



การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Study of the Effects of Using Learning Activity Packages to Enhance the Creative Skills
in Media Literacy for Lower-Secondary Students

ปรีศนา เชี่ยวสุทธิ

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2561

การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Study of the Effects of Using Learning Activity Packages to Enhance the
Creative Skills
in Media Literacy for Lower-Secondary Students



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF EDUCATION (Educational Technology)

Faculty of Education Srinakharinwirot University

2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การศึกษานวัตกรรมใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ของ
ปรีศนา เชี่ยวสุทธิ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน)
..... ที่ปรึกษาร่วม	 กรรมการ
(อาจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์)

ชื่อเรื่อง	การศึกษาดูผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
	สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ผู้วิจัย	ปรีศนา เชี่ยวสุทธิ
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ (1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (2) เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม (3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ (3) แบบวัดทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (4) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้เท่าทันด้วย t-test แบบ Dependent Sample

ผลการวิจัย พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ นักเรียนมีการเรียนรู้ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยนักเรียนมีทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีระดับความพึงพอใจในชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก (mean=4.01, SD=0.15) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ในด้านเนื้อหา นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ คำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน (mean=4.32, SD=0.62)

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมการเรียนรู้, การรู้เท่าทันสื่อ, ทักษะการสร้างสรรค์

Title	Study of the Effects of Using Learning Activity Packages to Enhance the Creative Skills in Media Literacy for Lower-Secondary Students
Author	PRISSANA CHIAWSUTTHI
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Assistant Professor Khwanying Sriprasertpap , Ph.D.

The objectives of this research were (1) to develop learning activity package to enhance the creative skills in media literacy for lower-secondary students; (2) to compare the differences the creative skills in media literacy among lower-secondary learners before and after being taught using the developed package; (3) to study the satisfaction of learners with the developed package. The sample consisted of fifty students of Saint Gabriel's College Secondary and were selected by cluster random sampling. The research instruments consisted of (1) the learning instructional package to enhance media literacy in creative skills; (2) academic achievement test for media literacy in creative skills; (3) assessment scale for media literacy in creative skills among lower-secondary learners, and (4) a scale to measure learner satisfaction with the developed package. The data were analyzed using mean and standard deviation. The differences in academic achievement and media literacy skills were tested with a dependent sample t-test.

The results of this research indicated that (1) After being taught with the developed package, the academic achievement of the sample was higher than before with a statistical significance of .05; (2) After being taught with the developed package, the media literacy of the sample was higher than before with a statistical significance level of .05, (3) the sample was satisfied with the developed package and the sample had a high level of satisfaction (mean=4.01, SD=0.15). When the individual aspects were considered, the sample had a high level of satisfaction with the content, The aspect with the highest level of satisfaction was easy-to-understand and clear instruction (mean=4.32, SD=0.62).

Keyword : Learning Activity Packages Media Literacy Creative Skills

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์หลัก อาจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรี อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักสูตรปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นทีรัตน์ พิระพันธุ์ และอาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาทุกท่าน ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษา ให้ความรู้ ความสำเร็จ ความสำเร็จสมบูรณ์ อีกทั้งทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ในการทำงานวิจัยและรู้ถึงคุณค่าของงานวิจัยที่จะช่วยพัฒนาสังคมให้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความเมตตากรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่งจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองเดช ศรีกิจ อาจารย์ ดร. สุมาลี เชื้อชัย อาจารย์ ดร. นิพาดา ไตรรัตน์ อาจารย์ ดร.สิริพร ทิตะลำพูน อาจารย์ณัฐฐาน์ นิธิภัทรณิโชค และอาจารย์กฤติชัย ดี ยิ่ง ที่ได้ให้คำแนะนำในการสร้างและตรวจสอบชุดกิจกรรม เครื่องมือแบบวัดทักษะและแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนร่วมในการทำปริญญานิพนธ์อีกหลายท่านที่ไม่ได้กล่าวนามมา ณ โอกาสนี้ ที่ได้กรุณาให้ข้อเสนอแนะ ให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก ในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ จนสำเร็จลุล่วงลงได้ตามวัตถุประสงค์

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบระลึกถึงพระคุณ คุณพ่ออรรถ แยมบุญยิ่ง คุณแม่สุชาวณี เชี่ยวสุทธิ ที่ได้ให้กำเนิด เลี้ยงดู อบรมสั่งสอนมาตลอด ขอขอบคุณ คุณจิรศักดิ์ จันทรภูเขียว พี่แจ่ง พี่เปิ้ล พี่ไธ ผู้ที่อยู่เบื้องหลังในทุกส่วนของวิจัยเล่มนี้ คุณครูฝ่ายวิชาการโรงเรียนเซนต์คาเบรียลทุกท่าน ที่เป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาตลอด ผู้วิจัยขออุทิศคุณงามความดีนี้แด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ปริศนา เชี่ยวสุทธิ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	8
ขอบเขตของการวิจัย	8
ประชากร	8
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	8
ด้านเนื้อหา	8
ตัวแปรที่จะศึกษา	9
ความสำคัญของการวิจัย	9
นิยามศัพท์เฉพาะ	9
กรอบแนวคิดในการวิจัย	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
1. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)	12
1.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ	12
1.2 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ	16

1.3 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ.....	18
1.4 แนวทางการพัฒนาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ	28
1.5 การวัดการรู้เท่าทันสื่อ.....	44
2. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21	46
3. แนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรม.....	52
3.1 ความหมายของชุดกิจกรรม.....	52
3.2 ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	53
3.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	54
3.4 แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม	56
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	57
4.1 งานวิจัยในประเทศ.....	57
4.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	66
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	69
1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่ม.....	69
ประชากร	69
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	69
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	69
3. วิธีดำเนินการวิจัย	78
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล	79
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	81
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	81
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	81

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	92
ความมุ่งหมายของการวิจัย	92
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	92
ประชากร	92
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	92
การวิเคราะห์ข้อมูล	92
สรุปผลการวิจัย	93
อภิปรายผล	95
ข้อเสนอแนะทั่วไป	99
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	99
บรรณานุกรม	100
ภาคผนวก	104
ภาคผนวก ก.	105
ภาคผนวก ข.	107
ภาคผนวก ค.	136
ภาคผนวก ง.	144
ภาคผนวก จ.	156
ประวัติผู้เขียน	159

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ	18
ตาราง 2 แสดงพฤติกรรมบ่งชี้จำแนกตามองค์ประกอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	23
ตาราง 3 พฤติกรรมบ่งชี้จำแนกตามองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	70
ตาราง 4 แผนการจัดกิจกรรมรายชั่วโมงตามพฤติกรรมบ่งชี้จำแนกตามองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	72
ตาราง 5 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One – Group Pretest – Posttest Design	78
ตาราง 6 แสดงค่าความสอดคล้องด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม	82
ตาราง 7 แสดงค่าความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม	83
ตาราง 8 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ (n=50)	84
ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ (n=50)	85
ตาราง 10 ผลการวัดทักษะก่อนและหลังของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ จำแนกตามองค์ประกอบของทักษะการสร้างสรรค์ (n=50)	86
ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการวัดทักษะก่อนและหลังของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ (n=50)	89
ตาราง 12 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง (n=50)	90

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	11
--	----



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

โลกในยุคปัจจุบันเป็นสังคมแห่งข่าวสาร มีอุตสาหกรรมการสื่อสารที่เติบโตและพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว สื่อมีอิทธิพลต่อการรับรู้และการดำเนินชีวิตของเราเป็นอย่างมาก เราได้เห็นได้ใช้ ได้ยิน ได้สัมผัสสื่ออย่างหลากหลาย การเผยแพร่เนื้อหาข่าวสารจึงเป็นไปอย่างรวดเร็วและมีปริมาณที่มาก มีทั้งข้อมูลข่าวสารที่เป็นสาระและไม่เป็นสาระ มีเนื้อหาที่ทำให้เราคล้อยตามหรือเนื้อหาเกินจริงจนถึงขั้นหลอกลวงผู้ที่รับสื่อ ซึ่งข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นได้ส่งผลกระทบต่อคนในสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

การดำเนินชีวิตในปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ตามบทบาทของเทคโนโลยีที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการติดต่อสื่อสารจากในอดีตไปมากมาย โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เกมอิเล็กทรอนิกส์ เป็นเครื่องมือที่ทำให้เราสามารถเข้าถึงบุคคลหรือกลุ่มคน เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร แหล่งเรียนรู้และกิจกรรมที่สามารถตอบสนองของความต้องการทั้งในด้านของการเรียน การทำงาน การบันเทิงได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้น สื่อจึงมีอิทธิพลต่อการรับรู้ ความคิด ทศนคติ ความเชื่อ เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชนที่ยังไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอจะขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การเลือกรับเนื้อหาที่มากับสื่อนั้นอย่างเหมาะสม รวมทั้งผู้ปกครองที่มีการเลี้ยงดูร่วมกับสื่อมากมายรอบตัว ทั้งดีและไม่ดี ก็ยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อใช้แนะนำลูกหลานได้ ดังนั้น ความรู้เท่าทันในเรื่องของสื่อจึงมีบทบาทสำคัญ ผู้รับสื่อควรต้องมีการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจและสามารถนำสิ่งที่สื่อเสนอมาวิเคราะห์ว่ามีความเหมาะสม ควรหรือไม่ควรในการเลือกรับสื่อนั้นๆ ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงมีความจำเป็นที่ต้องให้มีการพัฒนาความรู้และทักษะความสามารถในด้านนี้อย่างจริงจัง

การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล ซึ่งได้ถูกระบุไว้ในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชนขององค์การยูเนสโก (UNESCO) ซึ่งอยู่ในกรอบแนวคิดของ “การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเสริมสร้างสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน” โดยมีหลักการหนึ่งระบุว่า “การยกระดับ

ความรู้ทันสื่อให้สูงขึ้น” ส่งผลให้ประเทศสมาชิกนานาประเทศของยูเนสโกได้ขานรับหลักการนี้ และนำไปขับเคลื่อนประเทศของตน (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552: 9) สอดคล้องกับ (บุบผา เมฆศรีทองคำ และดนุลดา จามจุรี, 2554: 117-123) ได้อธิบายไว้ว่า ปี ค.ศ.1982 องค์การยูเนสโก ได้ให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันสื่อโดยกำหนดไว้ในปฏิญญา Grunwald (Grunwald Declaration) ว่า “เราต้องเตรียมเยาวชนสำหรับการอยู่ในโลกของอิทธิพลจากภาพ คำและเสียง” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้เรื่องของการรู้เท่าทันสื่อของประชาชน การเรียนรู้เรื่องของการรู้เท่าทันสื่อจึงถูกจัดวางให้อยู่ในกรอบแนวคิดของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในทุกระดับวัยและครอบคลุมทุกสื่อและประโยชน์ของการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร จะช่วยให้เราบอกได้ว่าสิ่งที่เห็นไม่ใช่ความจริงทั้งหมด สื่อมีคนสร้างขึ้น มีคนเขียน สคริปต์ มีการตกแต่งภาพ บรรยายภาพ ใช้เทคนิคหลากหลาย มีวัตถุประสงค์ที่เบื้องหลัง เช่น ต้องการนำเสนอความจริง ทำให้เชื่อหรือคล้อยตาม ทำให้มีอารมณ์ร่วม ทำให้เชื่อว่าสิ่งนี้ดี นำใช้ มีคุณค่า ฯลฯ การเรียนรู้เรื่องของการรู้เท่าทันสื่อก็เพื่อให้ไม่คล้อยตาม ไม่หลงเชื่อสิ่งใดๆ ได้โดยง่าย สามารถคิดวิเคราะห์ได้ด้วยเอง รู้จักหาข้อมูลเพิ่มเติม หาข้อมูลได้แย่ง รู้จักประเมินคุณค่า เลือกรับ เลือกใช้ประโยชน์จากสื่อ หลุดจากอิทธิพลการครอบงำของสื่อได้ และนอกจากการรู้เท่าทันสื่อจะทำให้เราทันสมัย รู้จักการคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อเท็จจริงออกจากสื่อที่ถูกปรุงแต่งแล้ว ยังจะช่วยให้เราเข้าใจสื่ออย่างที่เป็นโดยไม่ตกอยู่ในฐานะผู้ถูกกระทำจากสื่อโดยที่เราไม่รู้ตัว

จากการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 กำหนดให้การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยเฉพาะหมวดที่ 4 ซึ่งเป็นแนวทางในการจัดการศึกษา ตามมาตราที่ 22 ได้กำหนดไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด และตามมาตราที่ 24 กำหนดให้กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ เนื้อหาสาระที่เหมาะสม ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ได้ปฏิบัติจริง ใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555 – 2559 ที่ได้มุ่งเน้นการประเมินสถานการณ์ความเสี่ยงและการสร้างภูมิคุ้มกันทุกมิติของประเทศ ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทยเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงในระดับโลก ระดับภูมิภาค และปัญหา

ภายในประเทศซึ่งมีผลกระทบในทุก ๆ ด้าน ทั้งนี้เพราะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคมและการดำรงชีวิตของประชาชนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในยุคที่เรียกว่า ศตวรรษที่ 21 (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2555 – 2559)

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สพธอ.) หรือ ETDA กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ดีอี) เปิดเผยผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตประเทศไทยปี 2561 พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยนานขึ้นเป็น 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน จากปีที่ผ่านมาชั่วโมงการใช้งานเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน โดยกลุ่ม Gen Y และ Z หรือกลุ่มคนที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี ไปจนถึง 37 ปี ครองแชมป์การใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงที่สุด โดยมี การใช้งานสูงถึง 10 ชั่วโมง 22 นาที ในวันธรรมดา และเพิ่มเป็นเกือบ 12 ชั่วโมงในวันหยุด มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตในรูปแบบที่หลากหลายยิ่งขึ้นด้วย โดยความนิยมในการใช้งานส่วนใหญ่ยังเป็นการใช้งานโซเชียลมีเดีย อาทิ Facebook, Instagram, Twitter และ Pantip สูงมากถึง 3 ชม. 30 นาทีต่อวัน หรือเท่ากับ 1 ใน 3 ของชั่วโมงการใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัน หรือมีปริมาณการใช้งานกว่า 93% ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยรวม จะเห็นได้ว่าสื่อดิจิทัลและสมาร์ตโฟนเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนมากขึ้น ในด้านหนึ่งก็เป็นโอกาสที่让孩子และเยาวชนได้เปิดโลกกว้างในการเข้าถึงแหล่งความรู้ได้โดยไม่จำกัด แต่อีกด้านก็อาจนำเด็กและเยาวชนเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและเป็นอันตราย เช่น ความรุนแรง รสนิยม ลัทธิกีดกัน การเลียนแบบ การดูหมิ่น การนำเสนอภาพหรือคลิปที่ไม่น่าดู การตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ ถูกหลอกลวง ล่วงละเมิดทางเพศ เป็นต้น ซึ่งจะเห็นว่าสื่อมีทั้งด้านดีและด้านไม่ดี มีทั้งโอกาสและความเสี่ยง ถ้าเราสามารถจำกัดด้านไม่ดีและส่งเสริมด้านดี สร้างความรู้เท่าทันสื่อให้กับเด็กและเยาวชน สอนให้รู้จักการใช้งานอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ จึงเป็นแนวทางที่ควรส่งเสริมในยุคที่เด็กและเยาวชนต้องอยู่คู่กับสื่อตลอดเวลา การรู้เท่าทันสื่อจึงไม่ใช่เป็นเพียง “วิชา” ที่ต้องเรียนรู้เพิ่มเติมเป็นพิเศษ แต่เป็น “ทักษะ” ที่สำคัญในการดำเนินชีวิต โดยเฉพาะเยาวชนในโลกยุคปัจจุบัน นักเรียนในโรงเรียนนั้นมีความสามารถในการอ่านออกเขียนได้แล้ว แต่ส่วนมากยังขาดทักษะในการ “อ่านและเขียนสื่อ” นั่นคือการวิเคราะห์และผลิตสื่อด้วยวิจารณญาณของตนเอง หากไม่สามารถ “อ่าน” และ “เขียน” สื่อได้อย่างเหมาะสม เยาวชนนั้นก็จะมีโอกาสที่จะตกเป็นเหยื่อของการปลูกฝังความคิดความเชื่อตามที่สื่อนำเสนอ แม้ว่าจะมีความสามารถทางวิชาการในระดับดีก็ตาม (วรวิทย์ ครุจิต, 2555: 90) แม้ประเทศไทยจะเริ่มมีการตื่นตัวและตระหนักถึงความสำคัญของความรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น แต่บุคลากรทางการศึกษาหรือครูผู้สอนยังไม่มีความรู้ในเรื่องนี้มากพอ ซึ่งการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อมักจะเป็นการบรรยายพิเศษ หรือการจัดกิจกรรมพิเศษ ต้อง

มีการติดตามและหาความรู้เพิ่มเติม แต่ในบางมหาวิทยาลัยได้มีการบรรจุเรื่องความรู้เท่าทันสื่อไว้ในหลักสูตรแล้วแต่ยังไม่ครอบคลุมถึงประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะกลุ่มที่สำคัญที่สุดนั่นคือเด็กและเยาวชนที่อยู่ในระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา

ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จึงเป็นแนวคิดที่สำคัญอย่างยิ่งของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นคุณสมบัติของเยาวชนที่สามารถเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมิน และนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งความสามารถในการผลิตสื่อที่ดีเพื่อขับเคลื่อนสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยให้เยาวชนสามารถรับรู้ เข้าใจ ประเมินและสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อโดยไม่ถูกครอบงำจากสื่อ รู้จักใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตนเองและสังคมจึงเป็นสภาวะที่เกิดจากความสามารถของบุคคลในการวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาสื่อ และประเมินคุณค่าและเจตนาที่สื่อนำเสนอผ่านเทคนิควิธีการต่างๆ และเป็นการพัฒนาความคิดอ่านและปัญญาที่มีเป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างการรับรู้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ สามารถแยกแยะความเห็นออกจากความจริง สามารถตัดสินใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอได้อย่างเที่ยงตรง เป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจและกระตือรือร้น คือ ไม่ยอมรับอิทธิพลจากสื่อโดยไม่เต็มใจ และไม่ตัดสินใจว่าสื่อเป็นอันตรายแต่เป็นผู้รับสื่อและใช้สื่อที่มีจุดยืนทางสังคม เข้าใจตนเอง เข้าใจสังคม เข้าใจสิ่งที่สื่อนำเสนอ สามารถมีส่วนร่วมตอบโต้หรือแสดงความคิดเห็นต่อสื่อด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เหมาะสมได้ (โตมร อภิวันทนการและกลุ่มมานีมานะ, 2556: 12)

เมื่อมีการเรียนรู้ในเรื่องของเท่าทันสื่อ การพัฒนาทักษะของการสร้างสรรค์หรือการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองก็เป็นสิ่งจำเป็นในยุคปัจจุบันควบคู่กัน เมื่อผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ทุกคนจะต้องวางแผน เขียนบท ค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาประกอบ ความสามารถในการสร้างสรรค์ (หรือสื่อสาร) เนื้อหาโดยการเขียนบรรยาย ความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ซึ่งมีวิธีการสร้างสื่อแบบสร้างสรรค์ไว้มากมาย เช่น ใช้ประโยชน์จากขั้นตอนการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามหลักของภาษาศาสตร์ สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายต่างๆ ที่กำหนดไว้หรือใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา ซึ่งทักษะการสร้างสรรค์นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียน การใช้ชีวิตประจำวันในอนาคตได้

ชุดกิจกรรมจัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพขึ้นได้ เป็นทางเลือกใหม่สำหรับครูผู้สอนและนักเรียน ประกอบไปด้วยเทคนิคหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละชุดกิจกรรม

ซึ่ง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544: 36) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการเรียนรู้ ที่ประกอบด้วยสื่อหลาย ๆ ชนิด จัดรวมไว้เป็นชุด เช่น คู่มือแนะนำการใช้ชุดกิจกรรม แหล่งอ้างอิง ใบงาน แบบฝึกกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำชุดกิจกรรม อาจจัดทำในรูปแบบที่บูรณาการภายในกลุ่มหรือระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ ตลอดจนบูรณาการกระบวนการใช้สื่อแต่ละชนิดในชุดกิจกรรมให้เหมาะสมกับกาลเวลาและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป และ (ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี, 2550: 59) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้ 2 ประเภทคือ ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self study package) เป็นชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนำไปศึกษาด้วยตนเอง โดยไม่มีครูเป็นผู้สอน และชุดการเรียนการสอน เป็นชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

จะเห็นได้ว่า แนวคิดและความสำคัญของชุดกิจกรรมที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ก็เพื่อให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นหรือเพื่อส่งเสริมความรู้ในเรื่องต่างๆ เพราะเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียน เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมการเรียนรู้มากกว่าวิธีการสอนในห้องเรียน ซึ่งภายในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่ออุปกรณ์และการวัดประเมินผล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหรือครูผู้สอนสามารถเป็นผู้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ตามกิจกรรม เพื่อเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เป็นโรงเรียนเอกชนขนาดใหญ่ที่มีนักเรียนจำนวนมากกว่า 5,000 คน มีการจัดการเรียนรู้แบ่งออกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระ และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยี เป็นหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่โรงเรียนมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนาตนเองให้ทันสมัยต่อเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลง เป็นการจัดหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความสุข และสนุกกับการเรียน โดยส่งเสริมให้ครูนำนวัตกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ มาใช้ประกอบการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ เสริมสร้างให้นักเรียนได้เลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการเรียน การค้นหาข้อมูล ให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้และเลือกใช้ได้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ตามแผนยุทธศาสตร์โรงเรียนเซนต์คาเบรียล พ.ศ.2558-2562 อีกทั้งโรงเรียนเซนต์คาเบรียลมีเป้าหมายให้นักเรียนเป็นผู้ทันสมัย เข้าถึงเทคโนโลยีได้ทุกที่ มีการเปิดกว้างให้นักเรียนนำเครื่องมือสื่อสารมาใช้ในการเรียนการสอน มีการเรียนผ่านทาง Google Classroom มี WiFi ให้นักเรียนได้ใช้ทุกที่ในโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เข้าถึงแหล่งความรู้ได้อย่างไม่จำกัด ทั้งนี้ด้วยทางโรงเรียนได้มีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีให้กับนักเรียนอย่างเต็มที่ กลับพบว่า การที่นักเรียนเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต หรือ

เทคโนโลยีได้ง่ายนั้น ทำให้นักเรียนใช้สื่อไปในทางที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสม มีเนื้อหาที่อันตราย นักเรียนเข้าถึงสื่อทั้งในด้านดีและไม่ดี ขาดการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเลือกรับ หรือเลือกใช้สื่อ ส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปแค่ความบันเทิง เล่นเกมส์ แชท ดูหนัง ฟังเพลง นักเรียนเลือกใช้สื่อไม่ถูกประเภทเพื่อสนับสนุนในการเรียนหรือทำรายงาน ขาดความรู้ความเข้าใจในการตีความ หรือคัดลอกเนื้อหาข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ต หรือเลือกใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อตัวนักเรียนเอง ด้วยจำนวนนักเรียนที่มีจำนวนมาก ครูไม่สามารถดูแลหรือตรวจสอบนักเรียนได้อย่างทั่วถึง และทางโรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรหรือรายวิชาที่เปิดสอนเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะ หรือนำทักษะการรู้เท่าทันสื่อไปสอดแทรกไว้ในรายวิชาหลัก เพื่อให้ความรู้กับนักเรียนทั้งโรงเรียน

ระดับชั้นมัธยมศึกษา เป็นช่วงอายุระหว่าง 12 – 18 ปี แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 ระดับ ตั้งแต่มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นระดับชั้นที่เล็กที่สุดที่มีการเปลี่ยนแปลงจากเด็กประถมศึกษาเข้าสู่ระดับมัธยมศึกษา เป็นช่วงวัยที่เริ่มก้าวจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่ มีการเรียนรู้และตัดสินใจปัญหาต่างๆ ด้วยตัวเองและพร้อมที่จะรับสิ่งใหม่ๆ เข้ามาในชีวิตได้อย่างง่ายดาย ในช่วงวัยนี้จะมีการพัฒนาสติปัญญาสูงขึ้น รู้จักคิด วิเคราะห์สิ่งต่างๆ ได้มากขึ้น แต่อาจขาดความยั้งคิด ขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบ มีความอยากรู้อยากลองสูง สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้โดยอาศัยกฎเกณฑ์ของกลุ่ม ขาดวุฒิภาวะเพียงพอในการตัดสินใจว่าสิ่งใดดีหรือไม่ดี

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนเซนต์คาเบรียล การเรียนการสอนจะมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น การเรียนการสอนจะเน้นบูรณาการเนื้อความรู้จาก 8 กลุ่มสาระเข้าด้วยกัน ครูจะใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาประกอบการสอน นักเรียนจะมีการทำรายงาน ทำสื่อการเรียน การนำเสนอผลงานหน้าห้องมากขึ้นจากชั้นประถมศึกษา ซึ่งจากการสำรวจข้อมูลพบว่า นักเรียนระดับนี้การทำรายงานหรือการผลิตสื่อของนักเรียนจะยังไม่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการทำรายงานธรรมดา นักเรียนค้นคว้าหาข้อมูลจะเป็นเพียงแค่การคัดลอก ตัด ปะเท่านั้น ไม่สามารถเลือกใช้สื่อในการสนับสนุนในการเรียนหรือการทำรายงานได้ถูกประเภท นักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจในการตีความจากข้อมูลที่มาได้ ยังไม่สามารถตัดสินใจในการเลือกข้อมูลหรือเปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งในการทำสื่อนำเสนอและข้อมูลที่ได้บางครั้งเป็นข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง

จากความเป็นมาและการศึกษาความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการ

