจะสามารถทำกิจกรรมได้ประสิทธิภาพมากขึ้น

2. การนำกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา กิจกรรมนี้วัยของนักเรียนที่เหมาะสมในการสอนคือ 11 – 13 ปี จำนวนชั่วโมงที่จัดกิจกรรม ควรไม่น้อยกว่า 12 ชั่วโมง จึงจะเกิดประสิทธิภาพแก่ผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การทำละครเพื่อการศึกษาจะดำเนินกิจกรรม ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ จะประสบความสำเร็จจาก การมีส่วนร่วมของผู้บริหาร ครู นักเรียนและผู้ปกครองเพราะผู้บริหาร ครูและผู้ปกครองมีส่วนช่วยในการสนับสนุนและเป็นแรงเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมดำเนินราบรื่น ซึ่งการมีส่วนร่วมจะเกิดไม่ได้ หากไม่มีการทำความเข้าใจถึงรูปแบบกิจกรรมและประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นหลังกิจกรรมดำเนินเสร็จ ฉะนั้นคนที่จัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ จะต้องประชุมหารือและทำความเข้าใจกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องให้ชัดเจนและเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน จึงจะส่งผลให้กิจกรรมประสบความสำเร็จราบรื่นด้วยดี

2. การสร้างละครเพื่อการศึกษาจะต้องหาประเด็นที่อาจจะส่งผลกระทบต่อเยาวชนและเป็นที่น่าสนใจในสังคม และควรเหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

บรรณานุกรม

- Jackson, A., & Jackson, T. (2007). *Theatre, Education and the making of meanings: Art or instrument?* New York: Manchester University Press.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). แนวทางการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. Retrieved from [http:// photo.theerasart.ac.th/doc_download](http://photo.theerasart.ac.th/doc_download)
- กานดา รุณณะ, และ พงศา สายแก้ว. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์*. Retrieved from [http:// www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152](http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152)
- กิ่งกมล ปิยมาดากุล. (2557). *การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง สร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ชฎาภรณ์ สงวนแก้ว และคณะ. (2551). *เอกสารประกอบการสอน การจัดการเรียนรู้สองสถานะ*. Retrieved from <http://www.patai.ac.th/files/Dual-Mode-School-20081023.pdf>
- ชเนตตี สยนานนท์. (2555). *พฤติกรรมและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการอุดมศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- นรฤทธิ เสรีกิจ. (2560). *ละครเพื่อการศึกษา เพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความเป็นพลเมืองเรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติวิธีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- นุจรินทร์ ชอบดำรงธรรม. (2553). *อิทธิพลของสื่อโฆษณาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อกระบวนการตอบสนองของผู้บริโภค*. (ปริญญาานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2546). *คู่มือการเขียนรายงานการวิจัยและวิทยานิพนธ์ (พิมพ์ครั้งที่ 7)*. กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักท์.
- บุษบง ตันติวงศ์. (2536). *วิชาปรัชญาและมโนทัศน์ในการเลี้ยงดูและอบรมเด็ก*. กรุงเทพฯ: คณะครู ศาสตราจารย์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุหงา ชัยสุวรรณ, และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2555). *พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ ของวัยรุ่นอายุ 10-19 ปี*. *วารสารการสื่อสารและการจัดการ* นิต้า, 1(1), 1.

- ปติดา รอดประพันธ์, และ วิเชียร อ่างรังโสติกุล. (2559). การพัฒนาหลักสูตรเยาวชนรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(160).
- ปรวัณ แพทยานนท์. (2560, 17 มิถุนายน) //Interviewer: นุชนาฏ รื่นสุข. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2546). *ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2546). การรู้เท่าทันสื่อ. *วารสารมนุษยศาสตร์*, 11, 111-121.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2554). การรู้เท่าทันสื่อบนสถานการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองของประเทศไทย: กรณีศึกษาเฉพาะสื่อกระแสหลักและสื่อใหม่ในช่วงเวลา มี.ค.-พ.ค. 2553. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยและพัฒนาแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พรรัตน์ ดำรุง. (2547). *เอกสารประกอบการสอน ละครเพื่อพัฒนา*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรัตน์ ดำรุง. (2552). *การละครสำหรับเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2526). *ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก สื่อสารการแสดงสำหรับการพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ภัทร์สินี แสนสำแดง. (2557). ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมวลชนและสื่อใหม่ของวัยรุ่น ในจังหวัดสกลนคร. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 6(12), 47-58.
- ภานุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา Facebook. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรม). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ*.
- วรัญญู ปิ่นจ๋า. (2558). การพัฒนาพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศ จังหวัดเพชรบุรี โดยใช้กิจกรรมการละคร. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ศรันถิ ยี่หลั่นสุวรรณ. (2558). การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ ทักษะคิด และแนวโน้มพฤติกรรมที่มีต่อโครงการส่งเสริมสังคม ของผู้นำเยาวชนประเทศอาเซียนและญี่ปุ่น ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก

- (Facebook). . (วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารและสื่อสารมวลชน). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ศักดิ์พันธ์ ดันนิมรัตน์. (2546). เทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์. *วารสารวิทยบริการ*, 14(1), 40-55.
- สาลิกา สำเนาทอง. (2554). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน เพื่อ ส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- สุกัลยา พรหมเชื้อ. (2550). การสร้างชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. (ปริญญาโทการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุทธิพร นิราพาธ. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- อรรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2553). Social media เครื่องมือเพิ่มศักยภาพทางธุรกิจ. *วารสารนักบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ*, 30(4), 63-69.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นุชนาฏ รื่นสุข
วัน เดือน ปี เกิด	1 กุมภาพันธ์ 2534
สถานที่เกิด	จ. พระนครศรีอยุธยา
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2547 จบการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล ท่าเรือประชานุกูล พ.ศ. 2552 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิทยาลัยนาฏศิลป์ อ่างทอง พ.ศ. 2557 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ห้องเรียนเครือข่ายวิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง
ที่อยู่ปัจจุบัน	108 ม. 11 ต. หนองขนก อ. ท่าเรือ จ. พระนครศรีอยุธยา