สร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยนำชุดกิจกรรมเข้ามาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งผู้วิจัยจะศึกษาผลการรู้เท่าทันสื่อโดยการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและเลือกกลุ่มตัวอย่างให้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากเป็นวัยที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น เริ่มโต จัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยงที่จะถูกชักจูงได้ง่าย นักเรียนขาดการยั้งคิดหรือไตร่ตรองสิ่งต่าง ๆ ให้รอบคอบ วุฒิภาวะในการตัดสินใจในทุก ๆ ด้านยังน้อยกว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมอื่น ๆ อีกทั้งการที่โรงเรียนเปิดกว้างให้นักเรียนได้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่าย การศึกษาเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์โดยใช้ชุดกิจกรรมจะมีส่วนช่วยนักเรียนในด้านของการเรียน การทำงานกลุ่ม การทำรายงานมากขึ้น ทำให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม มีการวางแผน ออกแบบและแก้ไขสื่อ มีการคิด วิเคราะห์และสามารถเลือกใช้สื่อหรือข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ เพื่อมาออกแบบและนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้หรือความคิดเห็นของตนเองผ่านสื่อเทคโนโลยีได้และนำเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตและแก้ไขและเผยแพร่สื่อหรือรายงานของตนเองได้ ทำให้ได้สื่อหรือรายงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของตนเองหรือของครูมากขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการสร้างกระบวนการการเรียนรู้เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากสภาพความเป็นจริงที่ได้พบ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นขึ้น เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อในรูปแบบของการจัดกิจกรรม เน้นการมีส่วนร่วม มีการเรียนรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ อภิปรายร่วมกันโดยการทำงานเป็นกลุ่ม ผู้เรียนจะเป็นศูนย์กลาง เป็นผู้ลงมือและสร้างความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ อ่านสื่อให้ออก สร้างสื่อให้เป็น ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์จากการใช้ชุดกิจกรรมจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจ และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ได้มากกว่าการเรียนการสอนแบบปกติในห้องเรียน มีความสนุกสนาน น่าสนใจ และเพื่อศึกษาเปรียบเทียบว่าก่อนและหลังจากการร่วมกิจกรรมที่สร้างขึ้น นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านการสร้างสรรค์แตกต่างกันหรือไม่ นักเรียนจะสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ประโยชน์ในการเรียนและในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งผลจากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นข้อมูลสำหรับโรงเรียนและครูผู้สอนนำไปใช้ในการพัฒนาสื่อการสอนและหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อในวิชาเรียนต่างๆ และสามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะให้กับนักเรียนใน

ระดับชั้นอื่นๆ ต่อไปก็ได้ รวมทั้งการสร้างสังคมการเรียนรู้ในโรงเรียนให้เกิดการพัฒนาความรู้ความสามารถเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. พัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเซนต์คาเบรียล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1,250 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการจับสลากกลุ่มตัวอย่างมา 1 ห้องเรียน

ด้านเนื้อหา

ในการศึกษาครั้งนี้มีขอบเขตในการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งของหลักสูตรในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสาระเกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร การค้นหาข้อมูล การใช้ข้อมูลและสารสนเทศ การแก้ปัญหาหรือการสร้างงาน คุณค่าและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

1. ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

2. การวิเคราะห์ ติความและประเมินค่าสื่อ
3. การเข้าถึงสื่อ หลักการรับสื่อที่ก่อให้เกิดประโยชน์และโทษ
4. กฎหมายการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์
5. ทักษะการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์

ตัวแปรที่จะศึกษา

ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตัวแปรตาม

ผลการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น

ความสำคัญของการวิจัย

1. ผลจากการวิจัยจะเป็นแนวทางในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะครูและโรงเรียนจะได้แนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการดำรงชีวิตเพื่อให้นักเรียนเป็นคนรู้เท่าทันสื่อที่มีคุณภาพ
2. โรงเรียนสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อและสื่อการสอนให้เข้ากับการเรียนในกลุ่มสาระต่างๆ ได้ รวมทั้งสามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ ได้อีกด้วย
3. ผลการวิจัยช่วยให้นักเรียนมีแนวทางในการเรียนรู้ สามารถพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองในด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อต่อไปได้

นิยามศัพท์เฉพาะ

ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ภายในชุดกิจกรรมประกอบด้วย คู่มือสำหรับครูผู้สอน แผนการจัดกิจกรรม แบบทดสอบ สื่อทรัพยากร สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ประกอบกิจกรรม

การรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงการรู้เท่าทันสื่อ 6 ด้านคือ (1) รู้จักการทำงานร่วมกัน มีการวางแผน เรียบเรียง ออกแบบและแก้ไขสื่อ (2) สามารถใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักภาษาศาสตร์และสามารถสร้างสรรค์ เลือกรูปภาพมาใช้ประกอบการสร้างสื่อได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (3) สามารถเลือกรับสื่อ ค้นหาหาข้อมูลจากสื่อ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เปรียบเทียบและเลือกใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ (4) ใช้เทคโนโลยีในการผลิต แก้ไขและเผยแพร่สื่อที่ได้ผ่านการวางแผนหรือค้นหาหาข้อมูลตามวัตถุประสงค์ (5) นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาด้วยสื่ออย่างตรงไปตรงมาและอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและการมีจริยธรรมของตนเอง และ (6) มีส่วนร่วมกับสื่อ โดยแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างสร้างสรรค์ในการวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศที่ตนเองได้เปิดรับ

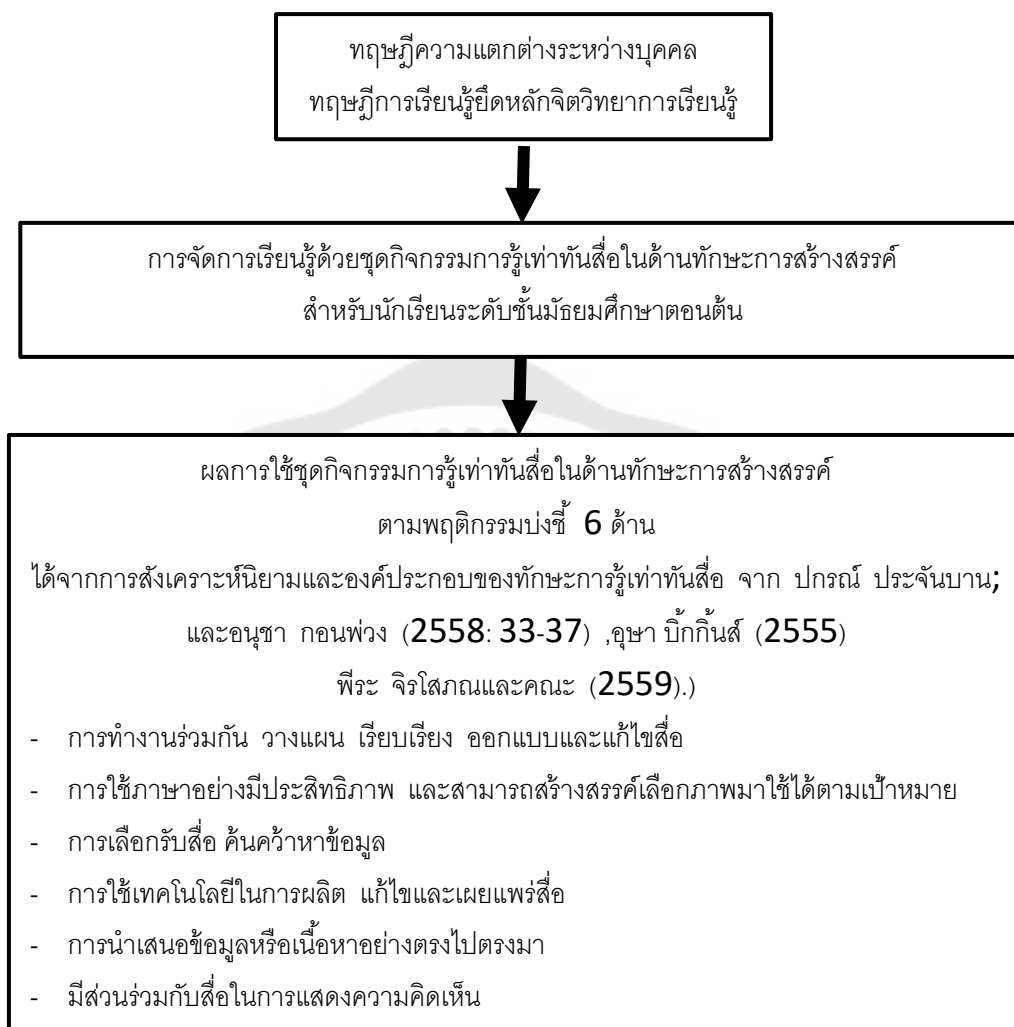
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม หมายถึง การจัดกิจกรรมเป็น 2 ระยะ 5 ขั้นตอน คือ ระยะที่ 1 การให้ความรู้การรู้เท่าทันสื่อ มุ่งพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกิจกรรม 5 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมใช้เวลา 50 นาที แบ่งเป็นขั้นที่ (1) ขั้นการปฐมนิเทศ (2) ขั้นการเรียนรู้ และระยะที่ 2 การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้รับมาทำสื่อสร้างสรรค์เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ และนำเสนอเผยแพร่สื่อที่ได้ทำ แบ่งเป็นขั้นที่ (3) ขั้นการสร้างสรรค์ผลงาน (4) ขั้นการนำเสนอผลงาน (5) ขั้นการสรุป

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรู้และเข้าใจและมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรู้เท่าทันสื่อตามพฤติกรรมบ่งชี้ 6 ด้าน ซึ่งวัดได้จากการทำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ แบบวัดมาตรฐานค่า (rating scale) 5 ระดับ จากปฏิบัติมากที่สุดถึงปฏิบัติน้อยที่สุด

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรู้และเข้าใจที่ได้จากการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ โดยการวัดด้วยข้อสอบปรนัย แบบ 4 ตัวเลือก

ผลการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ หมายถึง การศึกษาจากคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยวัดจากการทำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์และคะแนนจากแบบวัดความพึงพอใจในชุดกิจกรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มุ่งศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอตามหัวข้อดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)
 - 1.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.2 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.3 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.4 แนวทางการพัฒนาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.5 การวัดการรู้เท่าทันสื่อ
2. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21
3. แนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรม
 - 3.1 ความหมายของชุดกิจกรรม
 - 3.2 ประเภทของชุดกิจกรรม
 - 3.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม
 - 3.4 แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - งานวิจัยในประเทศ
 - งานวิจัยต่างประเทศ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

1.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ เป็นคำศัพท์ทางวิชาการด้านการสื่อสารมวลชน ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Media Literacy” ซึ่งได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อไว้หลากหลายทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งแต่ละนักการศึกษาก็ได้นิยาม

ความหมายไว้ได้ใกล้เคียงกันหรือแตกต่างกันบ้างตามแต่ละมุมมองของนักการศึกษาแต่ละท่าน ดังนี้

ยูเนสโก (UNESCO, 2010) ได้กำหนดคำว่า การรู้เท่าทันสื่อและการรู้สารสนเทศ (Media and Information Literacy) ครอบคลุมไปถึงความสามารถของบุคคลในการตีความและการตัดสินใจในฐานะผู้ใช้สารสนเทศและสื่อ ตลอดจนเป็นผู้ที่มีความชำนาญในการสร้างและการผลิตสารสนเทศและเนื้อหาของสื่อตามสิทธิของตนเอง ซึ่งการกำหนดขอบเขตของคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” และ “การรู้สารสนเทศ” มีขอบเขตที่มุ่งเน้นแตกต่างกัน กล่าวคือ การรู้เท่าทันสื่อมุ่งเน้นให้บุคคลมีความเข้าใจในการทำหน้าที่ของสื่อและการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ขณะที่การรู้สารสนเทศมุ่งเน้นให้บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึง การประเมินและการใช้สารสนเทศ และจากแนวคิดในที่ประชุมผู้นำระดับชาติหัวข้อของการรู้เท่าทันสื่อ ซิลเวอร์แบลทท์ (จินตนา ตันสุวรรณนท์, 2550: 21) อ้างอิงจาก (Silverblatt, 1995) ได้ให้แนวคิดไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อได้จะต้องประกอบไปด้วย การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ การเข้าใจกระบวนการของสื่อ การมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และอภิปรายเนื้อหาในสื่อ การเข้าใจในเนื้อหาสื่อในแต่ละวัฒนธรรม และความสามารถในการเปิดรับสื่อด้วยความเปิดเฟลิน เข้าใจและยอมรับเนื้อหาที่อยู่ในสื่อ

เจมส์ พอตเตอร์ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2546: 115) อ้างอิงจาก (Potter, 2005) นักวิจัยด้านการสื่อสารผู้เขียนหนังสือสนับสนุนกระบวนการการรู้เท่าทันสื่อ ได้นิยามความหมายเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ คือ ความเข้าใจในรูปแบบของสื่อและความสามารถในการอธิบายความหมายของสิ่งที่เราพบจากสื่อได้ นั่นคือเราสามารถเข้าใจรูปแบบของสื่อและอธิบายความหมายของข้อมูลข่าวสารหรือเนื้อหาจากสื่อได้จากพื้นฐานความรู้ที่เรามี และฐานความรู้ที่มีนั้นต้องมีการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น คนที่มีทักษะในการอ่านออกเขียนได้สูงก็จะสามารถทำความเข้าใจสื่อได้ดี ทำให้มีระดับการอ่านสื่อออกได้สูงตามไปด้วย หรือเรียกว่ามีระดับการรู้เท่าทันสื่อสูงจะทำให้มีการตัดสินใจในการเลือกว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อในเนื้อหาจากสื่อเหล่านั้น รวมไปถึงมีความสามารถในการใช้สื่อเพื่อให้เกิดประโยชน์ของตนเองได้ดี สอดคล้องกับ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2546: 115) ได้กล่าวว่า ผู้รับสื่อส่วนใหญ่จะคิดว่าตนเองมีความรู้ทางด้านสื่อดี แต่ความจริงแล้วทุกคนต่างมีการรับรู้สื่อที่เท่า ๆ กัน เพราะทุกคนสามารถรับรู้เนื้อเพลงและทำนองเพลงมากมาย ทุกคนมีความสามารถในการอ่านเหมือนกัน สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ และรู้สึกตื่นเต้นเมื่อเพลงประกอบดังขึ้น นั่นคือสิ่งที่ชี้ชัดว่าทุกคนสามารถนำตัวเองเข้าหาสื่อ เปิดรับหรือซึมซับข้อมูลและเฟลิดเฟลินไปกับสื่อเหล่านั้น ในขณะที่ทุกคนมีการเปิดรับสื่อ

มีการเรียนรู้และพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ มากขึ้น เช่น ทักษะในด้านการคิด การอ่าน การเขียน การเข้าใจความหมายของภาพ แต่สิ่งที่ทุกคนมองข้ามนั้นคือการคิดว่าข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากสื่อเหล่านั้นมีประโยชน์หรือมีผลกระทบต่อตนเองอย่างไร มากหรือน้อยแค่ไหน สอดคล้องกับ โจนห์ (Jones Jami, 2018: online) ที่ได้กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นเครื่องมือที่จะช่วยสร้างความเข้มแข็งให้แก่ผู้รับสื่อทำให้ตระหนักถึงว่าเนื้อหาจากสื่อมีอิทธิพลต่อผู้รับสื่ออย่างไร การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้นักเรียนและวัยรุ่นไม่ถูกรวบงำจากสื่อหรือผู้ผลิตที่คาดหวังผลกำไรที่จะหลอกให้ซื้อสินค้า การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการเลือกรับสื่อและใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มานะ ต้นตริยาภิวัฒน์ (2556: 7) ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ ไว้ว่า เป็นทักษะหรือความสามารถในการ “ใช้สื่ออย่างรู้ตัว” และ “ใช้สื่ออย่างตื่นตัว” คำว่าการใช้สื่ออย่างรู้ตัว จะสามารถอธิบายหรือขยายความได้ว่า สามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ สามารถโต้ตอบได้อย่างมีสติและรู้ตัว และสามารถตั้งคำถามกับสื่อได้ และคำว่าการใช้สื่ออย่างตื่นตัว สามารถอธิบายได้ว่าแทนที่เราจะเป็นฝ่ายตั้งรับอย่างเดียวเราต้องเปลี่ยนมาเป็นฝ่ายรุกบ้าง โดยการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เข้าถึงสื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพ สามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ รวมไปถึงการพัฒนาสื่อต่าง ๆ ให้ดีขึ้นได้

ศตพล เกิดอยู่ (2558: 22) ให้แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ ความสามารถที่แต่ละบุคคลจะเปิดรับสื่อ มีความเข้าใจ และสามารถวิพากษ์ ไตร่ตรอง รู้ว่า คำ ภาพ กราฟฟิก หรือเสียงที่ถ่ายทอดออกมาผ่านสื่อ เกิดการทำงานร่วมกันอย่างไร และตีความเนื้อหาออกมาได้หลากหลาย ด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ เพื่อให้บุคคลนั้น ๆ ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำ และใช้งานสื่ออย่างเป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันอย่างเท่าทัน

ปกรณ ประจันบาน และ อนุชา กอนพวง (2558: 13) ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า คือความรู้ความเข้าใจต่อสื่อ สามารถตีความของสารที่สื่อนำเสนอได้อย่างชัดเจน ตีความจากความหมายที่แอบแฝงได้ พร้อมทั้งเข้าใจถึงกระบวนการผลิตสื่อ อิทธิพลและผลกระทบที่เกิดจากสื่อ สามารถวิเคราะห์และโต้ตอบสื่อได้ รวมถึงสามารถผลิตและเผยแพร่สื่อเพื่อจุดมุ่งหมายโดยเฉพาะ รวมถึงการตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการรับสื่อ และเลือกรับสื่อที่มีประโยชน์และหลีกเลี่ยงเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์จากสื่อที่นำเสนอมาได้ สอดคล้องกับ นันทน์หทัย อุบล (2552: 11) ที่ได้กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถของบุคคลในการเข้าใจสื่อ สามารถตีความ วิเคราะห์เนื้อหาของสิ่งที่สื่อจะนำเสนอ เข้าใจถึงสิ่งที่สื่อนำเสนอ สามารถแยกข้อเท็จจริงและความคิดเห็น รวมถึงการใช้ประโยชน์จากสิ่งที่สื่อนำเสนอด้วย

พรทิพย์ เย็นจะบก (2546: 113) ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า การที่บุคคลสามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ และประเมินค่าสื่อได้ สามารถอ่านสื่อออก ไม่ตกเป็นเหยื่อของสิ่งที่สื่อนำเสนอมา สามารถแยกแยะ สังเคราะห์ความเป็นจริงที่สื่อสร้างขึ้นมาได้

โตมร อภิวันทนการและกลุ่มมานีมานะ (2556: 12) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นการพัฒนาความคิดอ่านและปัญญาที่มีเป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างการรับรู้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ สามารถแยกแยะความเห็นออกจากความจริง สามารถตัดสินใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอได้อย่างเที่ยงตรง เป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจและกระตือรือร้น คือ ไม่ยอมรับอิทธิพลสื่อโดยดุษฎี และไม่ตัดสินว่าสื่อเป็นอันตราย แต่เป็นผู้รับสื่อและใช้สื่อที่มีจุดยืนทางสังคม เข้าใจตนเอง เข้าใจสังคม เข้าใจสิ่งที่สื่อนำเสนอ สามารถมีส่วนร่วมตอบโต้หรือแสดงความคิดเห็นต่อสื่อด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เหมาะสมได้

จินตนา ตันสุวรรณนนท์ (2550: 24) ได้สรุปความหมายของการรู้เท่าทันสื่อหมายถึง การที่ผู้รับสื่อมีทักษะการคิดวิจารณ์โดยสามารถเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ และประเมินสื่อได้ โดยไม่ตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่อ รู้จักเลือกรับและเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุด รวมถึงสามารถตระหนักถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อตนเอง ชุมชนและสังคมได้

พนม คลีฉายา (2556) ได้สรุปความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่า หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่ใช้กำหนดควบคุมวิธีการเข้าถึงสื่อ การใช้สื่อ การอ่าน ตีความเนื้อหาในสื่อ การสร้างความหมาย การวิเคราะห์ด้านอารมณ์ สุนทรียะ การประเมินคุณค่าเนื้อหาสื่อ และกำหนดการตอบสนองต่อเนื้อหาด้วยตนเองอย่างตระหนักรู้ความหมายที่ซ่อนอยู่ในเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร การจะเกิดสิ่งเหล่านี้ได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับโครงสร้างความรู้พื้นฐานที่บุคคลนั้นมีอยู่ และสามารถเพิ่มระดับการรู้เท่าทันสื่อได้ด้วยการฝึกฝนทักษะ

อุลิสซา ครุฑะเสน (2556: 227) ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่าเป็นความรู้และทักษะที่มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบัน เพราะสื่อได้เข้าครอบครองเวลาส่วนใหญ่และกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังมีอิทธิพลต่อเจตคติ พฤติกรรมและวิถีชีวิตของเด็กและเยาวชน แต่คุณภาพของสื่อส่วนใหญ่ยังเป็นสื่อเชิงพาณิชย์ที่มุ่งผลทางการค้าเป็นหลัก และยังมีเนื้อหาสาระที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและความหมายของคำว่า การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จากนักการศึกษาหลาย ๆ ท่าน สามารถสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ การที่บุคคลมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะการคิดวิจารณ์ สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ตีความหมาย

ของเนื้อหาสาระจากสิ่งที่สื่อนำเสนอได้ ว่าสิ่งใดเป็นประโยชน์หรือไม่เป็นประโยชน์ เป็นจริงหรือเป็นเท็จ น่าเชื่อถือหรือไม่น่าเชื่อถือ สามารถเลือกรับ หรือเลือกใช้สื่อได้อย่างหลากหลายเหมาะสมและเกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่ถูกชักจูงจากสื่อหรือไม่โดนสื่อต่าง ๆ ครอบงำให้หลงเชื่อ ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสื่อเหล่านั้น ๆ รวมทั้งเข้าใจในกระบวนการทำงานของสื่อ สามารถออกแบบและผลิตสื่อหรือเผยแพร่สื่อร่วมกับสังคมได้ ซึ่งทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะสำคัญในปัจจุบันที่บุคคลหรือเยาวชนจะต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้บุคคลนั้น ๆ ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของสื่อและใช้งานสื่ออย่างเป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันอย่างรู้เท่าทัน และเราสามารถเพิ่มทักษะนี้ได้ด้วยการเรียนรู้และฝึกฝนให้มากขึ้นต่อไป

1.2 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

ในประเทศไทยให้ความสำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น มีกลุ่มที่ทำงานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อทั้งภาครัฐบาลและองค์กรเอกชน ทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้อง โดยตรงกับผู้บริโภค เริ่มใช้แนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อเพื่อกระตุ้นให้ผู้บริโภคได้รู้จักการคิดวิเคราะห์สื่อก่อนที่จะเชื่อตามในสิ่งที่สื่อนำเสนอ ยกตัวอย่างเช่น “โครงการเด็กไทยรู้ทัน” ของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มาया) ซึ่งเป็นโครงการที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อกับนักเรียน โดยสอนให้นักเรียนได้รู้จักคิด วิเคราะห์ในสิ่งที่โฆษณานำเสนอ โดยเฉพาะโฆษณาขนมกรุบกรอบ น้ำอัดลม ลูกอม เพื่อให้เด็ก ๆ ได้คิดว่าจริง ๆ แล้วขนมหรือน้ำอัดลมเหล่านั้นมีประโยชน์หรือโทษต่อตัวเด็ก ๆ มากน้อยแค่ไหน ซึ่งจะนำไปสู่การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าเหล่านั้นโดยไม่ต้องหลงเชื่อตามโฆษณาที่สื่อนำเสนอเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะในยุคที่มีการใช้สื่อและการบริโภคสื่อเป็นอย่างมาก เมื่อเรามีการรู้เท่าทัน โอกาสที่จะตกเป็นเหยื่อของสื่อก็ย่อมน้อยลง (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2546: 112)

เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง (2557: 79) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญที่เป็นการให้อำนาจแก่พลเมืองในการสร้างและการพัฒนาสมรรถนะ ทักษะคิดและทักษะที่จำเป็นต่อการเข้าใจในบทบาทของสื่อ เพื่อเป็นผู้ที่มีทักษะในการวิเคราะห์ การประเมินและการใช้สื่อได้ ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อจำเป็นและสำคัญมากสำหรับยุคในปัจจุบัน ซึ่งถ้าหากเราไม่มีการรู้เท่าทันในสื่อทั้งที่เราเปิดรับและส่งต่อ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลข่าวสาร ภาพ เสียง วิดีโอ เป็นต้น เราก็อาจจะตกอยู่ใต้การครอบงำทางความคิด อุดมการณ์ที่สื่อเหล่านั้นพยายามโน้มน้าวเราได้โดยง่าย หรืออาจถูกกลายเป็นเครื่องมือในการผลิตซ้ำอุดมการณ์เหล่านั้นออกไป

มาสเตอร์แมน (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง, 2557:79-80 อ้างอิงจาก (Masterman, 1985) อธิบายความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อไว้ 5 ข้อคือ

1. อิทธิพลของสื่อในกระบวนการประชาธิปไตย ประชาชนจำเป็นต้องมีทักษะ 3 อย่างในวัฒนธรรมสื่อสากล เพื่อเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การแสดงออกในแบบของตนเอง และการมีส่วนร่วม ซึ่งทักษะเหล่านี้เกิดขึ้นจากการรู้เท่าทันสื่อ ช่วยให้พลเมืองในอนาคตมีความเข้าใจวาทกรรมทางการเมืองและสามารถตัดสินใจในการลงคะแนนเสียงได้

2. ผู้บริโภคสื่อมีจำนวนมากและมีการครอบงำสังคมโดยสื่อ การเผยแพร่ข่าวสารผ่านสื่อต่าง ๆ ในแต่ละวัน เช่น โทรศัพท์มือถือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์ โทรทัศน์ เพลง วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร บัญชีโฆษณา และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ซึ่งการมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้ประชาชนมีความปลอดภัยจากรูปภาพและสารที่นำเสนอผ่านสื่อดังกล่าว

3. อิทธิพลของสื่อเป็นตัวกำหนดการรับรู้ ความเชื่อและทัศนคติ โดยประสบการณ์สื่อของบุคคลมีผลกระทบสำคัญต่อความเข้าใจ การตีความและการกระทำของบุคคล ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อช่วยให้บุคคลสามารถเข้าใจอิทธิพลของสื่อและช่วยแยกบุคคลออกจากอิทธิพลของสื่อได้

4. ความสำคัญที่เพิ่มขึ้นของการสื่อสารที่เห็นได้และสารสนเทศ การดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชนมักได้รับอิทธิพลจากรูปภาพที่เห็นได้ เช่น ตราสัญลักษณ์ของหน่วยงาน บัญชีประกาศขนาดใหญ่ โทรศัพท์มือถือ และเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้วิธีการอ่านสิ่งที่ต้องการสื่อสารด้วยภาพเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในโลกของสื่อที่มีความหลากหลาย

5. ความสำคัญของสารสนเทศในสังคมและความจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การประมวลผลสารสนเทศและการบริการสารสนเทศเป็นส่วนสำคัญหลักของผลิตภาพของประเทศ แต่ความเติบโตของอุตสาหกรรมสื่อทั่วโลกกำลังเผชิญความท้าทายกับความคิดเห็นที่อิสระและมุมมองที่หลากหลาย การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้ครูและนักเรียนสามารถเข้าใจว่าสารสนเทศมาจากไหน และจะค้นหามุมมองที่เป็นทางเลือกอย่างไร

กล่าวได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญมาก ในยุคปัจจุบันที่สื่อมีอิทธิพลและมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก ในตลอดทั้งวันเราต้องบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อที่หลากหลาย มีทั้งที่เป็นสาระและไม่เป็นสาระ เป็นประโยชน์และไม่มีประโยชน์ รวมทั้งข้อมูลข่าวสารที่สื่อนำเสนอเนื้อหาจูงใจให้ผู้บริโภคคล้อยตาม มีเนื้อหาที่เกินจริงหลอกลวง

ผู้บริโภค การรู้เท่าทันสื่อจึงมีความจำเป็นเพื่อให้ผู้บริโภคได้มีความรู้ มีทักษะการคิด วิเคราะห์ ประเมินและเลือกใช้สื่อได้อย่างมีประโยชน์ โดยไม่ถูกสื่อชักจูง ไม่หลงเชื่อหรือคล้อยตามสื่อได้ง่าย ๆ ไม่เป็นเครื่องมือของสื่อในการเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง รู้จักแสดงออกและมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดของตนเองผ่านสื่อต่าง ๆ ได้ รู้จักวิธีการอ่านสื่อที่มีการสื่อสารด้วยภาพซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในโลกของสื่อที่มีความหลากหลาย ซึ่งการมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จะช่วยให้ผู้บริโภคมีความปลอดภัยจากการรับสื่อในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น

1.3 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

องค์การยูเนสโก (พีระ จิรโสภณและคณะ, 2559 อ้างอิงจาก UNESCO, 2013) ได้กำหนดองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 3 กระบวนการ คือ 1) กระบวนการเข้าถึงสื่อ (Access) 2) กระบวนการเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความและประเมินเนื้อหาสื่อ (Evaluation) 3) กระบวนการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (Creation) โดยกำหนดประเด็นและลักษณะของสมรรถนะในแต่ละองค์ประกอบ ซึ่งสัมพันธ์กันดังนี้

ตาราง 1 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

องค์ประกอบ	ประเด็น	สมรรถนะ (ความสามารถที่จะ)
1. Access รู้ความต้องการ สามารถค้นหา เข้าถึง และเรียก (retrieve) สารสนเทศกับเนื้อหา ในสื่อได้	1.1 กำหนดและสื่อสาร ชัดเจนเกี่ยวกับความ ต้องการสารสนเทศ (Definition/Articulation)	1. ระบุและสื่อสารชัดเจนเกี่ยวกับ ธรรมชาติ บทบาทและขอบเขตของ สารสนเทศ รวมถึงเนื้อหาในสื่อผ่าน แหล่งที่หลากหลาย
	1.2 ค้นหาและระบุตำแหน่ง ของสารสนเทศและเนื้อหา ในสื่อ (Search/Location)	2. ค้นหาและระบุตำแหน่งของ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อ
	1.3 เรียกและจัดเก็บ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อ ได้ (Retrieval/Holding)	3. เรียกและจัดเก็บสารสนเทศและ เนื้อหาในสื่อได้ชั่วคราวโดยใช้วิธีการ และเครื่องมือที่หลากหลาย

ตาราง 1 (ต่อ)

องค์ประกอบ	ประเด็น	สมรรถนะ (ความสามารถที่จะ)
	1.4 เข้าถึงสารสนเทศ เนื้อหาในสื่อและผู้ให้บริการ สารสนเทศ/ ผู้ให้บริการสื่อ (Access)	4. เข้าถึงสารสนเทศ เนื้อหาในสื่อ ที่ต้องการได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพและถูกจริยธรรม รวมถึงการเข้าถึงผู้ให้บริการ สารสนเทศ/ ผู้ให้บริการสื่อด้วย
2. Evaluation ความเข้าใจ การ ประเมินค่า สารสนเทศและ เนื้อหาในสื่อ	2.1 ความเข้าใจ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อ (Understanding)	5. เข้าใจความจำเป็นของผู้ ให้บริการสารสนเทศและเนื้อหาใน สื่อต่อสังคม
	2.2 ประเมินค่า (Assessment) สารสนเทศ และเนื้อหาในสื่อ รวมถึงผู้ ให้บริการสารสนเทศและ เนื้อหาในสื่อ	6. ประเมินค่า วิเคราะห์ เปรียบเทียบสื่อสารออกมาและ ประยุกต์ใช้เกณฑ์ในการประเมิน สารสนเทศ และเนื้อหาในสื่อรวม ถึงผู้ให้บริการสารสนเทศและเนื้อหา ในสื่อ
	2.3 ประเมินผล (Evaluation) สารสนเทศ และเนื้อหาในสื่อ รวมถึงผู้ ให้บริการสารสนเทศและ เนื้อหาในสื่อ	7. ประเมินผลและพิสูจน์ความ ถูกต้องของสารสนเทศและเนื้อหา ในสื่อ รวมถึงผู้ให้บริการสารสนเทศ และเนื้อหาในสื่อ
	2.4 จัดระบบสารสนเทศ และเนื้อหาในสื่อ (Organization)	8. สังเคราะห์และจัดระบบ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อได้

ตาราง 1 (ต่อ)

องค์ประกอบ	ประเด็น	สมรรถนะ (ความสามารถที่จะ)
3. Creation สร้าง ใช้ประโยชน์ และเฝ้าระวัง สารสนเทศและ เนื้อหาในสื่อ	3.1 การสร้างความรู้และ แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ (Creation)	9. สร้างและผลิตความรู้ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อใหม่ ๆ เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง ด้วยความสร้างสรรค์และมี จริยธรรม
	3.2 การสื่อสารข้อมูล เนื้อหาผ่านสื่อ ความรู้อย่าง มีประสิทธิภาพบนพื้นฐาน จริยธรรม (Communication)	10. สื่อสารข้อมูล เนื้อหาผ่านสื่อ ความรู้อย่างมีประสิทธิภาพบน พื้นฐานกฎหมายและจริยธรรม โดยใช้ช่องทางและเครื่องมือที่ เหมาะสม
	3.3 การมีส่วนร่วม (Participation) ในกิจกรรม สาธารณะในฐานะพลเมือง ตื่นรู้ (active citizen)	11. มีส่วนร่วมกับสื่อโดยการ แสดงออกความคิดเห็น การ สนทนาเพื่อมีส่วนร่วมทางการเมือง และสร้างความเข้าใจระหว่าง วัฒนธรรม ผ่านช่องทางที่ หลากหลายบนพื้นฐานจริยธรรม อย่างมีประสิทธิภาพและ ประสิทธิผล
	3.4 การเฝ้าระวัง (Monitoring) อิทธิพลของ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อ การผลิตและการใช้ความรู้ รวมถึงผู้ให้บริการสารสนเทศ และเนื้อหาในสื่อ	12. เฝ้าระวังผลกระทบของ สารสนเทศเนื้อหาในสื่อและข้อมูล ความรู้ต่าง ๆ ที่ถูกสร้างและ เผยแพร่ขึ้น รวมถึงผู้ให้บริการ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อด้วย

ที่มา: พีระ จิรโสภณและคณะ (2559).

สอดคล้องกับ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550: 24); นัทธ์หทัย อุบล (2552: 11); ไตมร อภิวันทนากุลและกลุ่มมานีมานะ (2556); พรทิพย์ เย็นจะบก (2546: 113); และ พนม คลีฉายา (2556) ที่ได้จำแนกองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อไว้คล้ายกันว่า ประกอบไปด้วย ความเข้าใจ คติวิเคราะห์ ตีความ ประเมินค่าสื่อ และตระหนักถึงผลกระทบจากสื่อ

ลีฟิงสโตน (Livingstone, 2004) ได้สรุปองค์ประกอบที่จะเพิ่มทักษะการเท่าทันสื่อต่าง ๆ ที่ครอบคลุมตั้งแต่สื่อเก่าจนถึงสื่อปัจจุบันได้ดังนี้

1. การเข้าถึงสื่อ หมายถึง ความสามารถที่บุคคลจะเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ โดยจะต้องรับรู้และเข้าใจในความหมายได้ ซึ่งถือว่าเป็นจุดแรกที่จะทำให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

2. การวิเคราะห์ หมายถึง เมื่อแต่ละบุคคลมีการเข้าถึงสื่อได้แล้ว จะต้องสามารถวิเคราะห์สื่อและความหมายที่ถูกประกอบสร้างจากสื่อได้ด้วย สามารถวิเคราะห์และเข้าใจตั้งแต่กระบวนการผลิตสร้าง เทคนิค ภาษา การใส่ความหมาย เป็นต้น

3. การประเมิน หมายถึง เมื่อมีการเข้าถึงสื่อและวิเคราะห์สื่อแล้ว จะต้องมีการประเมินควบคู่ไปเพื่อทำการแยกแยะ และให้คุณค่ากับสิ่งที่เปิดรับว่าดีหรือไม่ดี สามารถนำไปใช้ให้ก่อเกิดเป็นประโยชน์ต่อผู้รับสารอื่น ๆ มากน้อยเพียงใด หรือเกิดคุณค่าต่อจิตใจ อารมณ์ความรู้สึก หรือต่อสังคมหรือไม่ ซึ่งในการประเมินนั้น นับว่าเป็นส่วนที่ยาก เพราะจะต้องใช้การตัดสินใจที่อาศัยประสบการณ์ ความรู้และทักษะสูง เพื่อที่จะนำมาเป็นตัวรองรับเหตุและผลที่ได้ทำการประเมินไป ซึ่งการประเมินในแต่ละสารแต่ละสื่อก็จะใช้แนวทางที่แตกต่างกันออกไปตามลักษณะของสาร และสื่อ นั้น ๆ

4. การสร้างสรรค์เนื้อหา หมายถึง ความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาอย่างเท่าทัน เพราะการรู้เท่าทันสื่อ นั้นไม่ใช่แต่เพียงสามารถเปิดรับสื่อ มีทักษะในการวิเคราะห์และประเมินสื่อ หากแต่ยังจะต้องมีทักษะในการสร้างสรรค์สื่อออกไปอย่างเท่าทันด้วย โดยจะต้องรู้ว่า จะต้องผลิตสารออกไปอย่างไร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ ไม่นำมาซึ่งผลกระทบอันที่ไม่ก่อให้เกิดคุณค่าต่อสังคมและผู้ที่เปิดรับ นั่นคือ ต้องมีความเข้าใจในธรรมเนียมและจริยธรรมในการผลิตสารและส่งสาร

อุษา บิ๊กกินส์ (2555) ได้กล่าวถึง ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ ในหนังสือ รู้เท่าทันสื่อ ไว้ว่า ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ

1. ความสามารถในการเข้าถึง (The ability to Access)

o การได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างเต็มที่ รวดเร็ว

o รับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่ออย่างเต็มที่ ทำความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ

o สังเกต จดจำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร

o ไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที ควรหาที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย

o เลือกข้อมูล คัดกรองข้อมูล ในส่วนที่เราต้องการ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเรา

2. ความสามารถในการวิเคราะห์วิพากษ์ (The ability to Analyze)

o ตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและแบบฟอร์มของสื่อแต่ละประเภทว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอ นั้น ส่งผลกระทบอะไรบ้างต่อสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ฯลฯ

o ใช้พื้นความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น

o ใช้กลวิธีการวิเคราะห์ต่าง ๆ ได้แก่ การเปรียบเทียบ การหาความแตกต่าง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิง เหตุและผล การลำดับความสำคัญ ฯลฯ ในการตีความและคาดการณ์ผลที่จะเกิด

3. ความสามารถในการประเมินคุณค่าของสื่อ (The ability to Evaluate)

o ประเมินคุณภาพของเนื้อหา ประเมินว่ามีคุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด ได้แก่ คุณค่าทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี

o สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง

o สร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหา กับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมที่หลากหลาย

4. ความสามารถในการสร้างสรรค์ หรือ สื่อสาร (The ability to Create or Communicate information in a variety of form) หมายถึง การเรียนรู้สื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเอง ขึ้นมา เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ วิจาร์ณ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ก็จะต้อง วางแผน เขียนบท ค้นหาข้อมูลเนื้อหา มาประกอบ ความสามารถในการสร้างสรรค์ หรือ สื่อสาร เนื้อหาโดย การเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือ การสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่ หลากหลาย โดยแยกวิธีการสร้างสื่อให้ออก ดังนี้

- o การระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข
- o ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามหลักของภาษาศาสตร์
- o สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ที่กำหนดไว้
- o ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา

ปกรณ์ ประจันบาน และ อนุชา กอนพ่วง (2558: 33-37) ได้สังเคราะห์นิยามและองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดขององค์กรและนักวิชาการมาสร้างเป็นพฤติกรรมบ่งชี้ไว้ตามองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

ตาราง 2 แสดงพฤติกรรมบ่งชี้จำแนกตามองค์ประกอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

องค์ประกอบ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการเข้าถึง (Access Skill)	ความสามารถของนักเรียนเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงการสร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างเต็มที่ รวดเร็ว สามารถรับรู้เข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป มีความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อม	1) สร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างเต็มที่ โดยสามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อหาตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย 2) สามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ และมีความมีประสิทธิภาพ โดยការอ่านเนื้อหาจากสื่อเหล่านั้น ๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ 3) แสวงหาข้อมูลข่าวสารได้จาก

ตาราง 2 (ต่อ)

องค์ประกอบ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการเข้าถึง (Access Skill)	ทั้งทำความเข้าใจความหมายได้ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอ่านเนื้อหา จากสื่อนั้น ๆ และทำความเข้าใจ อย่างถ่องแท้ จดจำและเข้าใจ ความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร สามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อหา ตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย และสามารถเลือก กรองข้อมูลประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ ต้องการ	สื่อหลายประเภทและไม่ถูก จำกัดอยู่กับสื่อประเภทใด ประเภทหนึ่งมากเกินไป 4) มีความสามารถในการเก็บ ข้อมูล คัดกรองข้อมูลประเภท ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์และความ ต้องการ และเป็นประโยชน์ 5) จดจำและเข้าใจความหมาย ของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และ เทคนิคที่ใช้ในการสื่อสารจาก สื่อแต่ละประเภทได้อย่างมี ประสิทธิภาพ
องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill)	ความสามารถของนักเรียนเกี่ยวกับ ความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่ นักเรียนแสดงออกถึงการบอกหรือ อธิบายเพื่อแยกแยะข้อเท็จ ข้อจริง ข้อเสนอเกินจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย และการโน้มน้าวใจจาก การนำเสนอของสื่อ รวมถึงสามารถ ทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบ ที่มีต่อตนเองและผู้อื่นจากการเลือก รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ และ สามารถบอกหรืออธิบายเกี่ยวกับ วัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์ แฝงของสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่าง	1) บอกหรืออธิบายเพื่อ แยกแยะข้อเท็จ ข้อจริง ข้อเสนอเกินจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย และการโน้มน้าว ใจจากการนำเสนอของสื่อ 2) สามารถทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและผู้อื่นจากการเลือก รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ 3) บอกหรืออธิบายเกี่ยวกับ วัตถุประสงค์หลัก และ วัตถุประสงค์แฝงของสื่อใน รูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

ตาราง 2 (ต่อ)

องค์ประกอบ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
	ถูกต้อง ครอบคลุมครบถ้วน รวมถึงสามารถให้เหตุผลสนับสนุนได้อย่างสมเหตุสมผล	ครอบคลุมครบถ้วน 4) สามารถให้เหตุผลสนับสนุนผลการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล
องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill)	ความสามารถของนักเรียนเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงการตัดสินใจ เชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธ ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ โดยสามารถตีความและแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือแอบแฝงมาในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจคุณค่า ความถูกต้องเหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย	1) ตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ 2) สามารถตีความและแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือแอบแฝงมาในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจคุณค่า ความถูกต้องเหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อ 3) ตัดสินคุณค่า ความถูกต้องเหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย

ตาราง 2 (ต่อ)

องค์ประกอบ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill)	ความสามารถของนักเรียนเกี่ยวกับ ความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่ นักเรียนแสดงออกถึงการออกแบบ เพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ ความรู้ และความคิดเห็นของตน ผ่านสื่อที่ผ่านการเลือกอย่าง เหมาะสมและหลากหลายรูปแบบได้ อย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่ บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและ จริยธรรมของตนเอง มี ความสามารถในการเป็นผู้ผลิตสื่อที่ ผ่านการวางแผน เขียนบท และ ค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมา ประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อหรือ รูปแบบของสื่อแต่ละประเภทได้ อย่างเหมาะสม ทำให้ได้สื่อที่จะ สามารถสื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ ของตน รวมถึงการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ของสื่อเพื่อแก้ไข และเผยแพร่สาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการ แสดงความคิดเห็นและเสนอแนะ ความคิดของตนอย่างสร้างสรรค์ใน การวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูล สารสนเทศ ค่านิยม ความเชื่อ ความ คิดเห็น ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ ใจ การโฆษณาชวนเชื่อ และ	1) ออกแบบเพื่อนำเสนอ ข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นของตนผ่าน สื่อที่ผ่านการเลือกอย่าง เหมาะสมและหลากหลาย รูปแบบ 2) นำเสนอข้อมูลข่าวสารและ สารสนเทศด้วยสื่ออย่าง เปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่ บนพื้นฐานของความ รับผิดชอบและจริยธรรมของ ตนเอง 3) ผลิตสื่อที่ผ่านการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูล เนื้อหาเพื่อนำมาประกอบ ตามเทคโนโลยีของสื่อหรือ รูปแบบของสื่อแต่ละประเภท ได้อย่างเหมาะสม และทำให้ ได้สื่อที่สื่อสารได้ตาม วัตถุประสงค์ของตน 4) ใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ของสื่อ เพื่อแก้ไข และเผยแพร่สารได้ อย่างมีประสิทธิภาพ 5) แสดงความคิดเห็นและ เสนอแนะความคิดของตน อย่างสร้างสรรค์ในการ

ตาราง 2 (ต่อ)

องค์ประกอบ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
	ข้อเสนอเกินจริงที่นำเสนอหรือแฝงมากับสื่อที่ตนเองได้เปิดรับ	วิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศ ค่านิยม ความเชื่อ ความคิดเห็น ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ การโฆษณาชวนเชื่อ และข้อเสนอเกินจริงที่นำเสนอหรือแฝงมากับสื่อที่ตนเองได้เปิดรับ
องค์ประกอบที่ 5 ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill)	ความสามารถของนักเรียนเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อนำไปสู่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะต่าง ๆ ที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่าง ๆ อย่างเปิดเผยบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรม รวมถึงการเปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนเองอย่างเหมาะสม	1) มีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อนำไปสู่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะต่าง ๆ ที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม 2) มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่าง ๆ อย่างเปิดเผยบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรม 3) เปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนเองอย่างเหมาะสม

ที่มา : ปกรณ์ ประจันบาน; และอนุชา กอนพวง (2558: 33-37)

จะเห็นได้ว่าทั้งองค์กรต่างประเทศและนักวิชาการต่างก็ได้จำแนกองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อไว้ใกล้เคียงและสอดคล้องกัน นั่นคือ ความเข้าใจ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การนำไปใช้ และความตระหนักรู้ ซึ่งถ้าหากขาดองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ในการรู้เท่าทันในสื่อทั้งที่เราเปิดรับและส่งต่อ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลข่าวสาร ภาพ เสียง วิดีโอ เราก็อาจจะตกอยู่ได้การครอบงำทางความคิดของสื่อได้ และเมื่อพิจารณาดูจะเห็นว่า นักวิชาการส่วนใหญ่จะสังเคราะห์แนวคิดหลาย ๆ แนวคิดจากหลายองค์กรรมารวมกัน ตามจุดมุ่งหมายเหมือนกัน

1.4 แนวทางการพัฒนาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ

Media Literacy : Key Concept Model เป็นการแสดงองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งการศึกษานี้ได้ถูกบรรจุไว้ใน “ประกาศหลักสูตรการเรียนการสอน” (Curriculum Statement) ของสถาบันภาพยนตร์แห่งอังกฤษ จัดพิมพ์ขึ้นในปี 1989 และ 1991 ซึ่งแบบจำลองนี้เป็นการทำความเข้าใจในภาพรวม (Conceptual understanding) ในรูปแบบแนวคิดหลัก (Key concept) แนวคิดนี้ทำให้การศึกษาสื่อยังคงความทันสมัยไว้ได้ตลอดและสามารถตอบสนองต่อความสนใจและประสบการณ์ของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้ จุดหมายหลักของแนวคิดนี้คือการจัดโครงสร้างทฤษฎีที่สามารถประยุกต์ใช้ได้กับสื่อทั้งหมดที่มีอยู่ในปัจจุบัน สามารถใช้ได้กับสื่อเก่าอย่างวรรณกรรมได้เป็นอย่างดี ประกอบด้วยองค์ประกอบต่อไปนี้ (โครงการ การพัฒนาองค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อ. 2547)

1. เจ้าของสื่อ (Media Agencies) ใครกำลังสื่อสารอะไรออกไป เพราะอะไรใครผลิตเนื้อหา บทบาทในกระบวนการผลิต สถาบันสื่อ เศรษฐศาสตร์และอุดมการณ์ জনตนาและผลลัพธ์

2. ประเภทสื่อ (Media Categories) ประเภทของสื่อคืออะไรสื่อที่มีอยู่หลากหลายประเภท เช่น โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ หรืออาจจำแนกประเภทของสื่อ เช่น สารคดี โฆษณา ข่าว ฯลฯ หรือจากรูปแบบของสื่อ เช่น นิยายวิทยาศาสตร์ ละคร บทความ ฯลฯ

3. เทคโนโลยีของสื่อ (Media Technologies) สื่อถูกผลิตขึ้นมาได้อย่างไรชนิดของเทคโนโลยีที่มี วิธีการใช้เทคโนโลยี ความแตกต่างระหว่างเทคโนโลยีการผลิตและเทคโนโลยีของผลิตภัณฑ์หรือสินค้า

4. ภาษาของสื่อ (Media Languages) เราจะเข้าใจความหมายได้อย่างไรสื่อสร้างความหมายอย่างไร สร้างรหัสและแบบแผนอย่างไร มีโครงสร้างการเล่าเรื่องอย่างไร

5. ผู้เปิดรับสื่อ (Media Audiences) ใครเป็นผู้รับสารและพวกเขาเข้าใจสารนั้นว่าอย่างไร ผู้เปิดรับสื่อถูกกำหนด ถูกสร้าง ได้รับการส่งถึงและเข้าถึงสื่อได้อย่างไร ผู้เปิดรับสื่อค้นหา เลือก บริโภคและตอบสนองต่อเนื้อหาของสื่ออย่างไร

6. การนำเสนอของสื่อ (Media Representations) สื่อนำเสนอเนื้อหาอย่างไร ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาและสถานที่ ผู้คน เรื่องราวเหตุการณ์ ความคิด รูปแบบ และผลสืบเนื่องจากการนำเสนอเนื้อหา

การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งที่กระทำได้โดยการเรียนรู้และพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง พอตเตอร์ (จินตนา ตันสุวรรณนนท์, 2550: 24 อ้างอิงจาก Potter. 1998: 10-13) ได้กล่าวว่าการพัฒนาหรือเพิ่มระดับการรู้เท่าทันสื่อให้มากขึ้นจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ คือ

1. ข่าวสาร (Information) จัดเป็นส่วนประกอบสำคัญในโครงสร้างความรู้ ข่าวสารที่ช่วยยกระดับการรู้เท่าทันสื่อต้องเป็นข่าวสารที่มีความลึกและความกว้าง ไม่ใช่รู้แค่เพียงผิวเผินหรือรู้แค่ ว่า ใครทำอะไร ที่ไหน แต่ต้องรู้ถึงขั้น อย่างไรและทำไม โดยข่าวสารที่ควรรู้ประกอบด้วย ข่าวสารที่ควรรู้เกี่ยวกับสื่อและข่าวสารเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง

- ข่าวสารที่ควรรู้เกี่ยวกับสื่อ ได้แก่ วิธีการทำงานของผู้ผลิตสื่อ รูปแบบเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมสื่อ ต้นกำเนิด รูปแบบการพัฒนา และเข้าใจว่าสื่อมองผู้รับสื่ออย่างไร

- ข่าวสารเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง ได้แก่ ข่าวสารข้อเท็จจริงต่าง ๆ เกี่ยวกับโลก ข่าวสารเกี่ยวกับสังคม

2. ทักษะ (Skills) เป็นทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

- ทักษะขั้นพื้นฐาน (Rudimentary Skills) ใช้ในการควบคุมการเปิดรับสื่อ การรู้สัญลักษณ์และความหมายในระดับพื้นฐาน ทำให้เรารับข่าวสารแล้วเราเข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ

- ทักษะขั้นสูง (Advanced Skills) ช่วยให้เราตีความหมายของสื่อได้ดีขึ้น ซึ่งต้องมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะเหล่านี้ได้แก่ การวิเคราะห์ การเปรียบเทียบ การหาความแตกต่าง การประเมิน การสังเคราะห์และการเห็นคุณค่า

สอดคล้องกับ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2546: 113) ที่เห็นว่า การเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อจะต้องพัฒนาทักษะหลายอย่างทั้งทางด้านการคิดวิเคราะห์ การตีความ การวิพากษ์วิจารณ์ ต้องเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อให้กว้างมากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจขอบเขต

และความหลากหลายของสื่อ และยังได้นำเสนอวิธีปฏิบัติเพื่อเพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อออกเป็น 5 ข้อด้วยกัน คือ

1. ใครคือผู้ส่งสาร (Sender) หรือผู้ผลิตสื่อการวิเคราะห์ผู้ส่งสารจะทำให้ทราบวัตถุประสงค์ของการสื่อสารนั้น ๆ เช่น ถ้าผู้ผลิตสื่อคือบริษัทผู้ผลิตสินค้า วัตถุประสงค์ก็เพื่อส่งเสริมการขาย ถ้าผู้ผลิตสื่อคือรัฐบาลอาจมีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างภาพลักษณ์ ซึ่งจะทำให้ทราบได้อย่างชัดเจนว่าสินค้า บริการหรือข้อมูลข่าวสารที่แท้จริงที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อมาคืออะไร เพื่อเราจะสามารถตรวจสอบได้ว่าสินค้า บริการ หรือข้อมูลข่าวสารนั้นเป็นจริงตามที่ผู้ส่งสารได้บอกไว้หรือไม่

2. สื่ออะไรที่ผู้ส่งสารใช้ (Media) การใช้สื่อแต่ละประเภทให้ผลกระทบต่อผู้รับสื่อแตกต่างกัน เพราะธรรมชาติของแต่ละสื่อไม่เหมือนกัน เช่น โทรทัศน์มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียง วิดีโอมีเฉพาะเสียง หนังสือพิมพ์ไม่มีภาพเคลื่อนไหวไม่มีเสียงแต่สามารถพกพาไปได้ทุกที่ ผู้รับสารจากสื่อแต่ละประเภทก็จะได้อารมณ์และความรู้สึกแตกต่างกันไปด้วย

3. ใครคือกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้รับสื่อ (Receiver) เมื่อทราบแล้วว่าใครคือผู้ส่งสาร และใช้สื่ออะไรในการส่งสาร เราก็จะสามารถพิจารณาและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของสื่อได้ว่าเป็นใคร เช่น ถ้าผู้ผลิตสื่อคือบริษัทครีม Whitening กลุ่มเป้าหมายต้องเป็นกลุ่มคนที่กลัวผิวดำ ถ้าผู้ผลิตสื่อคือบริษัทเครื่องดื่มชูกำลัง กลุ่มเป้าหมายต้องเป็นกลุ่มผู้ใช้งาน เป็นต้น นอกจากนั้นยังสามารถตรวจสอบได้ว่าเงื่อนไขของกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มมีอายุ เพศ การศึกษา ประสบการณ์ สังคม พื้นฐานวัฒนธรรมเป็นอย่างไร เพื่อที่จะได้ทราบว่าคนกลุ่มนั้นมีแนวโน้มอย่างไรต่อสื่อ หรือมีโอกาสตีความสื่อไปในทางใดได้บ้าง

4. ข้อมูลข่าวสารที่แท้จริงของสื่อคืออะไร (Message) ผู้รับสารต้องพยายามอ่านสื่อให้ออกว่าผู้ส่งสารต้องการสื่ออะไร แม้บางอย่างจะบอกข้อมูลที่ไม่ชัดเจน มีการสร้างภาพลักษณ์ สร้างค่านิยมหรือสร้างกระแสบางอย่าง แต่เมื่อเราผ่านการพิจารณามาแล้วว่าใครคือผู้ผลิตสื่อ สื่อนั้นมีธรรมชาติอย่างไรและมีเทคนิคอย่างไร ตลอดจนรู้กลุ่มเป้าหมายของสื่อแล้ว จะสามารถทำให้เรารู้ว่าข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการจะนำเสนอคืออะไร

5. การประเมินค่า (Evaluation) ในกรณีที่ข้อมูลข่าวสารที่สื่อนำเสนอไม่ได้กระทบต่อความรู้สึกหรือมีอิทธิพลต่อชีวิตเรามากนัก การรู้เท่าทันสื่อก็จะเป็นการคิดแบบทันทีทันใดเพื่อการฝึกฝนและพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ประเมินค่าเบื้องต้น คือ เพื่อการรับรู้ สร้างความสนใจ แต่เมื่อใดที่สื่อที่เข้ามาามีอิทธิพลต่อชีวิตของเรา เราจะสามารถนำผลการ

วิเคราะห์มาประเมินคุณค่าและเป็นแนวทางในการตัดสินใจว่าเราเลือกที่จะรับ เลือกที่จะใช้หรือเลือกที่จะเชื่อตามสิ่งที่สื่อเหล่านั้นนำเสนอได้อย่างมีสติต่อไป

ศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for media Literacy) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับรู้เท่าทันสื่อโดยกำหนดเป็นคำถามสำคัญ 5 ข้อเพื่อนำไปวิเคราะห์สื่อไว้ดังนี้ (Center for media Literacy, 2011)

1. ความเป็นเจ้าของผลงาน (Authorship) ใครคือผู้สร้างข่าวนี้ เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการพิจารณาการประกอบสร้าง ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเข้าใจว่าเนื้อหาของสื่ออาจมีการนำเสนอที่ไม่เป็นกลาง โดยผ่านทางสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต บ้ายประกาศ ซึ่งผู้เขียนอาจจะเป็นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ และตัวเลือกเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของสื่อที่ได้ผ่านการคัดเลือกให้เผยแพร่หรือมีเนื้อหาเพียงบางส่วนได้รับเลือกให้เผยแพร่เท่านั้น

2. รูปแบบ (Format) อะไรคือวิธีการที่ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้รับสารนี้เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการสำรวจรูปแบบของเนื้อหาของสื่อและวิธีการประกอบสร้าง มีการใช้คำ ดนตรี แสง สี การเคลื่อนไหว มุมกล้องและอื่น ๆ ซึ่งรูปแบบการสื่อสารขึ้นกับภาษาเชิงสร้างสรรค์เป็นการสื่อสารจากสิ่งที่เห็น ซึ่งสามารถสื่อความหมายที่หลากหลายและสร้างความเข้าใจไวภาษกรณ วากยสัมพันธ์และระบบคำอุปมาของสื่อโดยเฉพาะภาษาที่มองเห็น (Visual Language)

3. ผู้รับสาร (Audience) ผู้รับสารที่แตกต่างกันมีความเข้าใจข่าวสารที่แตกต่างกันอย่างไรเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้รับสารกับสื่อที่ใช้ในการดำเนินชีวิต ซึ่งความแตกต่างทางความคิดมีอิทธิพลต่อการตีความเนื้อหาของสื่อที่หลากหลายและความคิดที่คล้ายกันจะสร้างความเข้าใจให้เกิดขึ้นได้ บุคคลแต่ละคนรับสารจากสื่อที่ต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของบุคคล เช่น อายุ เพศ การศึกษา การอบรมเลี้ยงดู เป็นต้น แนวคิดนี้ให้ความสำคัญต่อความเข้าใจว่าผู้ผลิตสื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมายของประชากรที่มีความแตกต่างกันอย่างไร โดยการตีความของแต่ละคนอาจแตกต่างกัน แต่ผู้รับสารต้องคิดผ่านการประกอบสร้างของเนื้อหาของสื่อและยืนยันการตีความด้วยหลักฐาน

4. เนื้อหา (Content) อะไรคือรูปแบบการดำเนินชีวิต ค่านิยมและทัศนคติที่มีการนำเสนอหรือตัดออกจากข่าวสารนี้เป็นแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อที่ผ่านการประกอบสร้างและเป็นตัวเลือกที่สะท้อนค่านิยม ทัศนคติและมุมมองของบุคคลในการประกอบสร้าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้แฝงอยู่ในรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์และโฆษณา รวมทั้งสามารถระบุแหล่งที่เป็นทางเลือกทั้งข่าวสารและความบันเทิง และประเมินตัวเลือกที่มีค่านิยมแฝงอยู่ ผู้รับสารต้องมี

ทักษะการตั้งคำถามและระบุนิยามที่ชัดเจนและค่านิยมที่ซ่อนเร้นในการนำเสนอผ่านสื่อทั้งที่เป็นข่าวสาร ความบันเทิงและอินเทอร์เน็ตซึ่งจะช่วยให้ผู้รับสารสามารถตัดสินใจในการยอมรับหรือปฏิเสธข่าวสารทั้งหมดได้

5. จุดมุ่งหมาย (Purpose) ทำไมจึงมีการเผยแพร่ข่าวสารนี้เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการพิจารณาที่เหตุจูงใจ (Motive) และจุดมุ่งหมายของเนื้อหาของสื่อ เนื่องจากข่าวสารผ่านสื่ออาจมีอิทธิพลจากเงิน ความเป็นอิสระและอุดมการณ์ แต่ผู้รับสารจะต้องพิจารณาวัตถุประสงค์เชิงเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นการแจ้งให้ทราบ การโน้มน้าวหรือความบันเทิง ซึ่งสื่อจำนวนมากมักสร้างขึ้นในเชิงธุรกิจ จะเห็นได้จากสื่อหนังสือพิมพ์และนิตยสารที่ให้ความสำคัญกับการลงโฆษณาเป็นลำดับต้น ๆ

สมาคมแห่งชาติเพื่อการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ (National Association for Media Literacy Education หรือ NAMLE) ได้จัดทำหลักการพื้นฐานของการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อในสหรัฐอเมริกา (Core Principles of Media Literacy Education in the United States) มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาประชาชนทุกช่วงวัยให้มีความสามารถในการสืบเสาะและการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อจนกลายเป็นผู้ที่มีความคิดเชิงวิเคราะห์ ผู้สื่อสารที่มีประสิทธิภาพและเป็นพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น โดยกำหนดวิธีการสอนที่มุ่งพัฒนาประชาชนให้มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ 6 ประการ ดังนี้ (National Association for Media Literacy Education, 2013)

1. การสืบเสาะอย่างกระตือรือร้นและการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับข่าวที่ได้รับและสร้างขึ้น ประกอบด้วยการเรียนรู้กระบวนการวิเคราะห์สื่อที่มีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาว่าเนื้อหาของสื่อทุกประเภทมาจากการประกอบสร้าง สื่อแต่ละประเภทมีลักษณะ จุดเด่นและภาษาที่ใช้ในการประกอบสร้างที่แตกต่างกัน เนื้อหาของสื่อถูกสร้างขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยส่วนมากมีจุดมุ่งหมายเพื่อผลกำไรหรืออำนาจ เนื้อหาของสื่อมีค่านิยมและทัศนคติแฝงอยู่ ประชาชนใช้ทักษะ ความเชื่อและประสบการณ์ส่วนตัวเพื่อประกอบสร้างความหมายจากเนื้อหาของสื่อ อีกทั้งสื่อและเนื้อหาของสื่อมีอิทธิพลต่อความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม พฤติกรรมและกระบวนการในระบอบประชาธิปไตย การตั้งคำถามเพื่อให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาของสื่อในเชิงลึกซึ่งเป็นการฝึกการคิดเชิงวิเคราะห์ การฝึก การใช้หลักฐานที่เป็นเอกสารและฝึกการอภิปรายเพื่อสนับสนุนข้อสรุปอย่างมีเหตุผล และการฝึกการวิเคราะห์สื่อจากมุมมองของผู้เรียนด้วยการชม วิดีทัศน์หรือภาพยนตร์ และการอ่านหนังสือหรือคู่มือต่าง ๆ

2. การขยายแนวคิดของการอ่านออกเขียนได้ในสื่อทุกรูปแบบ ประกอบด้วย การมุ่งเน้นการวิเคราะห์และการแสดงออกของผู้เรียน การแสดงความคิดเห็นของตนเองผ่านสื่อในหลากหลายรูปแบบ พร้อมทั้งเชื่อมโยงความเข้าใจและสร้างข้อสรุปจากสื่อที่เห็นหรือได้ยิน การบูรณาการในเนื้อหาของรายวิชาต่าง ๆ ของหลักสูตร การใช้สื่อที่นำเสนอเนื้อหาในขอบเขตกว้าง ๆ และเป็นสื่อที่ได้รับความนิยม การใช้ห้องเรียนที่มีความพร้อมในด้านเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์และการผลิตสื่อ และการผนวกแนวคิดด้านการรู้เท่าทันสื่อเข้ากับการรู้สิ่งพิมพ์ การรู้สิ่งที่เห็น การรู้เทคโนโลยี การรู้สารสนเทศ และการรู้อื่น ๆ

3. การสร้างและสนับสนุนทักษะของผู้เรียนในทุกช่วงวัยที่จำเป็นต้องมีการปฏิบัติเชิงบูรณาการ การปฏิบัติเชิงปฏิสัมพันธ์และการปฏิบัติซ้ำ ๆ ประกอบด้วย การพัฒนาความต่อเนื่องของทักษะ ความรู้ ทักษะและการกระทำของผู้เรียน การจัดเตรียมโอกาสการเรียนรู้และการปฏิบัติที่หลากหลายในการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และการแสดงออกโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน การสร้างทักษะที่สนับสนุนรูปแบบของการดำเนินชีวิตที่ให้ความสำคัญกับสุขภาพและการตัดสินใจถึงผลกระทบของสื่อที่เชื่อว่าเป็นจริงหรือมีอันตรายอย่างแท้จริง และการจัดการสื่อและการตัดสินใจเลือกใช้สื่อ

4. การพัฒนาผู้เรียนที่มีความสำคัญสำหรับสังคมประชาธิปไตย ประกอบด้วย การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจข่าวสารและเหตุการณ์ปัจจุบันที่เป็นมิติของความเป็นพลเมือง โดยให้เข้าใจสิทธิและความรับผิดชอบในการใช้สื่อด้วยตนเอง การออกแบบการสอนที่มุ่งเน้นการสร้างพลเมืองที่มีคุณลักษณะของผู้ที่ซบซัดถามและไม่ถูกเหยียดหยามผู้อื่น การมีความคิดเห็นที่หลากหลายและคำนึงถึงความคิดเห็นที่หลากหลาย การศึกษาโครงสร้างของสื่อว่ามีอิทธิพลอย่างไร เช่น การเป็นเจ้าของ การเผยแพร่หรือการสร้างความหมายของเนื้อหาของสื่อ การสอนให้เกิดความรอบรู้ในเรื่องต่าง ๆ และการสอนโดยปราศจากการเลือกข้างหรืออคติ

5. การรับรู้ว่สื่อเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและมีหน้าที่ในฐานะที่เป็นตัวแทนของสังคม ประกอบด้วย การบูรณาการเนื้อหาของสื่อที่มีการนำเสนอเสียง มุมมองและชุมชนที่หลากหลาย การศึกษาสื่อที่เป็นทางเลือกและมุมมองสากล การศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความรู้รุนแรง เรื่องเพศ การเหยียดเชื้อชาติ ทักษะคิดของบุคคล และประเด็นอื่น ๆ ที่นำเสนอ และการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างเจ้าของสื่อ ผู้ผลิตและสมาชิกชุมชนในประเด็นผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคม

6. การใช้ทักษะส่วนบุคคล ความเชื่อและประสบการณ์ในการประกอบสร้างความหมายจากเนื้อหาของสื่อ ประกอบด้วย การเลือกตัวเลือกต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับค่านิยมของ

ตนเอง การเห็นความสำคัญของความหมายที่เกิดจากการสร้างเนื้อหาของสื่อและความหมายที่เกี่ยวข้องต่อค่านิยมของผู้เรียน การตีความเนื้อหาของสื่อโดยผู้เรียนและผู้สอนอาจตีความแตกต่างกัน การรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์สื่อที่แตกต่างของบุคคลในช่วงวัยที่ต่างกัน และการใช้การอภิปรายกลุ่มและการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและพึงพอใจในมุมมองและความคิดเห็นที่แตกต่างกัน

อุทิศชา ครุฑะเสน (2556: 282-284) ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน มีจำนวน 4 แนวทาง ได้แก่

1. แนวทางการฝึกคิดวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking Approach) มีดังนี้

1.1 ฝึกตั้งคำถาม ฝึกให้มีการวิพากษ์วิจารณ์ สังเกตกระบวนการทำงานของสื่อเพื่อหาเหตุผลในประเด็นต่าง ๆ ที่สื่อส่งผลต่อวิถีชีวิต ผ่านกระบวนการฝึกตั้งคำถามและหาคำตอบด้วยตนเองของเยาวชน

1.2 ฝึกวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาสาระในสื่อต่าง ๆ ประเมินคุณค่าและเจตนาที่สื่อนำเสนอผ่านเทคนิควิธีการต่าง ๆ การวิเคราะห์จะนำไปสู่การอภิปรายแลกเปลี่ยน ซึ่งจะทำให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้วิธีคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยตนเอง

1.3 ฝึกวิเคราะห์สื่อที่มีความหมายและมีความสัมพันธ์กับชีวิตเยาวชน เช่น การวิเคราะห์โฆษณาที่มีเยาวชนเป็นกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการฝึกคิดวิเคราะห์ประเด็นที่ซับซ้อนต่าง ๆ ที่สื่อมวลชนได้บิดเบือนด้วยเทคนิคและกระบวนการผลิตนิตินาการ

1.4 ใช้กิจกรรมเป็นการจุดประกายนำไปสู่การตั้งคำถาม ให้เกิดการวิพากษ์อภิปรายแลกเปลี่ยนเพื่อหาคำตอบ

1.5 ในกระบวนการฝึกการคิดวิจารณ์ญาณพยายามใช้ประโยคคำถามเกี่ยวกับสื่อให้มาก ควรตั้งคำถามที่ทำให้เกิดการวิเคราะห์เนื้อหาที่สื่อนำเสนอ จุดประสงค์มุมมองของสื่อ และเทคนิคที่สื่อใช้ในการผลิต

1.6 สามารถใช้รูปแบบที่หลากหลายในกระบวนการฝึกคิดวิเคราะห์สื่อได้ เช่น รูปแบบเกม รูปแบบการทำงานกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ รวมถึงรูปแบบการทบทวนตนเองและนำมาแลกเปลี่ยนกัน

1.7 ใช้กระบวนการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับสื่อแล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิเคราะห์สื่อร่วมกันของกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนจะใช้มุมมองและความเข้าใจที่แตกต่างหลากหลายตามประสบการณ์ในการแลกเปลี่ยน

1.8 ควรนำเรื่องเท่าที่สนใจเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันของเยาวชนด้วยการชวนคุยกันมาก ๆ กระบวนการฝึกคิดวิจารณ์ญาณต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้พูดคุยวิเคราะห์บ่อย ๆ

1.9 ข้อควรระวังได้แก่ ความเป็นอิสระในการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน ใจทย์การเรียนรู้ต้องเป็นใจทย์อิสระที่ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างหลากหลายไม่มีเรื่องความถูกผิด

2. แนวทางการสร้างภูมิคุ้มกันอิทธิพลของสื่อ (Media Influence Inoculation Approach) ด้วยการสร้างให้เกิดความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ มีดังนี้

2.1 เริ่มต้นกระบวนการด้วยการนำสื่อที่แรงและมีพลังที่อยู่ในวิถีชีวิตของเยาวชนมาใช้เร้าใจสร้างการเรียนรู้ และควรเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกถึงขั้นอุทาน “เอ๊ย!!” เมื่อพบว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอมีผลและมีอิทธิพลต่อตนเองถึงเพียงนั้น

2.2 กระบวนการสร้างความตระหนักในอิทธิพลของสื่อควรเริ่มต้นจากตัวผู้เรียนและจากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงได้ว่าสื่อส่งผลกระทบต่อตนเองอย่างไรบ้าง

2.3 การสร้างให้เกิดความตระหนักในอิทธิพลของสื่อไม่ใช่การบอกถึงผลร้ายของสื่อ แต่เป็นกระบวนการคิดวิเคราะห์ถึงผลของสื่อที่เชื่อมโยงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

2.4 ใจทย์คำถามควรเป็นคำถามที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ตั้งขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนถามตนเองและค้นพบคำตอบได้ด้วยตนเอง

2.5 ข้อควรระวัง คือ การศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อไม่ได้เริ่มจากการอ้างหลักฐานว่าสื่อเป็นตัวปัญหาการเซ็นเซอร์หรือความพยายามอื่นใดในการคัดเลือกลูกสื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่คัดเลือกไว้แล้ว ไม่ถือเป็นการสร้างความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ

3. แนวทางการเรียนรู้จากกระบวนการผลิตสื่อ (Media Production Approach) มีดังนี้

3.1 ก่อนการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ต้องมีกระบวนการฝึกคิดวิจารณ์ญาณ “รู้เท่าทันสื่อ” ก่อนเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักว่าสื่อเป็นสิ่งที่ถูกผลิตขึ้นอย่างจงใจของผู้ผลิต

3.2 ทุกขั้นตอนของการผลิตสื่อสร้างสรรค์ สามารถสร้างการฝึกคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณ์ญาณได้ตลอดกระบวนการ

3.3 ควรให้ผู้เรียนเป็นผู้เลือกสื่อ คิดออกแบบ กำหนดเนื้อหาในการผลิตสื่อเอง และควรคิดถึงวิธีการเผยแพร่สื่อด้วย

3.4 ไม่จำเป็นต้องผลิตสื่อที่เน้นเนื้อหาเรื่องคุณธรรม จริยธรรม ความดีงาม สามารถใช้เนื้อใกล้ตัวเยาวชนและเนื้อหาอื่น ๆ ที่เยาวชนสนใจในการผลิตสื่อได้

3.5 การผลิตสื่อสามารถทำได้อย่างหลากหลายรูปแบบสามารถสร้างสื่อทางเลือกเพื่อใช้ในการเรียนรู้เท่าทันสื่อได้

3.6 สามารถใช้กระบวนการผลิตสื่อเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนซึ่งสัมพันธ์กับชีวิตของเยาวชน ทำให้เกิดการทบทวนกลับมาที่วิถีชีวิตของตนเองซึ่งนำไปสู่การรู้เท่าทันตน รู้เท่าทันสื่อได้

3.7 การนำสื่อสร้างสรรค์ที่ผลิตเสร็จเรียบร้อยแล้วมานำเสนอต่อต่อสาธารณชน และการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ จะเป็นการกระตุ้นให้เยาวชนเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาสื่อ

3.8 ข้อควรระวัง คือการเรียนรู้อาจมุ่งไปที่รายละเอียดของเทคนิคการผลิตสื่อที่ดีมากกว่าการเรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันสื่อ

4. แนวทางการรู้เท่าทันตนเอง (Self Awareness Approach) มีดังนี้

4.1 ฝึกวิเคราะห์พฤติกรรมของตนเอง เพื่อประเมินศักยภาพของตนเองในการตัดสินใจว่า จะเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อมาใช้กับตนเองในเรื่องใดและจะใช้อย่างไรให้เหมาะกับตนเอง

4.2 การฝึกวิเคราะห์ทบทวนตัวเองในด้านพฤติกรรมการรับข่าวสารในชีวิตประจำวัน ฝึกสร้างสติในการรับข่าวสารด้วยการตระหนักรู้ว่าตนเองรับข้อมูลข่าวสารอะไรบ้างอย่างไรและสิ่งสมเป็นวิธีคิดหรือพฤติกรรมด้านบวกหรือด้านลบอย่างไร

4.3 ฝึกรู้เท่าทันอารมณ์และจุดอ่อนทางอารมณ์ของตนเองและฝึกรู้หลักในการควบคุมอารมณ์

4.4 วิเคราะห์ความต้องการของตนเองว่าเป็นความจำเป็นที่แท้จริง (need) หรือเป็นความต้องการเทียมที่เกิดขึ้นจากการกระตุ้นโดยอิทธิพลของสื่อ

4.5 วิเคราะห์ประเมินกำลังของตนเองอย่างรอบด้าน เพื่อใช้ชีวิตและบริโภคอย่างรู้จัก “ประมาณตน” พอเหมาะพอควร

4.6 ข้อควรระวัง คือ เนื้อหาเท่าทันสื่อและเนื้อหาเท่าทันตนจะต้องเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันและสะท้อนกลับซึ่งกันและกัน การที่ผู้เรียนผู้วิเคราะห์ตนเองก็เพื่อให้เกิดทักษะในการวิเคราะห์สื่อ

วรชัย คุรุจิต (2555: 92-102) ได้สรุปแนวทางในการบูรณาการ “ความรู้เท่าทันสื่อ” เข้ากับการเรียนการสอนไว้เป็น 10 แนวทาง โดยปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนในประเทศไทยไว้ดังนี้

1. ฝึกการสังเกต การคิดเชิงวิจารณ์ญาณ (critical thinking) การวิเคราะห์ การเปลี่ยนมุมมอง และทักษะการสื่อสารให้นักเรียน

1.1 สอนให้นักเรียนเคยชินกับการตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับในแต่ละวัน ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ ที่ใช้ในชีวิตรประจำวัน เช่น รายการ โทรทัศน์ ข่าว ภาพยนตร์ เพลง โฆษณา หรือแม้แต่ข้อมูลจากตำราเรียน การตั้งคำถาม เหล่านี้ ไม่ใช่การมุ่งเน้นที่จะจับผิด แต่เป็นการสร้างนิสัยแห่งการคิดวิเคราะห์ด้วย เหตุผลถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเนื้อหาในสื่อ นั้น ๆ โดยสามารถใช้คำถามในการ ถอดองค์ประกอบเนื้อหาสื่อ (Media Deconstruction Questions) เป็นแนวทางในการตั้งคำถาม

1.2 ในการใช้สื่อประกอบการสอนแต่ละครั้ง ผู้สอนควรอธิบายถึงเหตุผลของการเลือกใช้สื่อ นั้น ๆ ว่าเลือกมาเพื่อวัตถุประสงค์ใด สื่อนี้แสดงให้เห็นสิ่งใดได้อย่างชัดเจน มีจุดเด่นและจุดด้อยอย่างไร รวมทั้งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาความ น่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของสื่อ นั้น เช่น หากข้อมูลมาจากอินเทอร์เน็ต ควรบอกด้วย ว่าเป็นเว็บไซต์อะไร ใครเป็นผู้เขียนหรือรวบรวมข้อมูลและเนื้อหาต้นฉบับเป็นแบบใด ข่าว ความคิดเห็น หรืองานวิจัย ไม่เพียงเหมารวมว่าเป็น “ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต” เท่านั้น

1.3 ตั้งคำถามและชี้ให้นักเรียนเห็นว่าเนื้อหาจากสื่อประกอบการสอนที่นำมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นข่าวคลิปวิดีโอ ละคร ภาพยนตร์ หรือโฆษณาขึ้นเดียวกัน สามารถ ถูกตีความได้หลากหลายความหมาย โดยเฉพาะจากผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันทาง ลักษณะส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ การศึกษา รายได้ วัฒนธรรม เรื่องตลกสำหรับคน กลุ่มหนึ่งอาจเป็นเรื่องหยาบคาย สำหรับคนอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้

1.4 ในการอภิปรายเรื่องเกี่ยวกับ เนื้อหาของสื่อ (ซึ่งไม่ใช่แค่เพียงเนื้อหาที่เป็นตัวอักษร แต่รวมถึงเนื้อหาที่เป็นภาพ และเสียง เช่น เสียงดนตรี และเสียงเทคนิค พิเศษด้วย) ควรเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถาม นักเรียนว่า “นักเรียนสังเกตเห็น (หรือ ได้ยิน) อะไรบ้าง” และ แยกแยะส่วน ประกอบต่าง ๆ ออกมาตามแต่ละประเภท เช่น เนื้อหา ภาพ เสียง เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนแยกองค์ประกอบของสื่อออกมาทีละส่วน เพื่อความตระหนักรู้ว่าเนื้อหาของ สื่อทุกประเภทมาจากการประกอบสร้างขึ้นของหลายองค์ประกอบ

1.5 ให้โอกาสนักเรียนสร้างสื่อขึ้นมาเองในการทำรายงานในหัวข้อต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ทักษะในการประกอบสร้างเนื้อหาของสื่อเข้าด้วยกัน ซึ่งความสำคัญไม่ได้อยู่ที่ความสวยงามหรือความสมบูรณ์ แต่อยู่ที่การเรียนรู้แต่ละขั้นตอนของ การสร้างเนื้อหาของสื่อ โดยที่โจทย์ต้องยืดหยุ่นได้ นักเรียนควรสามารถเลือกเองได้ ว่าสื่อแบบใดเหมาะสมในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพที่สุดตามวัตถุประสงค์ เช่น การนำเสนอข้อมูลด้วยเหตุผล การชักจูงใจด้วยอารมณ์ เป็นต้น

2. ใช้สื่อเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในหัวข้อใหม่ ๆ

2.1 ให้นักเรียนหาใช้สื่อในการค้นหาข้อมูลในการเรียนเกี่ยวกับหัวข้อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อหนังสือพิมพ์ หนังสือ อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ รวมถึงสื่อบุคคล และ รายงานเหตุผลในการเลือกใช้สื่อนั้น ๆ จากนั้นควรมีการเปรียบเทียบว่าข้อมูลในหัวข้อ เดียวกันที่ได้มาจากสื่อที่แตกต่างกัน มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรโดยเฉพาะจากสื่ออินเทอร์เน็ต สามารถแสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์และ search engine ที่ต่างกัน (เช่น google กับ yahoo) สามารถให้ข้อมูลที่ต่างกันได้อย่างไร

2.2 ใช้สื่อสร้างสรรค์ประกอบการสอนในหัวข้อต่าง ๆ โดยควรเป็นสื่อที่นักเรียนในระดับอายุนั้นให้ความสนใจ มีความน่าตื่นเต้น ไม่ว่าจะเป็นคลิปวิดีโอ มิวสิค วิดีโอ ภาพถ่ายหรือภาพที่นำมาจากเว็บไซต์ รวมทั้งนิทาน บทกลอน หรือเรื่องสั้นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนั้น

2.3 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยเพื่อทำการอ่านบทความจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรืออินเทอร์เน็ต ที่อยู่ในกระแสความสนใจในขณะนั้น แล้ววิเคราะห์ และ อภิปรายในแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของรายวิชา

2.4 ในการเริ่มต้นรายวิชา (หรือบทใหม่ของรายวิชา) อาจารย์ผู้สอนควรทำการพูดคุยตกลงกับนักเรียนทั้งห้องเกี่ยวกับสื่อที่จะใช้เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อ ต่าง ๆ ที่จะเรียน โดยอาจอภิปรายเกี่ยวกับข้อดีข้อเสียของสื่อต่าง ๆ ที่จะใช้

3. อภิปรายแนวความคิดหรือทัศนคติของที่อาจได้รับผลกระทบ จากการเปิดรับสื่อ

3.1 ยกตัวอย่างข้อมูลที่มีพื้นฐานอยู่บนความเป็นจริงที่นักเรียนหรือประชาชนทั่วไปสามารถรับรู้จากสื่อบันเทิงประเภทต่าง ๆ เช่นโดยเฉพาะละครและภาพยนตร์ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เรียน เช่น การเสนอความเชื่อเกี่ยวกับภัยธรรมชาติต่าง ๆ ข้อมูล เกี่ยวกับโรคระบาด ความเป็นไปได้ในการเดินทางย้อนเวลา ข้อมูลเกี่ยวกับประเทศ ภาษา และวัฒนธรรมต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์ แล้วอภิปราย ข้อมูลเหล่านั้นว่าถูกต้องหรือไม่ถูกต้องอย่างไร

3.2 นอกจากข้อมูลที่มีพื้นฐานอยู่บนความเป็นจริงแล้ว อาจารย์ผู้สอนควรยกตัวอย่างทัศนคติ หรือค่านิยมต่าง ๆ ที่สื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อบันเทิงปฏิกม (stereotypes) เช่น ผู้ชายที่เก่งต้องต่อสู้เก่ง การมีหน้าตาสวยงามทำให้ประสบความสำเร็จ คนต่างจังหวัดมมมมมม ไม่ฉลาด สีมมมมเป็นสีสำหรับผู้หญิงเท่านั้น แล้วอภิปราย ข้อมูลและค่านิยมเหล่านั้นว่าถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมอย่างไร

3.3 แสดงให้นักเรียนเห็นถึงความแตกต่างระหว่างภาษาและคำที่ใช้ในสื่อมวลชน กับการใช้ทางวิชาการ โดยปกติแล้วสื่อมวลชนจะใช้ภาษาและคำที่เข้าใจ ง่าย น่าสนใจ จดจำได้ง่าย แต่อาจไม่ถูกต้องตามหลักวิชาการเสมอไป โดยเฉพาะใน โฆษณา ที่มักใช้คำที่มมมมให้เกิดความรู้สึก จินตนาการ มากกว่าเหตุผลและความเป็น จริง เช่น “ซิมซาลักล้ำเข้าถึงทุกอณู” “ส่องประกายเพริศแพรว นำหลงใหลราวมี มนต์สะกด” หรือ “ที่สุดแห่งความแข็งแกร่ง ไร้ข้อจำกัดทางกาลเวลา” เป็นต้น หรือ การโฆษณาสินค้าที่ทำจากส่วนประกอบทางธรรมชาติว่า Organic ในภาษาอังกฤษ และแปลว่า “ปลอดสารพิษ” หรือ “All Natural” และแปลว่า “ผลิตจากธรรมชาติล้วน ๆ” จะถูกต้องตามความเป็นจริงและตามหลักวิชาการหรือไม่ รวมถึงการใช้ภาษาผิด ๆ ในสื่อที่อาจก่อให้เกิดภาษาวิบัติด้วย

3.4 นำประสบการณ์ที่นักเรียนได้เรียนรู้จากข้อ 3.1, 3.2 และ 3.3 มาผลิตตัวอย่างสื่อที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิด หรือค่านิยมที่ไม่เหมาะสม แล้วนำมานำเสนอ ในชั้นเรียน จากนั้นจึงช่วย “หักล้างความคิด” (debunk) ให้กับเพื่อนในชั้น

3.5 ฝึกให้นักเรียนแยกแยะองค์ประกอบของสื่อ ด้วยการให้นักเรียนอธิบายสิ่งที่รับรู้ได้เฉพาะจากภาพและเสียง (โดยตัดเนื้อหาออกไป) หรือเปิดรับเฉพาะภาพ หรือเฉพาะเสียง ว่าสามารถรับรู้ข้อมูลหรือความรู้สึกอะไรได้บ้าง มีความแตกต่าง อย่งไรกับการเปิดรับทั้งภาพ ทั้งเสียง และทั้งเนื้อหาบ้าง

4. ใช้สื่อเป็นเครื่องมือประจำในการสอน

4.1 ออกแบบการบ้านที่นักเรียนต้องใช้สื่อมากกว่าหนึ่งประเภทขึ้นไปในการทำ เช่น การส่งงานที่ให้นักเรียนติดตามและเขียนรายงานเกี่ยวกับข่าวหนึ่ง ๆ จาก สื่อหลายประเภท ซึ่งอาจเป็นสื่อที่แปลก ๆ ก็ได้ เช่น แผ่นรายการอาหาร สามารถนำ มาวิเคราะห์เรื่องราคาอาหาร การตั้งชื่ออาหาร การแปลชื่ออาหารเป็นภาษาอังกฤษ การโฆษณาหรือจูงใจให้อาหารน่ารับประทานด้วยสำนวน หรือข้อมูลทางโภชนาการ โดยนักเรียนต้องรายงานเหตุผลที่เลือกสื่อ นั้น ๆ และความน่าเชื่อถือของสื่อ นั้น และ ให้เพื่อน ๆ ร่วมอภิปราย

4.2 สำหรับการบ้านที่เป็นรายงาน หรือเรียงความที่ต้องมีการเขียนเป็นย่อหน้า อาจให้นักเรียนเขียนออกมาในรูปแบบเหมือนบทหนึ่งของหนังสือ โดยมีพาดหัว พาดหัวรอง ภาพประกอบ แผนภูมิ สารบัญ บรรณานุกรม และอื่น ๆ ซึ่งอาจมีการ เน้นข้อความที่สำคัญโดยการ ทำตัวอักษรขนาดใหญ่ หรือทำกรอบพิเศษ

4.3 ใช้สื่อประกอบการสอนหลากหลาย ประเภท และเปรียบเทียบความแตกต่าง ทั้งความแตกต่างของเนื้อหาจากสื่อแต่ละ ประเภท และข้อดีข้อด้อยในการนำเสนอ ข้อมูลของสื่อแต่ละประเภท เช่น การ รายงานข่าวเหตุการณ์เดียวกัน รายงาน ในโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และเว็บไซต์ ต่างกันอย่างไร และในปัจจุบัน มีเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์และสถานที่ท่องเที่ยวหลายแห่ง ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ที่สามารถเข้าเยี่ยมชมได้ทางออนไลน์โดยไม่ต้องไปถึงสถานที่จริง (virtual field trip)

5. สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของที่มา กลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของเนื้อหาในสื่อ

5.1 สอนนักเรียนให้วิเคราะห์ความสำคัญของที่มาของแหล่งข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิต ผู้พูด และผู้เผยแพร่ข้อมูล เช่น หากข้อมูลนี้นำเสนอโดยผู้พูดผู้อื่น เช่น เปลี่ยนจากชายเป็นหญิง จากนักแสดงที่มีชื่อเสียงเป็นบุคคลธรรมดา จะมีผลต่อการ รับรู้ข้อมูลอย่างไร และความแตกต่างนั้นมาจากค่านิยมที่ถูกปลูกฝังโดยสื่อมวลชน หรือไม่ (เช่น ผู้ชายขับรถเก่งกว่าผู้หญิง คนที่ใส่แว่นตาจะดูฉลาดกว่าคนที่ไม่ใส่แว่น)

5.2 สอนให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของผู้อยู่เบื้องหลังผู้ผลิตเนื้อหา ซึ่งก็คือผู้สนับสนุน (ผู้ออกทุนให้ผลิตสื่อหรือเนื้อหานั้น) รวมถึงจุดประสงค์ในการผลิต และเผยแพร่ข้อมูลนั้น ว่ามีอิทธิพลต่อการผลิตข้อมูลและเนื้อหาหรือไม่ อย่างไร และ ข้อมูลและเนื้อหาส่วนใดไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ หรือเสียง ที่อาจถูกตัดทอน ละทิ้ง และมีผลกระทบอย่างไรต่อความหมายโดยรวมของข้อมูลนั้น เช่น การนำเสนอข่าว จากสื่อหนึ่ง ๆ ซึ่งบรรณาธิการหรือเจ้าของสื่อนั้นไม่สนับสนุนบุคคลในข่าวนั้น อาจมี ผลอย่างไรต่อความครบถ้วนในการนำเสนอข่าวนั้น ๆ โดยอาจนำเสนอแต่ด้านลบ และตัดทอนแง่มุมในด้านดี

5.3 ฝึกนักเรียนให้สามารถระบุกลุ่มเป้าหมายของเนื้อหาในสื่อนั้นได้ว่าเป็นคนกลุ่มใด และการนำเสนอเนื้อหาในครั้งนี้ ใครเป็นผู้ได้ประโยชน์ และมีคนกลุ่มใด หรือไม่ที่อาจเสียประโยชน์ ทั้งที่เสียประโยชน์จากการถูกนำเสนอ และเสียประโยชน์ จากการไม่ถูกนำเสนอ

5.4 ฝึกให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของเนื้อหาสื่อ ไม่ว่าจะเป็นบุคคลหรือสื่อ ทั้งสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต นิตยสาร

ทั่วไป วารสารวิชาการ และสื่อต่าง ๆ ในประเภทเดียวกัน เช่น ความแตกต่างของหนังสือพิมพ์แต่ละฉบับ เว็บไซต์แต่ละแห่ง ซึ่งรวมถึงการเรียนรู้การ แยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลทางเว็บไซต์ที่ลงท้ายต่างกัน (เช่น .com, .ac.th, .go.th, ฯลฯ)

6. เปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอข้อมูลโดยสื่อมวลชนประเภท ต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องหนึ่ง ๆ

6.1 ยกตัวอย่างข้อมูลเรื่องเดียวกันที่นำเสนอแตกต่างกันในสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นข่าวโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ สารคดี ซีดีประกอบการสอน อินเทอร์เน็ต เว็บบอร์ด หรือแม้กระทั่งการรายงานข่าวทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ (SMS) และข่าวผ่านสื่อเครือข่าย สังคมออนไลน์ เช่น twitter, facebook ทั้งในด้านเนื้อหา การใช้ภาษา การใช้ภาพ ประกอบ ปริมาณเนื้อหา (เวลาหรือพื้นที่) การเน้นย้ำประเด็นใดประเด็นหนึ่ง ข้อสรุป ของหัวข้อนั้น แล้วอภิปรายเหตุผลที่เป็นเช่นนั้น รวมทั้งการอภิปรายการตีความเนื้อหา ที่อาจแตกต่างกันของผู้รับสื่อที่ต่างประเภทกันและจุดเด่นและจุดด้อยของสื่อต่าง ๆ ในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกัน

6.2 ฝึกให้นักเรียนสามารถแยกแยะความคิดเห็นและส่วนต่อเติมออกจากข้อเท็จจริงที่นำเสนอในสื่อต่าง ๆ เช่น การสัมภาษณ์ครั้งหนึ่ง อาจมีทั้งส่วนที่เป็น ข้อเท็จจริงและความคิดเห็น

6.3 ให้นักเรียนลองผลิตรายงานเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งด้วยสื่อหลายประเภท และอาจลองผลิตข้อมูลหรือภาพให้สามารถตีความได้หลากหลายความหมาย เช่น ข่าวเดียวกันสามารถทำให้น่าตื่นเต้นหรือน่าเบื่อได้ด้วยเทคนิคที่ต่างกัน

7. วิเคราะห์ผลกระทบที่สื่อมีต่อเรื่องต่าง ๆ ต่อผู้คนต่างวัฒนธรรมและ/หรือต่อประวัติศาสตร์

7.1 อภิปรายผลกระทบของเนื้อหาสื่อในเรื่องหนึ่งต่อผู้คนต่างวัฒนธรรมที่มีวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ สภาพเศรษฐกิจและสังคมที่ต่างกัน ทั้งในต่างประเทศและ ในประเทศเดียวกัน และอภิปรายผลกระทบของสื่อมวลชนต่อการเปลี่ยนแปลงทาง ประวัติศาสตร์ เช่น ความแตกต่างของประวัติศาสตร์ในยุคก่อนมีอินเทอร์เน็ตใน ประเทศไทย และยุคหลังจากมีอินเทอร์เน็ตใช้

7.2 อภิปรายความแตกต่างเกี่ยวกับการใช้สื่อของคนในยุคก่อนและยุคปัจจุบัน ว่าหากเป็นหัวข้อหนึ่งคนสมัยก่อนหาข้อมูลได้จากแหล่งใดบ้าง และปัจจุบัน ทำอย่างไร (เช่น การทำรายงานในสมัยที่อาจารย์ผู้สอนยังเรียนหนังสือและสมัย ปัจจุบัน) และมีผลต่างกันอย่างไรต่อคุณภาพของข้อมูล

7.3 วิเคราะห์ความถูกต้องของการรายงานเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น เหตุการณ์ที่รายงานโดยนักข่าวไทยกับการรายงานข่าวเดียวกันโดยสำนักข่าวต่างประเทศว่ามี ความแตกต่างกันอย่างไร

7.4 อภิปรายความแตกต่างในการหาข้อมูลจากสื่อของประชาชนในประเทศต่าง ๆ และผลกระทบที่มีต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนในประเทศนั้น ๆ จากการมีหรือไม่มีสื่อต่าง ๆ เช่น เทคโนโลยีที่ไม่เท่าเทียมกัน (digital divide) รวมทั้งการอภิปรายสื่อต่าง ๆ ที่มีการใช้ในต่างประเทศ แต่ไม่ได้ใช้ในประเทศไทย มีผลกระทบ อย่างไรต่อวิถีชีวิตและการเรียนรู้ โดยนักเรียนอาจทำเป็นรายงานเกี่ยวกับสื่อมวลชน ในต่างประเทศ

8. ใช้สื่อในการช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ

8.1 ใช้สื่อที่มีข้อความ (เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เว็บไซต์ ฯลฯ) ในการช่วยฝึกการอ่านและการทำความเข้าใจ การเรียบเรียงใจความ การแยกแยะ ประเภทต่าง ๆ ของการเขียน การขึ้นต้นและการสรุปเนื้อหา

8.2 ใช้ตัวอย่างเนื้อหาจากสื่อในการฝึกทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องไวยากรณ์ การสะกด การคำนวณ การวิเคราะห์รูปประโยคและหน้าที่ของคำ

8.3 สื่อบันเทิงที่เป็นเรื่องราว เช่น วรรณกรรม เรื่องสั้น ละคร ภาพยนตร์ สามารถเป็นตัวอย่างที่ดีในการฝึกเรื่องการเรียงลำดับความคิด และการเล่าเรื่อง (storytelling) การผูกประเด็นปัญหาให้น่าติดตาม การหักมุม และการคลี่คลาย

8.4 ใช้การผลิตสื่อในการฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การพูด การค้นคว้าวิจัยข้อมูล การเขียน การคำนวณ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบและนำเสนอ

8.5 หาช่องทางให้นักเรียนเผยแพร่สื่อที่ผลิตได้ดีไปสู่สาธารณชน เช่น การนำเสนอในเว็บไซต์ของโรงเรียน หรือช่องทางการประกวดต่าง ๆ

9. ใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกทางความคิด และความเข้าใจต่อโลก

9.1 ให้นักเรียนได้วิเคราะห์เนื้อหาของสื่อเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองสนใจและเกี่ยวข้องกับหัวข้อของวิชาที่เรียน เช่น หัวข้อการตั้งครุฑก่อนแต่งงาน โทษของยาเสพติด ความรุนแรงในสังคม การอนุรักษ์ธรรมชาติ และการรักษาวัฒนธรรมไทย หรือหัวข้ออื่น ๆ โดยเปรียบเทียบ ระหว่างเนื้อหาที่นำเสนอใน “โลกของสื่อ” ไม่ว่าจะเป็นละคร ภาพยนตร์ มิวสิควิดีโอ หรือโฆษณา กับโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ในโลกของการโฆษณาการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ จะนำไปสู่มิตรภาพ ความ สนุกสนาน แต่ในความเป็นจริงอาจไม่ได้ เป็นเช่นนั้น

9.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ผลิตสื่อ รูปแบบต่าง ๆ ที่สะท้อนความเข้าใจการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ และเปิดโอกาสให้ นักเรียนคนอื่น ๆ ได้อภิปรายเนื้อหาของสื่อที่เพื่อนร่วมชั้นผลิต ว่ามีมุมมองที่แตกต่าง ไปอย่างไร ใครเป็นกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริง และสามารถแลกเปลี่ยนเทคนิคในการผลิต ในแบบอื่น ๆ ด้วย

9.3 ใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการประเมินการเรียนรู้ โดยหลังจากการเรียนรู้ในเรื่องหนึ่ง ๆ แล้ว อาจนำตัวอย่างจากสื่อมาให้นักเรียนชม และให้นักเรียนชี้ข้อมูลที่ ถูกและผิดจากเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนมา หรืออาจให้นักเรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนด้วยการผลิตสื่อเป็นส่วนหนึ่งของรายงาน นอกจากนั้น ยังสามารถใช้สื่อในการทดสอบทักษะ การจำได้ด้วย

10. เชื่อมนักเรียนเข้ากับชุมชน เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก

10.1 หาโครงการที่นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์หรือผลิตสื่อให้กับหน่วยงานต่าง ๆ ในชุมชน เช่น พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด มูลนิธิต่าง ๆ (เช่น การ ประกวดการผลิตสื่อต่าง ๆ โครงการ “สื่อปลอดภัยสร้างสรรค์” ของกระทรวง วัฒนธรรม) ซึ่งจะเป็นการฝึกทักษะในการผลิตสื่อ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพ ออกแบบ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเขียน และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

10.2 สนับสนุนให้นักเรียนชั้นสูงกว่าช่วยแนะนำทักษะความรู้เท่าทันสื่อ รวมทั้งเทคนิคการผลิตสื่อให้แก่ นักเรียนชั้นเล็กกว่า

10.3 จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับประชาคมที่เกี่ยวข้องผ่านทางสื่อต่าง ๆ เช่น เคเบิลทีวี วิทยุชุมชน เว็บบอร์ด หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อแลกเปลี่ยน ข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคการสอน ผลการวิจัยและสถิติใหม่ ๆ

10.4 หาโอกาสให้นักเรียนตระหนักของพลังของสื่อ ด้วยการสนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อเพื่อเป็นปากเสียงให้กับชุมชนและผู้ด้อยโอกาส เช่น การให้สัมภาษณ์ถึงปัญหาในชุมชน การประชาสัมพันธ์เพื่อองค์กรสาธารณกุศลต่าง ๆ

(นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์, 2558: 213-215) ได้เสนอแนวทางและวิธีการสอนเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ไว้ว่า วิธีการสอนเพื่อเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ต้องใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยผ่านการจัดประสบการณ์หรือเรียนรู้จากการคิดและตัดสินใจจากสถานการณ์ตัวอย่าง และวิธีการที่เหมาะสมในการสอนให้รู้เท่าทันสื่อออนไลน์มี 3 วิธีด้วยกันคือ

1. การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่กล่าวว่า ความรู้ไม่ได้เกิดจากการรับรู้เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการสร้างขึ้นโดยบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจ

และหน้าที่ของการรับรู้คือการปรับตัวและการประมวลผลจากประสบการณ์ทั้งหมด เมื่อผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ที่ขัดแย้งในใจซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้กับสถานการณ์ที่ได้รับข้อมูลข่าวสารในสื่อแล้วก็จะสามารถหาข้อสรุป ข้อเท็จจริงที่เหมาะสมในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การสอนแบบกรณีศึกษา (Case Study) เป็นกระบวนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ ได้ฝึกคิด ฝึกตัดสินใจจากเรื่องราวในสถานการณ์ที่มีปัญหาหรือความขัดแย้ง ผู้สอนสามารถนำเสนอในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ อภิปราย แลกเปลี่ยนข้อมูลในการหาแนวทางการแก้ปัญหา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ สามารถตัดสินใจเลือกทางที่ดีที่สุดในสถานการณ์นั้นๆ มีความคิดสร้างสรรค์

3. การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างผู้เรียน 2 คน จับคู่กัน มาแบ่งปันความคิดเห็นในประเด็นปัญหา หลังจากที่ย่ร่วมกันคิดเป็นคู่แล้วจึงนำความรู้ที่ได้มาร่วมแบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์ วิจารณ์ร่วมกัน

จากการศึกษาเรื่องการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อที่นักวิชาการได้ให้ไว้ จะเห็นได้ว่าการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษา แสวงหาข้อมูลข่าวสารจากสื่อที่หลากหลาย ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อให้เข้าใจลึกซึ้งว่าสื่อต้องการอะไร มีจุดมุ่งหมายอย่างไรกับผู้รับสาร มีรูปแบบหรือใช้วิธีใดในการส่งสาร มีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไรและนำเสนอสื่อแบบไหน ซึ่งเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคือต้องมีทักษะการคิดแบบมีวิจารณญาณ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตีความ ทำความเข้าใจและประเมินสิ่งที่สื่อนำเสนอ เพื่อให้เรามีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ เน้นการพัฒนาทางด้านการคิด พฤติกรรมและเจตคติในการเลือกรับ เลือกใช้ เพื่อให้เรารู้จักเลือกรับ เลือกใช้ประโยชน์จากสื่อได้อย่างถูกต้อง ไม่เสียเวลาไปกับสื่อที่ไม่มีประโยชน์ และกล้าแสดงออกทางความคิดอย่างตรงไปตรงมาบนพื้นฐานของความถูกต้อง

1.5 การวัดการรู้เท่าทันสื่อ

การวัดการรู้เท่าทันสื่อ สามารถวัดได้จากความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ และเข้าใจในประเด็นสำคัญ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานความรู้ของบุคคลที่กำหนดถึงภาวะของการรู้เท่าทันสื่อ ที่บุคคลใช้ความรู้เหล่านั้นในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน เนื้อหาข่าวสาร แล้วจัดเก็บความรู้ด้วยตนเองโดยไม่หลงเชื่อ หรือคิดไปตามที่สื่อกำหนดให้หรือหลงไปตามสื่อ ความสามารถในการตระหนักรู้ประกอบไปด้วยการคัดเลือกเนื้อหา กรอบการรับรู้ ประเภทของเนื้อหา วิธีการนำเสนอ ความแตกต่างของเนื้อหาในสื่อแต่ละประเภท การตระหนักรู้ถึงผลกระทบ

ของสื่อที่มีต่อการรับรู้ ความรู้ ความเชื่อ ทักษะ และพฤติกรรมของบุคคลและผลกระทบต่อ ค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคม การรู้เท่าทันสื่อของบุคคลสามารถวัดได้จากความสามารถของ บุคคล 4 ด้านต่อไปนี้ (พนม คลีฉายา, 2556)

ด้านที่ 1 ความเข้าใจเนื้อหา หมายถึง ความสามารถในการจดจำเนื้อหา ข่าวสาร สามารถระบุเป้าหมายของเนื้อหา ผู้สร้างเนื้อหาและความรู้ในด้านการผลิตเนื้อหา

ด้านที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหา โดยสามารถระบุมุมมองหรือเนื้อหาที่สื่อจงใจจะไว้หรือไม่นำเสนอมาในเนื้อหาที่เผยแพร่ได้ ระบุวิธีการที่ผู้ส่งสารใช้เรียกความสนใจของเนื้อหาได้ ระบุความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังจากได้รับเนื้อหา จากสื่อได้

ด้านที่ 3 การประเมินและวิพากษ์สื่อ ความสามารถในการแยกแยะเนื้อหาและ โฆษณาได้ สามารถตระหนักรู้ถึงอิทธิพลของสื่อต่อผู้รับสาร มีความรู้เกี่ยวกับกฎระเบียบของสื่อ ธุรกิจ การค้า การเมือง สถานการณ์ทางสังคม ในฐานะที่เป็นสิ่งที่สามารถกำหนดเนื้อหาในสื่อ ได้และความเชื่อที่มีต่อสื่อ

ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา หมายถึง ความตั้งใจที่จะ ไม่หลงรับรู้เชื่อ หรือคิดตามที่สื่ออยากให้เป็น

สอดคล้องกับ ณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2556) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศ (media and information literacy) โดยแบ่งออกเป็นสองระดับคือ ระดับพื้นฐานและ ระดับเชิงลึก โดยพิจารณาจากองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ 3 ด้าน คือ

1. Access/ Retrieval = การกำหนดสารสนเทศ การกำหนดแหล่งสารสนเทศ การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ การกำหนดกลยุทธ์การแสวงหาสารสนเทศ การจำแนกสารสนเทศ

2. Understanding/ Assessment/ Evaluation = การตระหนักถึงผลกระทบ ของสื่อ การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิต เข้าใจเนื้อหาสารสนเทศ วิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศ

3. Use/ Communicate = การใช้ประโยชน์จากสื่อและสารสนเทศที่ต้องการ อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับแนวคิดของ อาร์ก (Arke & Primack, 2009) ที่ได้ศึกษาและทดสอบ เครื่องมือการวัดการรู้เท่าทันสื่อ เชิงปริมาณโดยใช้เครื่องมือวัดตามนิยามของการรู้เท่าทันสื่อว่าคือ ความสามารถในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมิน เนื้อหาในสื่อได้หลากหลายประเภท ตรงกับแนวคิดของ Aufderheide ที่เสนอการวัดการรู้เท่าทันสื่อจากความสามารถในการเข้าถึง

การคิดวิเคราะห์และประเมินสื่อ รวมกับการวัดของ National Association for Media Literacy Education (NAMLE) ที่เสนอการวัดเกี่ยวกับเนื้อหา เป้าหมาย ผู้ผลิต เทคนิคการผลิตและความน่าเชื่อถือ

พอตเตอร์ (Potter, 2005) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อไม่ใช่ตัวแปรที่แบ่งคนออกเป็นกลุ่มผู้รู้เท่าทันและกลุ่มผู้ไม่รู้เท่าทัน แต่เป็นตัวแปรแบบต่อเนื่อง (Continuum) มีระดับความเข้มข้น การรู้เท่าทันสื่อไม่ใช่เป็นวิธีการสร้างความรู้จากข้อมูลข่าวสารในมิติของความรู้เท่านั้น แต่เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารในสื่อเพื่อการรู้เท่าทันเท่านั้น รวมทั้งต้องวิเคราะห์ทั้งระดับการรับรู้ข่าวสารตามข้อมูลในสื่อ จากนั้นสามารถวิเคราะห์เนื้อหาในด้านอารมณ์ความรู้สึก สามารถวิเคราะห์เชิงคุณค่าหรือจริยธรรมของเนื้อหานั้นได้ด้วยจึงจะถือว่ามีกรู้เท่าทันสื่อ

จากที่กล่าวมา การวัดการรู้เท่าทันสื่อ จากนักวิชาการและนักวิจัย สรุปได้ว่า การวัดว่าบุคคลเป็นผู้มีการรู้เท่าทันจะสามารถวัดได้จากความสามารถของบุคคลในด้านของความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา สามารถวิเคราะห์เนื้อหาที่สื่อเสนอมาได้ วิเคราะห์แยกแยะเนื้อหาในสื่อและประเมินความถูกต้องและคุณค่าของสื่อได้ สามารถเลือกรับและเลือกใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้อารมณ์ความรู้สึก สามารถวิเคราะห์เชิงคุณค่าหรือจริยธรรมของเนื้อหานั้นได้ด้วยจึงจะถือว่ามีกรู้เท่าทันสื่อ

จากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปใช้ในการสังเคราะห์องค์ประกอบให้เป็นพฤติกรรมบ่งชี้เพื่อนำไปใช้ในการสร้างชุดกิจกรรม

2. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเทคโนโลยีที่มีความเจริญก้าวหน้าไปในทุก ๆ ด้านและการปรับเปลี่ยนที่เกิดขึ้นในสังคมในศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับสื่อมากมาย มีสื่อใหม่ (New media) เช่น คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารเข้ามาแทนสื่อเก่า (traditional media) เช่น หนังสือพิมพ์หรือวิทยุ จึงทำให้เกิดการบัญญัติคำใหม่ขึ้นมาใช้ในยุคนี้ นั่นคือ “การรู้เท่าทันสื่อใหม่ (New media literacy) เพื่อให้ทันกับเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบที่เกิดขึ้นมาอย่างรวดเร็ว ซึ่งความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่มีอยู่ อาจไม่เพียงพอกับบุคคลที่จะดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 และสื่อใหม่มีความจำเป็นต่อการใช้ชีวิตประจำวันในทุก ๆ ด้าน ดังนั้นจึงทำให้ต้องมีการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21

วิจารณ์ พานิช (2555: 16-21) ได้กล่าวถึงทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ไว้ดังนี้

- สาระวิชาหลัก (Core Subjects) ประกอบด้วย
- ภาษาแม่ และภาษาสำคัญของโลก
- ศิลปะ
- คณิตศาสตร์
- การปกครองและหน้าที่พลเมือง
- เศรษฐศาสตร์
- วิทยาศาสตร์
- ภูมิศาสตร์
- ประวัติศาสตร์

โดยวิชาแกนหลักนี้จะนำมาสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) หรือหัวข้อสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยการส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแกนหลัก และสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้าไปในทุกวิชาแกนหลัก ดังนี้

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

1. ความรู้เกี่ยวกับโลก (Global Awareness)
2. ความรู้เกี่ยวกับการเงิน เศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economics, Business and Entrepreneurial Literacy)
3. ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองที่ดี (Civic Literacy)
4. ความรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy)
5. ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy)

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่

1. ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม
 - 1.1 การคิดอย่างสร้างสรรค์
 - 1.2 ทำงานกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์
 - 1.3 การสร้างนวัตกรรม
2. การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา

- 2.1 การให้เหตุผลอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.2 การใช้การคิดอย่างเป็นระบบ
- 2.3 การพิจารณาและการตัดสินใจ
- 3. การสื่อสารและการร่วมมือ
 - 3.1 สื่อสารอย่างชัดเจน
 - 3.2 การร่วมมือกับผู้อื่น

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้

- 1. ความรู้ด้านสารสนเทศ
 - 1.1 การเข้าถึงและการประเมินข้อมูลสารสนเทศ
 - 1.2 การใช้และการจัดการสารสนเทศ
- 2. ความรู้เกี่ยวกับสื่อ
 - 2.1 การวิเคราะห์สื่อ
 - 2.2 การผลิตสื่อ
 - 2.3 การพิจารณาและตัดสินใจ
 - 2.4 การแก้ปัญหา
- 3. ความรู้ด้านเทคโนโลยี
 - 3.1 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ในการดำรงชีวิตและทำงานในยุคปัจจุบันให้ประสบความสำเร็จ นักเรียนจะต้องพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญดังต่อไปนี้

- 1. ความยืดหยุ่นและการปรับตัว
 - 1.1 ความยืดหยุ่น
 - 1.2 การปรับตัวเพื่อพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง
- 2. การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง
 - 2.1 การวิเคราะห์สื่อ
 - 2.2 การผลิตสื่อ
 - 2.3 การพิจารณาและตัดสินใจ
- 3. ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม

- 3.1 มีปฏิสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพกับผู้อื่น
- 3.2 ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในทีมที่มีความหลากหลาย
- 4. การเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต (Productivity) และความรับผิดชอบเชื่อถือได้ (Accountability)
 - 4.1 การวิเคราะห์สื่อ
 - 4.2 การผลิตสื่อ
- 5. ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Responsibility)
 - 5.1 แนะนำผู้อื่นได้
 - 5.2 รับผิดชอบต่อผู้อื่น

แนวคิดเชิงมนทัศน์สำหรับทักษะแห่งอนาคตในศตวรรษที่ 21 เป็นกรอบทักษะที่ชื่อว่า “Process Skills: Success for Life” เป็นแนวคิดที่เน้นผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน (Student Outcomes) ทั้งในด้านความรู้สาระวิชาหลัก (Core Subjects) และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่จะช่วยผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมในหลากหลายด้าน ซึ่งพัฒนาโดยผู้นำองค์กรเอกชนและนักการศึกษา ภายใต้กรอบแนวคิด CML MediaLit Kit™ ที่ผู้เรียนจะไม่เพียงแต่เพิ่มความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระของสื่อในปัจจุบันเท่านั้น แต่พวกเขาจะต้องเรียนรู้และปฏิบัติทักษะดังต่อไปนี้

1. ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) เป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถที่จะเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และใช้ประโยชน์จากข้อมูลนั้น ตลอดจนทำความเข้าใจความหมาย คือ
 - 1.1 สามารถที่จะจดจำ เข้าใจศัพท์ต่าง ๆ สัญลักษณ์เทคนิคในการสื่อสาร
 - 1.2 พัฒนากลยุทธ์ในการจัดวางข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอันหลากหลาย
 - 1.3 รู้จักจัดแบ่งประเภทของข้อมูลตามจุดประสงค์ของงาน
2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill) เป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถที่จะพิจารณาการออกแบบรูปแบบของเนื้อหาสื่อ โครงสร้าง สามารถใช้แนวคิดในด้านศิลปะ วรรณกรรม สังคม การเมือง เศรษฐกิจในการทำความเข้าใจบริบทที่เนื้อหาข่าวสารนั้นถูกสร้างขึ้น เช่น
 - 2.1 ใช้ความรู้ ประสบการณ์ที่มี ทำนายผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น
 - 2.2 ตีความข่าวสารโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับจุดประสงค์ ผู้รับสาร มุมมอง รูปแบบ ประเภท บุคลิกลักษณะ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง อารมณ์ ฉาก และบริบท
 - 2.3 ใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การเปรียบเทียบ การขัดแย้ง การให้ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น เหตุและผล การเรียงลำดับ และผลที่ตามมา

3. ทักษะการประเมิน (Evaluate Skill) เป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถที่จะเชื่อมโยงเนื้อหาสารกับประสบการณ์ของพวกเขาและตัดสินความถูกต้อง คุณภาพ ความเกี่ยวข้องของเนื้อหาสาร เช่น

3.1 สามารถชื่นชม มีความพึงพอใจในการตีความเนื้อหาสารที่มีประเภทและรูปแบบที่แตกต่างกัน

3.2 ประเมินคุณภาพของเนื้อหาสารจากเนื้อหาและรูปแบบ

3.3 ตัดสินคุณค่าของเนื้อหาสารจากจากหลักทางศีลธรรม ศาสนา และหลักการประชาธิปไตย

3.4 สามารถที่จะได้ตอบไม่ว่าจะโดยการเขียน การพิมพ์ ทางอิเล็กทรอนิกส์ ต่อเนื้อหาสารที่มีความซับซ้อนอันหลากหลาย

4. ทักษะสร้างสรรค์ (Create Skill) เป็นทักษะในการเขียนแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การใช้คำ ใช้เสียง และภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อจุดประสงค์อันหลากหลายสามารถใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ตัดต่อ และแพร่กระจายเนื้อหา เช่น

4.1 การระดมความคิด การวางแผน การวางและทบทวนกระบวนการ

4.2 การใช้ภาษาพูดและเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ เชี่ยวชาญในกฎของการใช้ภาษา

4.3 สร้างและเลือกภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้เป้าหมายอย่างหลากหลาย

4.4 ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการสร้างเนื้อหาสาร

5. ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) เป็นทักษะในการมีส่วนร่วม เป็นความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อนำไปสู่การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะต่างๆ

5.1 ส่วนร่วมในการวิพากษ์ การแสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อนำไปสู่การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะต่างๆ อย่างถูกต้อง

5.2 เปิดโอกาสให้ผู้อื่นได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนเอง

5.3 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่างๆ อย่างเปิดเผยบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรม

ในปี ค.ศ. 2003 Center for Media Literacy ได้ออกหนังสือชื่อ Literacy For the 21st Century: An Overview Orientation Guide To Media Literacy Education ซึ่งเป็นหนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อให้แก่ผู้เรียน และได้เผยแพร่แนวทางหรือคู่มือการจัดการเรียนการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อในยุคข้อมูลข่าวสารที่ใช้ในระบบการศึกษาของสหรัฐอเมริกาที่เรียกว่า CML Media LitkitTM ซึ่งคู่มือนี้ได้อธิบายบทบาทของสถานศึกษาต่อการสร้างภาวะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (เยาวภา บัวเวชและมาริษา สุจิตวนิช, 2558) อ้างอิงจาก (Thoman, 2005: 6-7) ไว้ดังนี้

1. โรงเรียนและห้องเรียนจะต้องเปลี่ยนจากสถานที่ที่เก็บกักความรู้มาเป็นพื้นที่ที่พักรักที่สามารถพกวพาไปที่ไหนก็ได้ เป็นเสมือนที่กำบังซึ่งนักเรียนสามารถที่จะทำการสำรวจ ทำการทดลอง ค้นคว้าสิ่งต่าง ๆ

2. การสอนจะไม่เป็นในรูปแบบของการบรรยาย แต่บทบาทของครูจะเป็นผู้ให้คำแนะนำ สนับสนุน ให้แนวทาง ดูแลกระบวนการเรียนรู้

หลักสูตรและกิจกรรมจะต้องออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและค้นคว้า โดยการเรียนรู้จากสื่อที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้มุมมอง (point of view) ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้รับสารและการรับรู้ สามารถแยกแยะได้ว่าข้อมูลที่ได้รับจากอินเทอร์เน็ตนั้นข้อมูลไหนที่เป็นข้อเท็จจริง ข้อมูลไหนที่เป็นเท็จ

จะเห็นได้ว่า การเรียนการสอนในรูปแบบเก่าไม่สามารถนำมาปรับใช้กับสภาพการณ์ในยุคปัจจุบันได้ ดังนั้นจึงต้องมีการปรับลดและเพิ่มเนื้อหาสาระวิชาที่จะปลูกฝังและเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัยและช่วยให้ผู้เรียนได้มีการฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่จำเป็นต่อตนเองและส่วนรวมในอนาคต “ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)” เป็นอีกหนึ่งทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งที่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมีเพื่อให้การดำเนินชีวิตอยู่ได้ภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสื่อและเทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างรวดเร็วและตลอดเวลา ผู้เรียนจะไม่เพียงแต่เพิ่มความรู้ที่เกี่ยวกับเนื้อหาสาระของสื่อในปัจจุบันเท่านั้น แต่จะต้องเรียนรู้และปฏิบัติทักษะทั้ง 5 ด้านนั่นก็คือ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินสื่อ ทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะการมีส่วนร่วม ซึ่งทักษะทั้ง 5 ทักษะนี้จะช่วยให้นักเรียนเท่าทันกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสาร มีประสิทธิภาพในการแสดงความคิดเห็น ในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารต่างๆ สามารถเลือกรับสื่อต่างๆ ที่มีประโยชน์และมีภัยอันตรายที่แฝงตัวมากับสื่อได้

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปใช้ในการจัดทำเนื้อหาสาระประกอบในชุดกิจกรรม

3. แนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรม

3.1 ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรม หรือคำเดิมว่า ชุดการสอน มาจากคำว่า instructional package หรือ learning package ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่ง เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพขึ้นหรือแก้ปัญหาในการศึกษาบางอย่างตามวัตถุประสงค์ของผู้จัดทำ ซึ่งในความหมายของชุดกิจกรรม ซึ่งได้มีนักการศึกษาให้นิยามความหมายไว้คล้ายคลึงและแตกต่างกัน ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2544 : 36) กล่าวถึงความหมายของชุดกิจกรรม ว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ ที่ประกอบด้วยสื่อหลาย ๆ ชนิด จัดรวมไว้เป็นชุด เช่น คู่มือแนะนำการใช้ชุดกิจกรรม แหล่งอ้างอิง ใบงาน แบบฝึกกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการทำชุดกิจกรรม อาจจัดทำในรูปแบบที่บูรณาการภายในกลุ่มหรือระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ ตลอดจนบูรณาการกระบวนการใช้สื่อแต่ละชนิดในชุดกิจกรรมให้เหมาะสมกับกาลเวลาและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป

ภพ เลหาไพบูลย์ (2552: 225) ให้ความหมายของชุดกิจกรรมไว้ว่า เป็นการรวบรวมสื่อการสอนอย่างสมบูรณ์ตามแบบแผนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการสอน เป็นชุดกิจกรรมระบบประสมสำเร็จรูป มีอุปกรณ์ ครูมือครู เนื้อหา รายการสื่อการสอนและเอกสารอ้างอิง เพื่อให้ครูใช้ประกอบการเรียนการสอน

เพ็ชรรัตน์ พรหมมา (2555: 23) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมว่า คือสื่อการสอนที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นมา ประกอบไปด้วย จุดประสงค์ เนื้อหา เวลา สื่ออุปกรณ์ กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย และการวัดประเมินผล โดยรวบรวมไว้ในชุดเพื่อให้ นักเรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความสามารถและความสนใจ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ เพื่อให้ นักเรียนได้บรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

ภาณุวัฒน์ เปรมปรี (2556: 16) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในการพัฒนาคุณลักษณะในตัวนักเรียน เป็นเอกสารกำหนดแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรมด้วยรูปแบบการพัฒนาสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้กระบวนการเสาะแสวงหาความรู้ และการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์

นฤมิต พงษ์พานิช (2561: 37) ให้ความหมายไว้ว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งชุดกิจกรรมประกอบด้วย ใบความรู้ ชุดฝึกทักษะ แบบทดสอบ ซึ่งจะวัดทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์

ทศวรรณ รามณรงค์ (2557) กล่าวว่า ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรม คือ การนำเอาสื่อประสมที่มีการวางแผนการผลิตอย่างเป็นระบบ และมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับเนื้อหาวิชามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วย เพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ

กู๊ด (Good Carter V, 1973) ให้ความหมายของชุดกิจกรรมว่าเป็นโปรแกรมทางการสอนที่จัดไว้โดยเฉพาะ มีอุปกรณ์ คู่มือครู เนื้อหา แบบทดสอบ มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจน นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมเอง โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ

จากการศึกษาความหมายและแนวคิดของคำว่า ชุดกิจกรรมข้างต้น พอสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม คือ ชุดกิจกรรมที่ครูผู้สอนสร้างขึ้น เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนา นักเรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นหรือเพื่อส่งเสริมความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งภายในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่ออุปกรณ์และการวัดประเมินผล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหรือครูผู้สอนสามารถเป็นผู้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ตามกิจกรรม เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3.2 ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

บุญเกื้อ ควรรหาเวช (2542: 145) แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้สอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนขึ้นชุดกิจกรรมแบบนี้จะช่วยให้ผู้สอนลดการพูดให้น้อยลง และเป็นการใช้สื่อการสอนที่มีพร้อมอยู่ในชุดกิจกรรม ในการเสนอเนื้อหามากขึ้น สื่อที่ใช้อาจได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ หรือกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นต้น

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมสำหรับให้ผู้เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 5-7 คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรรมแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนและผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมชนิดนี้มักจะใช้สอนในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นต้น

3. ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมตามเอกัตภาพ เป็นชุดกิจกรรมสำหรับเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเองอาจเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ส่วนมากมักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียนเพิ่มเติมผู้เรียนสามารถจะประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ด้วยชุดกิจกรรมชุดกิจกรรมชนิดนี้อาจจะจัดในลักษณะของหน่วยการสอนส่วนย่อยหรือโมดูลก็ได้

ระพีพันธุ์ โพธิ์ศรี (2550: 59). ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมได้ดังนี้

1. ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self study package) คือ ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนำไปศึกษาด้วยตนเอง โดยไม่มีครูเป็นผู้สอน เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการเรียนแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือชุดการเรียนผ่านเครือข่ายเวิลด์ไวด์เว็บ

2. ชุดการเรียนการสอน คือ ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เช่น ชุดฝึกอบรวม หรือชุดการสอนต่าง ๆ

จากประเภทของชุดกิจกรรมที่ได้ศึกษา พอสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ชุดกิจกรรมที่จัดให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทั้งเรียนรู้แบบรายตัวหรือเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยไม่ต้องมีครูผู้สอน และชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมร่วมกับนักเรียน โดยนักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติและครูร่วมสอนและให้คำแนะนำ

3.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบหลาย ๆ อย่าง ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542: 95-96) ได้จำแนกองค์ประกอบที่สำคัญไว้เป็น 4 องค์ประกอบ คือ

1. คู่มือครู เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับผู้สอนและผู้เรียนตามชนิดของชุดกิจกรรม ภายในจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดกิจกรรมไว้อย่างละเอียด เช่น เป็นเล่มหรือเป็นแผ่นพับ
2. บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ จะเป็นส่วนที่บอกขั้นตอนกิจกรรม ประกอบด้วยคำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งที่ให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมและการสรุปบทเรียน
3. ใบความรู้และสื่อ ประกอบด้วยบทเรียน โปรแกรม สไลด์ แผ่นโป่งใส หุ่นจำลอง รูปภาพ เป็นต้น
4. แบบประเมิน ผู้เรียนจะทำการประเมินผลความรู้ด้วยตนเองก่อนและหลังเรียน อาจเป็นแบบฝึกหัดหรือให้ทำกิจกรรม

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545: 52) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เป็นคู่มือหรือแผนการสอนสำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดชี้แจงไว้อย่างชัดเจน เช่น การนำเข้าสู่บทเรียนการจัดชั้นเรียน บทบาทของผู้เรียนเป็นต้น ลักษณะของคู่มืออาจจัดทำเป็นเล่ม หรือแผ่นพับก็ได้

2. บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บรรจุอยู่ในชุดการสอน บัตรคำสั่งหรือบัตรงานจะมีครบตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม และการสรุปบทเรียน

3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ จัดไว้เป็นรูปของสื่อการสอนที่หลากหลาย อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท

3.1 ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้ของเนื้อหาเฉพาะเรื่อง บทเรียนโปรแกรม เป็นต้น

3.2 ประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภาพ แผนภูมิ สมุดภาพ เทปบันทึกเสียง เทปโทรทัศน์ สไลด์ วิดิทัศน์ ซีดีรอม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น

4. แบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วยตนเองทั้งก่อน และหลังเรียน อาจจะเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่เลือกตอบหรือกาเครื่องหมายถูกผิดก็ได้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2551) กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการสอนว่า ชุดการสอนไม่ว่าจะเป็นแบบกิจกรรมกลุ่มหรือชุดการสอนรายบุคคลจะประกอบด้วยสื่อประสมซึ่งอยู่ในลักษณะเป็นวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการต่าง ๆ ที่ผู้จัดทำนำมาบูรณาการโดยใช้วิธีระบบ เพื่อให้ชุดการสอนแต่ละชุดมีประสิทธิภาพ ซึ่งจำแนกที่สำคัญได้ 4 ส่วน คือ

1. คู่มือครูหรือคู่มือการใช้ชุดการสอน
2. คำสั่งหรือคำชี้แจง
3. เนื้อหาสาระบทเรียนและสื่อ
4. การประเมินผล

จากการศึกษาองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้มีผู้กำหนดไว้คล้ายคลึงกัน พอสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมควรมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญ คือ คู่มือสำหรับครูผู้สอนหรือสำหรับนักเรียน คำชี้แจงในการทำกิจกรรม เนื้อหาสาระและสื่ออุปกรณ์ แบบวัดและประเมินผล

3.4 แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมเป็นการเน้นกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ด้วยตนเอง ชม ภูมิภาค (2524: 100) ได้จำแนกแนวคิด และหลักการของ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ ไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล นักการศึกษาได้นำหลักจิตวิทยามาใช้ในการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความต้องการ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ บุคคลมีความแตกต่างกันหลายด้าน กล่าวคือ ความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ ความสนใจ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และความแตกต่างอื่น ๆ วิธีการที่เหมาะสมที่สุดคือ การจัดการสอนรายบุคคล หรือการศึกษาตามสภาพ การศึกษาแบบเสรี และการศึกษาดด้วยตนเอง ล้วนเป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามสติปัญญาความสามารถ และความสนใจโดยครูเป็นผู้คอยช่วยเหลือตามความเหมาะสม

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ หมายถึง การเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียน ดังนี้

- 2.1 เข้าร่วมกิจกรรมในการเรียนด้วยตนเอง
- 2.2 การทราบผลการเรียนทันที
- 2.3 มีการเสริมแรงอันจะทำให้นักเรียนกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำหรือหลีกเลี่ยงไม่กระทำ

2.4 ได้เรียนรู้ไปทีละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจ

2.5 การนำเอาสื่อประสมมาใช้ หมายถึงการนำสื่อการสอนหลาย ๆ อย่าง มาสัมพันธ์กันอย่างมีคุณค่าที่ส่งเสริมซึ่งกันและกันอย่างมีระบบ สื่อการสอนอย่างหนึ่งอาจใช้สร้างความสนใจในขณะอีกอย่างหนึ่งใช้เพื่อการอธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหา และอีกชนิดหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง การใช้สื่อประสมช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสาน กับให้นักเรียนได้ค้นพบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น

2.6 การเอากระบวนการกลุ่มมาใช้ เดิมนั้นความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนในห้องเรียนมีลักษณะเป็นทางเดียวกล่าวคือ ครูเป็นผู้นำ นักเรียนเป็นผู้ตามนักเรียนไม่มีโอกาสฝึกการทำงานเป็นกลุ่มที่จะฝึกการเคารพในความคิดเห็นของผู้อื่นเมื่อโตขึ้นจึงทำงานร่วมกันไม่ได้แนวโน้มในปัจจุบันและอนาคตจะต้องนำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มจึงเป็นแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ซึ่งนำมาไว้ในรูปของชุดการสอน

2.7 การนำวิธีวิเคราะห์ระบบมาใช้ในการผลิตชุดการเรียนรู้ซึ่งแตกต่างไปจากการทำโครงการสอนในปัจจุบันตรงที่ว่า ชุดการสอนมีการจัดเนื้อหาวิชาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและวัยของผู้เรียนรายละเอียดต่างๆ ได้นำไปทดลองปรับปรุงจนมีคุณภาพเชื่อถือได้แล้วจึงนำมาใช้

บุญเกื้อ ควรรหาเวช (2542 : 92) นำเสนอแนวคิดในการนำชุดกิจกรรมมาใช้ในการศึกษา 5 ข้อ ดังนี้

1. ต้องนำทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยคำนึงถึงความต้องการและความถนัดของผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. ต้องเปลี่ยนวิธีการสอนจากครูเป็นสำคัญ เป็นนักเรียนเป็นสำคัญ
3. ใช้สื่อการสอนที่ครูและนักเรียนเป็นผู้ร่วมกันผลิตขึ้น โดยมีแนวคิดที่ว่าเปลี่ยนจากสื่อเพื่อช่วยครูสอนเป็นสื่อเพื่อช่วยผู้เรียน
4. เพิ่มการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน เปลี่ยนการสอนเป็นหลากหลายทิศทาง รวมทั้งมีการใช้ทรัพยากรจากท้องถิ่นเข้ามาใช้ในกิจกรรม มาร่วมกันทำกิจกรรม และเน้นการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน
5. เปิดโอกาสให้นักเรียนกำหนดแนวทางในการเรียน การประเมินผล โดยใช้จุดประสงค์ที่ต้องการพัฒนาเป็นหลัก

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การนำแนวคิดหรือทฤษฎีมาใช้ในการผลิตชุดกิจกรรม จะเน้นใช้ความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นหลักในการสร้างความเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอน นำหลักจิตวิทยาในการเรียนรู้มาประกอบเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนในการเรียนรู้มากขึ้น มีประสบการณ์ให้ผู้เรียนโดยใช้หลักการเรียนรู้ทางภูมิทัศน์ ตลอดจนการรับรู้จากการสื่อสาร และสื่อต่างๆ

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อใช้ในการวิจัย โดยวิธีการสร้าง กำหนดองค์ประกอบและกระบวนการจากแนวคิดของนักวิชาการที่ศึกษาได้

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในประเทศ

ปกรณ ประจันบาน; และอนุชา กอนพวง (2558, บทคัดย่อ) ได้ทำการพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็น

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ในปีการศึกษา 2557 จำนวน 1,100 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) เครื่องมือเป็นแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 2 แบบ ได้แก่ แบบทดสอบสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ รวม 50 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความยาก (Difficulty) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ค่าความเที่ยง (Reliability) และค่าคะแนนมาตรฐานที่แบบการแจกแจงปกติ (Normal Distribution T – Score) และคะแนนมาตรฐานซี (Z - Score) ผลการวิจัยพบว่า

แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำแนกออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 แบบประเมินมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ และชุดที่ 2 ข้อสอบสถานการณ์ จำนวน 25 ข้อ รวม 50 ข้อ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน โดยมีความตรงเชิงเนื้อหาทุกข้อ ผ่านการทดลองใช้กับนักเรียนเพื่อหาค่าความยาก อำนาจจำแนก และความเที่ยง พบว่า มีค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ทุกข้อ มีค่าความเที่ยงในระดับสูง และสร้างเกณฑ์การประเมินผล 4 ระดับ ได้แก่ ระดับดีมาก ระดับดี ระดับพอใช้ และระดับปรับปรุง

ศตพล เกิดอยู่ (2558, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ทัศนคติ พฤติกรรม และการรู้เท่าทันการใช้ แอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มวัยเบบี้บูมเมอร์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยการรับรู้ ทั้งการรับรู้ในประโยชน์ ความง่าย และความเพลิดเพลินที่ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์ ศึกษาทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ทั้งในด้านจำนวนเดือนที่ใช้งาน ระยะเวลาที่ใช้งานต่อวัน จุดประสงค์หรือแรงจูงใจหลัก และคุณสมบัติที่ใช้งาน ตลอดจนการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มวัยเบบี้บูมเมอร์ โดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) รูปแบบสำรวจ (Survey Research) ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 51-69 ปี (กลุ่มวัยเบบี้บูมเมอร์) และทั้งหมดเป็นผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ จำนวน 400 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) ทั้งในแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และแบบสโนว์บอล (Snowball Sampling) ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล (Questionnaire) ซึ่งจากการตั้งสมมติฐาน 4 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า

1. การรับรู้ในประโยชน์ ความง่าย และความเพลิดเพลินในการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับทัศนคติที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ โดยเป็นความสัมพันธ์ทางบวก

2. ทศนคติที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับพฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ทั้งในด้าน จำนวนเดือนที่ใช้งาน ระยะเวลาที่ใช้งานต่อวัน จุดประสงค์หรือแรงจูงใจหลักในการใช้งาน และคุณสมบัติที่ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ โดยเป็นความสัมพันธ์ทางบวก

3. พฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ทั้งในด้าน จำนวนเดือนที่ใช้งาน จุดประสงค์หรือแรงจูงใจหลักในการใช้งาน และคุณสมบัติที่ใช้งานมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ โดยเป็นความสัมพันธ์กันทางบวก

4. ลักษณะประชากรกลุ่มเบบี๋บูมเมอร์ที่แตกต่างกันในด้านเพศ อายุ และการศึกษาจะมีการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน

อมร สวัสดิ์รักษ์ (2559, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3” มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการรับข้อมูลจากสื่อของนักเรียน พฤติกรรมรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนและเพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 ประชากรที่ใช้แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สำหรับการศึกษาพฤติกรรมการรับข้อมูลจากสื่อ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 กลุ่มที่ 2 สำหรับศึกษาผลการพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนชุมชนบ้านวังจ้อม อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถามเรื่องการรับรู้และการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนและชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการรับข้อมูลจากสื่อดังนี้ ด้านความถี่ในการรับข้อมูลจากสื่อแต่ละประเภท ลำดับตามชั่วโมงการรับข้อมูล พบว่า ประเภทสื่ออินเทอร์เน็ต นักเรียน ร้อยละ 41.00 มีการรับข้อมูล 3-4 ชั่วโมง มากที่สุด ประเภทสื่อโทรทัศน์ นักเรียน ร้อยละ 69.75 มีการรับข้อมูล 1-2 ชั่วโมง มากที่สุด ประเภทสื่อนั่งสือพิมพ์ นักเรียน ร้อยละ 61.00 มีการรับข้อมูลน้อยกว่า 1 ชั่วโมง มากที่สุด และด้านเหตุผลในการรับข้อมูลจากสื่อของนักเรียนอันดับแรก คือ เพื่อความบันเทิง รองลงมา ได้แก่ ทำให้สังคมยอมรับและเพื่อแสวงหาข้อมูลข่าวสาร นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปฏิบัติมาก และการพัฒนาชุด

กิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้ชุกกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนจำนวน 4 ด้าน 9 กิจกรรม ประกอบด้วย ด้านการเข้าถึงสื่อมี 1 กิจกรรม ด้านการวิเคราะห์สื่อ มี 3 กิจกรรม ด้านการประเมินค่าสื่อมี 3 กิจกรรม และด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์มี 2 กิจกรรม ซึ่งนักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับปฏิบัติมาก สูงกว่าก่อนทดลองใช้ชุดกิจกรรม อยู่ในระดับปฏิบัติปานกลาง

จินตนา ตันสุวรรณนนท์ (2550, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต” มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างชุดฝึกอบรมสำหรับพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ที่อาสาสมัครเข้าร่วมโครงการฝึกอบรม จำนวน 60 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแยกประเภท (Stratified random sampling) ตามลักษณะของระดับการรับรู้ความสามารถของตนในการใช้สื่อ หลังจากนั้นสุ่มนักศึกษาในแต่ละกลุ่มให้ได้รับรูปแบบการฝึกอบรมที่แตกต่างกันไป 3 รูปแบบ แต่ละกลุ่มมี 20 คน โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่ายในกลุ่มจะมีนักศึกษาที่มีการรับรู้ความสามารถของตนในการใช้สื่อสูงและต่ำในสัดส่วนที่เท่ากันคือกลุ่มย่อยละ 10 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ แบบวัดการรับรู้ความสามารถตนในการใช้สื่อ และชุดฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือการวิเคราะห์หาความแปรปรวนหลายตัวแปร 3 ทางแบบวัดซ้ำ (Three way MANOVA with Repeated Measure) ผลการวิจัย พบว่า

1. ไม่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม ระดับการรับรู้ความสามารถของตนในการใช้สื่อและครั้งของการวัดต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในด้านการคิดวิจารณ์ญาณ การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อและการเลือกรับและใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ แต่พบว่ามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครั้งของการวัดรูปแบบการฝึกอบรมต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในด้านการคิดวิจารณ์ญาณ ด้านการตระหนักถึงผลกระทบของสื่อด้านการเลือกรับและใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ

2. นักศึกษาที่ได้รับการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อมีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้รับการฝึกและรูปแบบที่ดีที่สุดในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา คือ การฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการคิด ความรู้สึก/จิตใจและพฤติกรรมร่วมกับการฝึกทำโครงการ

3. นักศึกษากลุ่มที่มีการรับรู้ความสามารถของตนในการใช้สื่อสูงมีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อด้านการคิดวิจารณ์ญาณ ด้านการตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ และด้านการ

เลือกรับและใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพไม่แตกต่างจากนักศึกษากลุ่มที่มีการรับรู้ความสามารถของตนในการใช้สื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

พนม คลีฉายา (2556, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อมวลชน กระแสหลักของคนกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อสำรวจพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและระดับการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กำหนดกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อมวลชน 4 ด้าน คือ ด้านความเข้าใจเนื้อหา การวิเคราะห์เนื้อหา การประเมินและวิพากษ์สื่อ และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาในสื่อ กำหนดเนื้อหาที่ใช้สำหรับการวัดการรู้เท่าทันสื่อมวลชน คือ ข่าวการเมือง โฆษณานิติยสาร ละครโทรทัศน์ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม วัดผลแบบครั้งเดียว (One-shot Case Study) กลุ่มตัวอย่างมี 3 ช่วงวัย คือ วัยเรียนหรือผู้ที่มีอายุน้อยกว่า 23 ปี วัยทำงานตอนต้นและตอนปลายคือผู้ทำงานทุกสาขาอาชีพที่มีอายุระหว่าง 23-59 ปี และวัยผู้สูงอายุ คือ ผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 617 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมการเปิดรับสื่อมวลชน พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับชมโทรทัศน์ทุกวันเป็นจำนวนมากที่สุด และรับชมรายการประเภทข่าวมากที่สุด สื่อที่เปิดรับจากโทรทัศน์คือวิทยุเหตุผลในการฟังวิทยุเพื่อความบันเทิง สื่อที่เปิดรับลงมาจากวิทยุคือนั่งสื่อบิมพ์ โดยอ่านทุกวันมากที่สุดและอ่านเนื้อหาที่เป็นข่าว เพื่อติดตามข่าวสารสถานการณ์

2. ทักษะการใช้สื่อโดยรวม พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการใช้สื่อโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ ในแต่ละวันเปิดรับสื่อมวลชนเฉลี่ย 2 ประเภท โดยที่จำนวนสถานีโทรทัศน์เฉลี่ยที่รับชมในแต่ละวันคือ 3 สถานี วิทยุ 1 สถานี และหนังสือพิมพ์ 1 ฉบับ

3. การรู้เท่าทันสื่อมวลชน พบว่า การรู้เท่าทันข่าวการเมือง โฆษณา และละคร โดยรวม 4 ด้าน ของ 3 กลุ่มอายุอยู่ในระดับสูง แต่เมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มอายุมีความเข้าใจในเนื้อหา การวิเคราะห์เนื้อหา การประเมินและการวิพากษ์สื่ออยู่ในระดับสูงถึงสูงมาก แต่กลุ่มอายุต่ำกว่า 23 ปี มีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาในสื่อระดับต่ำ ส่วนกลุ่มอายุ 23-59 ปี และกลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไป มีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาในสื่อระดับปานกลาง

เยาวภา บัวเวชและมาริษา สุจิตวนิช (2558, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อ : ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม” มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาประโยชน์ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาและ 2) ศึกษาการ

นำไปใช้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา ประชากร คือ นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่เรียนเกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันสื่อ” จำนวน 86 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม 1 ชุด ที่สร้างและพัฒนาขึ้นตามกรอบแนวคิดของการวิจัย สถิติที่ใช้ในงานวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยมีดังนี้ ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ นักศึกษามีความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.84 อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 88.38 ความเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.45 อยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 86.63 และประโยชน์ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.46) ส่วนการนำไปใช้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.45)

อุลิสซา ครุฑะเสน (2556, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน ศึกษากระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนารู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน และสร้างแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน ดำเนินการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยการศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งมีโครงสร้าง การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อจำนวน 200 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณคือแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพแบบอุปนัยและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ผลการวิจัยพบว่า

1. ปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน แบ่งออกเป็น 2 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยภายใน และ ปัจจัยส่งเสริม

1.1 ปัจจัยภายในที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน พบว่ามี 3 ปัจจัย ได้แก่ 1) การคิดวิจารณ์ 2) ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ 3) การรู้เท่าทันตนเอง

1.2 ปัจจัยส่งเสริมที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชนพบว่า มี 4 ปัจจัย ได้แก่ 1) กลุ่มเพื่อนและกลุ่มครู 2) การเปิดรับสื่อสร้างสรรค์และการใช้สื่อและเทคโนโลยี สื่ออย่างสร้างสรรค์ 3) การอ่าน 4) สุนทรียภาพ

2. องค์ประกอบกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน พบว่ามี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) กระบวนทัศน์การเรียนรู้ 2) ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ 3) การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย (3.1) การเรียนรู้เชิงรุก (3.2) กระบวนการกลุ่มและการวิเคราะห์ อภิปรายแลกเปลี่ยน (3.3) การมีส่วนร่วม (3.4) การใช้สื่อที่เหมาะสมในกิจกรรมการเรียนรู้ (3.5) กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย (3.6) เนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต (3.7) บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลาย 4) ความต่อเนื่องในกระบวนการเรียนรู้

3. แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน จากผลการศึกษา พบว่ามี 4 แนวทาง ดังนี้ 1) แนวทางการฝึกคิดวิเคราะห์ 2) แนวทางการสร้างภูมิคุ้มกันอิทธิพลของสื่อ 3) แนวทางการเรียนรู้จากกระบวนการผลิตสื่อ 4) แนวทางการรู้เท่าทันตนเอง

นัทธ์นัย อุบล (2552, บทคัดย่อ) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการคิดวิเคราะห์กับการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ และค่าน้ำหนักความสำคัญของความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่ส่งผลซึ่งกันและกันต่อการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 จำนวน 538 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบ 2 ขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ประกอบด้วย ความสามารถในการวิเคราะห์ความสำคัญ ความสามารถในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และความสามารถในการวิเคราะห์หลักการ และแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ ประกอบด้วย ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อหนังสือพิมพ์ ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อหนังสือพิมพ์ และความสามารถในการนำสื่อหนังสือพิมพ์มาใช้ประโยชน์ ผลการวิจัยพบว่า

1) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายในภาพรวม จำแนกตามระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 3 และ 5 ระหว่างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ได้แก่ ความสามารถในการวิเคราะห์ความสำคัญ ความสามารถในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และความสามารถในการวิเคราะห์หลักการกับการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ ได้แก่ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อหนังสือพิมพ์ ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อหนังสือพิมพ์ และความสามารถในการนำสื่อหนังสือพิมพ์มาใช้ประโยชน์ มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกค่า

2) ค่าสหสัมพันธ์คานินิคอลในภาพรวม จำแนกตามระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 3 และ 5 ระหว่างชุดตัวแปรความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ได้แก่ ความสามารถในการวิเคราะห์ความสำคัญ ความสามารถในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และความสามารถในการวิเคราะห์หลักการกับชุดตัวแปรการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ ได้แก่ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อหนังสือพิมพ์ ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อหนังสือพิมพ์ และความสามารถในการนำสื่อหนังสือพิมพ์มาใช้ประโยชน์ มีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .541, .706, .477 และ .563, ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3) ค่าสัมประสิทธิ์โครงสร้างระหว่างความสามารถในการคิดวิเคราะห์กับการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาในภาพรวมและจำแนกตามระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 3 และ 5 พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ได้แก่ ความสามารถในการวิเคราะห์ความสำคัญ ความสามารถในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และความสามารถในการวิเคราะห์หลักการ มีน้ำหนักความสำคัญในการส่งผลต่อตัวแปรคานินิคอล (U1) และการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ ได้แก่ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อหนังสือพิมพ์ ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อหนังสือพิมพ์ และความสามารถในการนำสื่อหนังสือพิมพ์มาใช้ประโยชน์ มีน้ำหนักความสำคัญในการส่งผลต่อตัวแปรคานินิคอล (1V)

พีระ จิโรภณและคณะ (2559, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องความรู้เท่าทันสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิบัติการสื่อสารในสังคมไทย เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ มีกลุ่มตัวอย่างคือ ประชากรในกรุงเทพมหานครอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 400 คน ร่วมกับการจัดกลุ่มอภิปรายโดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและการรู้เท่าทันสื่อและการสื่อสารมาร่วมให้ความคิดเห็นเพื่อประมวลองค์ความรู้ แนวคิดและการดำเนินการเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ มีจุดประสงค์คือ เพื่อประมวลแนวคิด องค์ความรู้และการดำเนินการเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและการสื่อสารในประเทศไทยจากผู้ทรงคุณวุฒิ สำรวจลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการเปิดรับและการใช้สื่อ ระดับการรู้เท่าทันการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง และศึกษาแนวทางในการส่งเสริมบทบาทความเป็นพลเมืองและการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันการสื่อสารเพื่อการปฏิบัติการสื่อสารในสังคมไทย

กวิสรา ทองดี (2557, บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อและสำรวจความต้องการชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เพื่อหาคุณภาพของสื่อชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อชุดฝึกอบรบแบบผานความจริง ผลจากการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าคะแนนและระดับการรู้เท่าทันสื่อส่วนใหญ่มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ 1 รองลงมาคือ การรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ 2 และมีความต้องการเรียนรู้จากสื่อชุดฝึกอบรบแบบผานความจริงในระดับมาก สำหรับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ส่วนความพึงพอใจของผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจมากที่สุด สรุปได้ว่า การพัฒนามาตรับความรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรบแบบผานความจริง เรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชนมีคุณภาพดีมาก สามารถนำไปใช้ได้จริง

บุปผา เมฆศรีทองคำ (2555, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัย เรื่อง มุมมองของนักศึกษานิเทศศาสตร์ต่อการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดีย โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่ได้จากการสัมภาษณ์นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ จำนวน 15 คน ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสังเคราะห์มุมมองของนักศึกษานิเทศศาสตร์ต่อการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดีย ผลการสังเคราะห์พบว่า การรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียมีความสำคัญ เพราะทำให้ไม่ตกเป็นทาสหรือเครื่องมือของสื่อโซเชียลมีเดีย/ไม่ถูกครอบงำทางความคิด ส่วนแนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียมี 3 แนวทาง คือ 1) ครอบครัวย โดยทำหน้าที่ให้ความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างลึกซึ้ง/ให้คำแนะนำหรือความรู้การใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างใกล้ชิด 2) สถาบันการศึกษา โดยทำหน้าที่สอนแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียเข้าไปในการเรียนการสอนหรือบทเรียน และ 3) สื่อมวลชน โดยทำหน้าที่รณรงค์การใช้สื่อโซเชียลมีเดียในทางที่ถูกต้ออย่างมีสติ

กุลฤดี รัศมีสวัสดิ์ (2557, บทคัดย่อ) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์และการสอนแบบปกติ และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์และการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิทยาศาสตร์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านท่ามิหรำ สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดพัทลุง จำนวน 2 ห้องเรียน นักเรียน 76 คนได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม ต่อมาใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลากห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์กับแบบการสอนแบบปกติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD การทดสอบค่าที (t-test for Independent Sample) และ (t-test for Dependent Sample) ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์และการสอนแบบปกติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละด้านมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในทุกด้าน

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์และการสอนแบบปกติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าความสามารถในการคิดวิเคราะห์แต่ละด้านมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในทุกด้าน

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์สูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละด้านของการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในทุกด้าน

4. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์สูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์สูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในทุกด้าน

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

พอตเตอร์ (Potter, 2005) ได้ทำการพัฒนาองค์ความรู้ เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ จากการศึกษาพบว่า ทักษะการอ่านออกเขียนได้ เป็นทักษะหนึ่งที่จะนำไปสู่การรู้เท่าทันสื่อ กล่าวคือ ทักษะการอ่านเปรียบได้กับเครื่องมือในการสะสมเพิ่มพูนพื้นฐานความรู้ของแต่ละบุคคล ผู้ที่มีทักษะการอ่านออกเขียนได้ในระดับสูงจะสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจสื่อได้ดี ก็จะทำให้มีระดับการอ่านสื่อออกได้สูงตามไปด้วย (มีระดับ Media Literacy สูง) บุคคลเหล่านั้นจะสามารถ

เข้าใจในเนื้อหาสื่อได้ดี และมีการตัดสินใจที่ดีขึ้นว่าจะเลือกเชื่อหรือไม่เชื่อเนื้อหาจากสื่อเหล่านั้นได้มากขึ้นน้อยเพียงใด ไปจนถึงสามารถในการใช้สื่อเพื่อให้สัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์ของตนเองได้

บั๊กกิงแฮม (Buckingham; The Media Literacy of Children and Young People 2004 : 116) ได้รวบรวมงานวิจัยของศูนย์การศึกษาเด็ก เยาวชนและสถาบันสื่อทางการศึกษา (Ofcom) มหาวิทยาลัยลอนดอนที่ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและวัยรุ่น จากข้อสันนิษฐานที่เชื่อว่า “เด็กและวัยรุ่นในปัจจุบันมีการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากกว่าในอดีต และยังมีมากกว่าพ่อแม่ของพวกเขาเอง” โดยใช้วิธีการวิจัยแบบภาคสนาม (Field Research) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Observational Research) โดยศึกษาจากพฤติกรรมการใช้สื่อ 4 ประเภท ได้แก่ สื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ สื่ออินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ ในการศึกษาครั้งนี้ Ofcom ได้นิยามค่าการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ว่าประกอบไปด้วยความสามารถของผู้รับสารใน 3 มิติด้วยกันคือ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อและเนื้อหาสาร (Access) ความสามารถในการทำความเข้าใจกับเนื้อหาสาร (Understand) และความสามารถในการสร้างเนื้อหาเพื่อสื่อสาร (Create) ในบริบทที่หลากหลาย โดยผลของการศึกษาเกี่ยวกับความสามารถทั้ง 3 ด้านของเด็กและวัยรุ่นออกมาเป็นดังนี้

1. ความสามารถในการเข้าถึงสื่อโทรทัศน์และเนื้อหาสาร (Access) เด็กมีความสามารถในการเข้าถึงทุกสื่อที่มีเนื้อหาสารตรงกับความต้องการ รวมทั้งสามารถหลีกเลี่ยงเนื้อหาที่ไม่ตรงกับความต้องการได้ โดยเด็กและวัยรุ่นสามารถที่จะเข้าถึงสื่อโทรทัศน์เพื่อให้ได้ประโยชน์ตรงตามความต้องการ (Functional Literacy) โดยกลุ่มเด็กโตที่เริ่มเข้าสู่วัยรุ่นจะสามารถเลือกและตัดสินใจด้วยตนเองในการเข้าถึงเนื้อหาจากสื่อโทรทัศน์ รัฐราชการออกอากาศของสถานีโทรทัศน์ที่มีรายการที่ตนชื่นชอบ และตระหนักรู้ถึงกฎเกณฑ์การใช้ทางด้านเทคนิค (Regulatory Mechanism) และระบบการแนะนำ (Systems of Guidance)

2. ความสามารถในการทำความเข้าใจกับเนื้อหาสารรายการโทรทัศน์ (Understanding) เป็นความสามารถในการจัดการเพื่อสร้างความเข้าใจกับเนื้อหาสารจากสื่อโทรทัศน์ที่รับเข้ามา โดยผลการศึกษาพบว่า เด็กและวัยรุ่นมีความเข้าใจใน “ภาษาของโทรทัศน์” (Television Language) หรือเข้าใจความหมายต่าง ๆ จากภาพที่ได้เห็น และยังสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างเรื่องที่แต่ง สร้าง หรือจินตนาการขึ้นจากภาพในโทรทัศน์ เช่นละคร กับความเป็นจริงในสังคมได้ เช่น ข่าว สารคดี เป็นต้น (Representation and Reality) ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาการทางความคิดและพัฒนาการทางสังคมที่เติบโตไปตามช่วงวัย รวมทั้งยังสามารถทำการตัดสินใจอย่างวิพากษ์วิจารณ์ (Critical Judgment) เกี่ยวกับความรุนแรงที่มาจากเนื้อหาสารทาง

โทรทัศน์ และเด็กสามารถสรุปลักษณะและแรงจูงใจของการกระทำของตัวละครต่าง ๆ ที่แสดงออกมาได้ว่าสิ่งที่ตัวละครพูดกับความหมายที่ซ่อนอยู่มีความแตกต่างกัน โดยใช้รูปแบบและความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ นอกจากนี้ เด็กยังสามารถผสมผสานและถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจในเรื่องแนวคิดและการเล่าเรื่อง (Point of View and Narrative) ข้ามผ่านระหว่างสื่อต่าง ๆ ได้

3. ความสามารถในการสร้างเนื้อหาเพื่อสื่อสาร (Create) เป็นความสามารถที่ส่วนใหญ่จะพบในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตโดยผลการวิจัยยังมีข้อเสนอแนะด้วยว่า “การส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษาเรื่องความรู้เท่าทันสื่อในเด็กอาจจะเป็นกลวิธีที่มีประสิทธิภาพมากกว่าการปิดกั้นหรือการป้องกัน (Blocking or Filtering)”

จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและนอกประเทศ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปใช้ในการอ้างอิงการอภิปรายผลการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดกลุ่มประชากรและการเลือกกลุ่ม
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่ม

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเซนต์คาเบรียล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1,250 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการจับสลากกลุ่มตัวอย่างมา 1 ห้องเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
3. แบบวัดทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
4. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีขั้นตอนดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์

การสร้างชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านของการรู้เท่าทันสื่อ

1.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดและงานวิจัยมาสร้างกรอบแนวคิดในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ในด้านทักษะการสร้างสรรค์ จาก ปกรณ์ ประจันบาน และ อนุชา กอนพวง (2558: 33-37), อูชา บิ๊กกินส์ (2555) พีระ จิรโสภณและคณะ (2559) นำมาสังเคราะห์นิยามและองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และนำผลจากการสังเคราะห์มาสร้างเป็นพฤติกรรมบ่งชี้ ได้ดังนี้

ตาราง 3 พฤติกรรมบ่งชี้จำแนกตามองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

องค์ประกอบ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
ทักษะการสร้างสรรค์	ความสามารถของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ และพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรู้จักการทำงานร่วมกัน มีการวางแผน เรียบเรียง ออกแบบและแก้ไขสื่อ สามารถใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักภาษาศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค์ เลือกรูปภาพมาใช้ประกอบการสร้างสื่อได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สามารถเลือกรับสื่อ คั่นคว้าหาข้อมูลจากสื่อ ผ่านทางช่องทางต่าง ๆ ที่หลากหลาย และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เปรียบเทียบและเลือกใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์	1) มีการทำงานร่วมกัน มีการวางแผน เรียบเรียง ออกแบบและแก้ไขสื่อ 2) ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักภาษาศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค์ เลือกรูปภาพมาใช้ประกอบการสร้างสื่อได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ 3) เลือกรับสื่อ คั่นคว้าหาข้อมูลจากสื่อ ผ่านทางช่องทางต่าง ๆ ที่หลากหลาย และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เปรียบเทียบและ

ตาราง 3 (ต่อ)

องค์ประกอบ	นิยาม	พฤติกรรมบ่งชี้
ทักษะการสร้างสรรค์	รวมทั้งใช้เทคโนโลยีในการผลิต แก๊ซและเผยแพร่สื่อที่ได้ผ่านการวางแผน เขียนบท หรือค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อนำมาประกอบตามเทคโนโลยีเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งด้วยความสร้างสรรค์และมีจริยธรรม และนำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาด้วยสื่ออย่างตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและการมีจริยธรรมของตนเอง โดยใช้ช่องทางและเครื่องมือที่เหมาะสม และหลากหลายรูปแบบ มีส่วนร่วมกับสื่อ โดยแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างเทคโนโลยีในการผลิต แก๊ซและเผยแพร่สร้างสรรค์ในการวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศที่ตนเองได้เปิดรับ	เลือกใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ 4) ใช้เทคโนโลยีในการผลิต แก๊ซและเผยแพร่สื่อที่ได้ผ่านการวางแผน เขียนบท หรือค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อนำมาประกอบตามเทคโนโลยีเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งด้วยความสร้างสรรค์และมีจริยธรรม 5) นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาด้วยสื่ออย่างตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและการมีจริยธรรมของตนเอง โดยใช้ช่องทางและเครื่องมือที่เหมาะสม 6) มีส่วนร่วมกับสื่อ โดยแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างสร้างสรรค์ในการวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศที่ตนเองได้เปิดรับ

1.3 ออกแบบขั้นตอนของการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเป็น 2 ระยะคือ ระยะที่ 1 การให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ มุ่งพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกิจกรรม ระยะที่ 2 การทำโครงการ เพื่อให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ทำสื่อสร้างสรรค์เพื่อการรู้เท่าทันสื่อและนำเสนอเผยแพร่สื่อที่ได้ทำ ซึ่งสรุปเป็นภาพรวมของกิจกรรม ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 4 แผนการจัดกิจกรรมรายชั่วโมงตามพฤติกรรมบ่งชี้จำแนกตามองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ชั่วโมงที่	เนื้อหา / กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้
ระยะที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์		
ขั้นการปฐมนิเทศ (50 นาที)		
1	- ชี้แจงขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม โดยให้นักเรียนเข้าร่วมเป็นสมาชิกใน Facebook กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อใช้เรียนรู้และทบทวนความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ - อธิบายวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในกิจกรรม - นักเรียนทำแบบทดสอบและแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียน	
ขั้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 5 กิจกรรม		
2	รู้เท่าทันสื่อ...คืออะไร (50 นาที)	ข้อที่ 1, 2
3	สายลับนักสืบข่าว (50 นาที)	ข้อที่ 1, 2, 3, 5
4	คิด วิเคราะห์ แยกแยะ (50 นาที)	ข้อที่ 1, 2, 3, 5, 6
5	ความเหมาะสมของ Webpage (50 นาที)	ข้อที่ 1, 2, 5, 6
6	รู้เท่าทันกฎหมายคอมพิวเตอร์ (50 นาที)	ข้อที่ 4, 6
ระยะที่ 2 การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์		
ขั้นการสร้างสรรค์ผลงาน (100 นาที)		
7 - 8	- ให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสื่อโดยการทำ info graphic จาก PowerPoint - นำความรู้ที่ได้จากการเรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ มาพัฒนาสื่อตามขั้นตอนการสร้างสรรค์สื่อ 1. การทำงานร่วมกัน วางแผน เรียบเรียง ออกแบบ และแก้ไขสื่อ 2. การใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถสร้างสรรค์เลือกภาพมาใช้ได้ตามเป้าหมาย 3. การเลือกรับสื่อ ค้นหาหาข้อมูล	ข้อที่ 1, 2, 3, 4

ตาราง 4 (ต่อ)

ชั่วโมงที่	เนื้อหา / กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้
7 – 8 (ต่อ)	4. การใช้เทคโนโลยีในการผลิต แก๊ซและเผยแพร่สื่อ 5. การนำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาโดยตรงไปตรงมา 6. มีส่วนร่วมกับสื่อในการแสดงความคิดเห็น - แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเพื่อร่วมกันผลิตสื่อตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย - นักเรียนนำเสนอแผนการสร้างสรรค์สื่อ	ข้อที่ 1, 2, 3, 4
ขั้นการนำเสนอผลงาน (50 นาที)		
9	- นักเรียนนำเสนอผลงานของกลุ่ม เพื่อให้เพื่อนๆ ได้ชมผลงานของกลุ่มอื่นๆ - นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในผลงานของผู้อื่น รวมทั้งรับฟังความเห็นของผู้อื่นต่อผลงานของตนเอง	ข้อที่ 5, 6
ขั้นการสรุป		
10	- ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม - นักเรียนทำแบบทดสอบและแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อแบบออนไลน์ ครูประเมินพฤติกรรมนักเรียนหลังการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อนำผลมาเปรียบเทียบพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระหว่างก่อนและหลัง	

1.4 ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมที่ได้ออกแบบไว้ โดยจัดทำเป็นแผนการจัดการกิจกรรม ซึ่งในแต่ละแผนกิจกรรมประกอบด้วย (1) ชื่อกิจกรรม (2) ระยะเวลา (3) จุดประสงค์การเรียนรู้ (4) สาระสำคัญ (5) สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้ (6) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

1.5 นำชุดกิจกรรมที่สร้างเสร็จแล้ว นำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำไปปรับปรุง แก้ไข ตามคำแนะนำ

1.6 นำชุดกิจกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Congruence : IOC) โดยผ่านแบบประเมินคุณภาพ โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

+1 สอดคล้อง 0 ไม่แน่ใจ -1 ไม่ได้สอดคล้อง

ถ้าได้ค่า .60 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จึงจะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล ซึ่งจากผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00 จึงนำชุดกิจกรรมไปใช้ได้

1.7 เก็บรวบรวมข้อมูลและนำผลมาวิเคราะห์

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1. ศึกษาเอกสารแนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ วิเคราะห์ และสังเคราะห์นิยามและองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านการสร้างสรรค์ จากแนวคิดของนักวิชาการและงานวิจัยต่างๆ มาพัฒนาเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ได้ข้อคำถามที่ครอบคลุมตามพฤติกรรมบ่งชี้ที่ต้องการศึกษา ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จำนวน 6 องค์ประกอบเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีตัวเลือกที่ถูกเพียงข้อเดียว จำนวน 45 ข้อ ทำถูกต้องข้อละ 1 คะแนน ทำผิดหรือไม่ตอบได้ 0 คะแนน

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำไปปรับปรุง แก้ไข ตามคำแนะนำ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Congruence : IOC) ของคำถามเป็นรายข้อ โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

ถ้าได้ค่า 0.60 – 1.00 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ จึงจะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล ได้ ซึ่งได้ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์คือ มีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 ทั้งหมด 45 ข้อ ผู้วิจัยทำการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความ สอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป เพื่อนำมาใช้จริง 18 ข้อ โดยเลือกข้อคำถามตามองค์ประกอบของ พฤติกรรมบ่งชี้ 6 องค์ประกอบ ๆ ละ 3 ข้อ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไป ทดลองใช้กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่มีคุณลักษณะเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อแล้ว ในงานวิจัยนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน

2.7 นำคะแนนทดสอบที่ได้จากกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) ต้องอยู่ในเกณฑ์ 0.20 – 0.80 จึงจะนำไปใช้ และค่าที่เหมาะสมควรอยู่ระหว่าง 0.40 - 0.60 ซึ่งค่าที่ได้ในการทดลองอยู่ระหว่าง 0.36 – 0.78 มีความเหมาะสมใช้ได้ทุกข้อ และค่าอำนาจจำแนก เป็นรายข้อ โดยหาจากสหสัมพันธ์แบบไบซีเรียล (Biserial Correlation) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2545 : 214) ซึ่งค่าที่ได้อยู่ระหว่าง 0.24 – 0.68 แล้วนำมาหา ค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (alpha coefficient; α) ของครอนบาค (Cronbach อ้างอิงจาก ประเวศน์ มหารัตน์สกุล : 2557, 170) ถ้าได้ค่า .80 ขึ้นไปถือว่ามีความน่าเชื่อถือ ซึ่งจากการนำไปทดลองได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไป ใช้กับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้

3. แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การสร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.1. ศึกษาเอกสารแนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทัน สื่อ แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านของการรู้เท่าทันสื่อ

3.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์นิยามและ องค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านการสร้างสรรค์ มาออกแบบแบบวัดให้ได้ข้อคำถาม ที่ครอบคลุมตามพฤติกรรมบ่งชี้ที่ต้องการศึกษา ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จำนวน 6

องค์ประกอบ 50 ข้อ ตามนิยามศัพท์เฉพาะขององค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ด้านทักษะการสร้างสรรค์ เป็นแบบวัดมาตรฐานประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมากที่สุด
 - 4 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมากหรือบ่อยครั้ง
 - 3 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นปานกลางหรือ
 - 2 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อยหรือบางครั้ง
 - 1 คะแนน หมายถึง ระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อยที่สุด
- เกณฑ์ในการแปลผลโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ ดังนี้

(บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

- ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.3. นำแบบวัดทักษะนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำไปปรับปรุง แก้ไข ตามคำแนะนำ

3.4 นำแบบวัดทักษะไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.5 นำแบบวัดทักษะที่ผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Congruence : IOC) ของคำถามเป็นรายข้อ โดยพิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

+1 สอดคล้อง 0 ไม่แน่ใจ -1 ไม่สอดคล้อง

ถ้าได้ค่า 0.60 – 1.00 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ จึงจะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้ ซึ่งได้ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามแบบวัดทักษะอยู่ในเกณฑ์คือ อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ผู้วิจัยทำการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป เพื่อนำมาใช้จริง 20 ข้อ

3.6 นำแบบวัดทักษะไปทดลองใช้กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่มีคุณภาพเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อแล้ว ในงานวิจัยนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (alpha coefficient; α) ของครอนบาค (Cronbach อ้างอิงจาก ประเวศน์ มหารัตน์สกุล : 2557, 170) ถ้าได้ค่า .80 ขึ้นไปถือว่ามีความน่าเชื่อถือ จึงจะนำไปใช้ได้ ซึ่งจากการนำไปทดลองได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 มีค่ามากกว่า .80 แสดงว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นจึงนำไปใช้ได้

3.7 นำแบบวัดทักษะที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นแล้ว จัดทำเป็นแบบวัดทักษะก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้

4. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์

การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

4.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัย บทความและตำราต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ เพื่อรวบรวมความรู้และแนวคิดมากำหนดขอบเขต

4.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ มาสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ จำนวน 15 ข้อ โดยใช้แบบประเมิน เป็นแบบวัดมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

3 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

1 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบวัดความพึงพอใจ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.50-5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.50-4.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.50-3.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.50-2.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.00-1.49 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด
*ค่าที่ยอมรับได้คือ 3.50 ขึ้นไป

4.3 นำแบบวัดความพึงพอใจนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำไปปรับปรุง แก้ไข ตามคำแนะนำ

4.4 นำแบบวัดความพึงพอใจไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เมื่อผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Congruence : IOC) ของคำถามเป็นรายข้อ โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

+1 สอดคล้อง 0 ไม่แน่ใจ -1 ไม่ได้สอดคล้อง

ถ้าได้ค่า 0.60 – 1.00 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ จึงจะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้และดำเนินการ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามแบบวัดความพึงพอใจเท่ากับ 1

4.5 นำแบบวัดความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบ One – Group Pretest – Posttest Design ซึ่งมีรูปแบบการทดลองดังนี้

ตาราง 5 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One – Group Pretest – Posttest Design

ก่อนทดลอง	ทดลอง	สอบหลัง
T_1	X	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

X หมายถึง การดำเนินการทดลองโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์

- T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนเข้ารับการจัดการเรียนรู้
 T_2 หมายถึง การทดสอบหลังเข้ารับการจัดการเรียนรู้

3.1 ศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อเพื่อ

3.2 ออกแบบชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์และสร้างเครื่องมือ

3.3 นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ

3.4 นำชุดกิจกรรมไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

3.5 นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ผลทางสถิติเพื่อนำไปสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการวิจัยโดยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ทดลองในเวลาเรียนเป็นเวลา 10 ชั่วโมง แบ่งเป็นการปฐมนิเทศและทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง การดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนกิจกรรม 6 แผน 7 ชั่วโมง นำเสนอผลงาน 1 ชั่วโมงและสรุปผลและทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองด้วยตนเอง ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ชี้แจงทำความเข้าใจกับกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์

2. ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง แล้วบันทึกผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียนของนักเรียน สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ตามแผนการจัดกิจกรรมจนครบทั้ง 6 แผน

4. เก็บรวบรวมข้อมูลหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยให้นักเรียนทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

5. ให้นักเรียนทำแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ด้านทักษะการสร้างสรรค์ แล้วนำผลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

6. นำผลการทดสอบที่ได้รวบรวมไว้ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน นำคะแนนไปวิเคราะห์โดยใช้คะแนนผลต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อนำไปสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ของคะแนนการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์

1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) เพื่อใช้คำนวณหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบวัดทักษะและแบบประเมินพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.2 ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยหาจากสหสัมพันธ์แบบไบซีเรียล (Biserial Correlation) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2545 : 214)

2.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

3.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ โดยใช้สูตร t-test แบบ Dependent Sample

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์และแปลผลข้อมูลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นตัวอักษรมาใช้แทนความหมาย ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{D}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลต่างของคะแนนแบบทดสอบ
SD_D	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างของคะแนนแบบทดสอบ
t	แทน	ค่าสถิติทดสอบ t-test for Dependent Sample

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายข้อมูล โดยนำเสนอเป็น 3 ตอนตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1 ผลการประเมินความสอดคล้องด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.2 ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample

2.2 เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อแบบมาตรวัดประเมินค่า 5 ระดับ โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3.1 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1 ผลการประเมินความสอดคล้องด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 6 แสดงค่าความสอดคล้องด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม	ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
1. คู่มือสำหรับครู	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. แผนการจัดกิจกรรม	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
3. แบบทดสอบ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สื่อทรัพยากร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. สื่อเทคโนโลยี	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง

จากตาราง 6 ผลการตรวจสอบความสอดคล้ององค์ประกอบของชุดกิจกรรมจากการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าองค์ประกอบของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ใน ระดับมาก และ

พิจารณาเห็นว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกัน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.67 – 1.00 พร้อมนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้

1.2 ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 7 แสดงค่าความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม

แผนการจัดกิจกรรม	ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
1. รู้เท่าทันสื่อ...คืออะไร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สายลับนักสืบข่าว	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
3. คิด วิเคราะห์ แยกแยะ	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
4. ความเหมาะสมของ Webpage	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. รู้เท่าทันกฎหมายคอมพิวเตอร์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

จากตาราง 7 ผลการตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมแต่ละแผน จากการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของแผนกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าแผนการจัดกิจกรรมทุกแผนมีความเหมาะสมอยู่ใน ระดับมาก และพิจารณาเห็นว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกัน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.67 – 1.00 พร้อมนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample

2.1.1 ผลการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามช่วงคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้วยแบบทดสอบ ดังแสดงในตาราง 8

ตาราง 8 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ (n=50)

จำนวนกลุ่มตัวอย่าง (คน)				
ช่วงคะแนน	ก่อนเรียน	ร้อยละ	หลังเรียน	ร้อยละ
คะแนน 1-5	7	14.00	0	0
คะแนน 6-10	37	74.00	3	6.00
คะแนน 11-15	6	12.00	35	70.00
คะแนน 16 - 18	0	0	12	24.00
รวม	50	100.00	50	100.00

จากตาราง 8 พบว่า ก่อนใช้ชุดกิจกรรมนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในช่วงคะแนน 6-10, 1-5 และ 11-15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74, 14 และ 12 ของนักเรียนทั้งหมดตามลำดับ และหลังใช้ชุดกิจกรรม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสูงขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในช่วงคะแนน 11-15, 16-18 และ 6-10 ของนักเรียนทั้งหมดตามลำดับ

2.1.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample

ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ (n=50)

การทดสอบ	$\bar{X}$	SD	$\bar{D}$	$S.D_D$	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	7.62	2.41	6.28	2.34	18.98*	0.00
หลังเรียน	13.90	2.32				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 9 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=7.26$, $SD=2.41$) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=13.90$, $SD=2.32$) เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อแบบมาตรวัดประเมินค่า 5 ระดับ โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample

2.2.1 ผลการวิเคราะห์ทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้วยแบบวัดทักษะโดยพิจารณาเป็นรายด้านและรายข้อ โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปลผล ตามลำดับ ดังแสดงไว้ในตาราง 10

ตาราง 10 ผลการวัดทักษะก่อนและหลังของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ จำแนกตามองค์ประกอบของทักษะการสร้างสรรค์ (n=50)

ข้อที่	รายการ	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
		$\bar{X}$	SD	แปลผล	$\bar{X}$	SD	แปลผล
องค์ประกอบที่ 1 การทำงานร่วมกัน มีการวางแผน เรียบเรียง ออกแบบและแก้ไขเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อที่ผ่านการเลือกอย่างเหมาะสม							
1	นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเพื่อวางแผน เรียบเรียงข้อมูลและแก้ไขสื่อหรือสิ่งที่ถูกกำหนดให้ทำได้	3.26	0.85	ปานกลาง	4.06	0.68	มาก
2	นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับคนอื่นและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดี	3.48	0.76	ปานกลาง	4.32	0.62	มาก
3	นักเรียนสามารถนำเสนอข้อมูลหรือรายงานที่ได้ร่วมมือกันทำในกลุ่มได้	3.20	0.70	ปานกลาง	4.38	0.64	มาก
รวม		3.31	0.47	ปานกลาง	4.25	0.39	มาก
องค์ประกอบที่ 2 ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักภาษาศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค์ เลือกภาพมาใช้ประกอบการสร้างสื่อได้ตามที่กำหนดไว้							
1	นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องในการผลิตสื่อหรือทำรายงาน	3.06	0.71	ปานกลาง	4.40	0.70	มาก
2	นักเรียนนำข้อมูล รูปภาพ หรือสิ่งประดิษฐ์ สิ่งสร้างสรรค์ของผู้อื่นมาใช้หรือดัดแปลงโดยสามารถระบุเจ้าของหรือแหล่งที่มาได้	3.10	0.89	ปานกลาง	4.36	0.56	มาก
3	นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อหรือทำรายงานได้ตามหัวข้อที่กำหนด	3.12	0.92	ปานกลาง	4.34	0.63	มาก
รวม		3.09	0.60	ปานกลาง	4.37	0.37	มาก

ตาราง 9 (ต่อ)

องค์ประกอบที่ 3 เลือกเว็บไซต์ ค้นหาหาข้อมูลจากสื่อ ผ่านทางช่องทางต่างๆ ที่หลากหลาย และนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบและเลือกใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ได้							
1	นักเรียนสามารถเลือกรับ เลือกใช้ข้อมูลจากสื่อที่ดีและมีประโยชน์	3.52	0.89	ปานกลาง	4.48	0.50	มาก
2	นักเรียนสามารถเลือกใช้ข้อมูลได้อย่างมีวิจารณญาณ ถูกต้องและเหมาะสม	3.48	0.79	ปานกลาง	4.14	0.67	มาก
3	นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีต่างๆ ในการเลือกค้นหาข้อมูลได้ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน ไอแพด ฯลฯ	4.20	0.78	ปานกลาง	4.18	0.66	มาก
4	นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลหรือสิ่งต่างๆ จากสื่อก่อนที่จะนำไปใช้ตามวัตถุประสงค์ได้	2.74	0.90	ปานกลาง	3.98	0.65	มาก
5	นักเรียนมีการแสวงหาข้อมูลหรือหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อประกอบการเรียนอยู่เสมอ	3.20	0.81	ปานกลาง	4.06	0.68	มาก
รวม		3.43	0.52	ปานกลาง	4.17	0.28	มาก
องค์ประกอบที่ 4 ใช้เทคโนโลยีในการผลิต แก๊สและเผยแพร่สื่อที่ได้ผ่านการวางแผน เขียนบท หรือค้นหาหาข้อมูล เพื่อนำมาประกอบตามเทคโนโลยี สร้างและผลิตความรู้ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อใหม่ๆ เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งด้วยความสร้างสรรค์และมีจริยธรรม							
1	นักเรียนสามารถผลิตสื่อหรือผลงานที่ได้จากการวางแผน และค้นหาหาข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบผลงานตามรูปแบบหรือเทคโนโลยีของสื่อได้อย่างเหมาะสม	3.18	1.14	ปานกลาง	4.14	0.64	มาก
2	นักเรียนสามารถออกแบบสร้างสรรค์สื่อและเนื้อหาของสื่อได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพเพื่อประโยชน์ของตนเอง ชุมชนและสังคม	3.26	0.80	ปานกลาง	4.02	0.65	มาก
3	นักเรียนสามารถสร้างสื่อดิจิทัล โดยลดตัวอักษร ดัดแปลงการใช้ภาพในการสร้างสรรค์ได้	3.06	1.06	ปานกลาง	4.18	0.69	มาก
รวม		3.17	0.82	ปานกลาง	4.11	0.40	มาก
องค์ประกอบที่ 5 นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาด้วยสื่ออย่างตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและการมีจริยธรรมของตนเอง โดยใช้ช่องทางและเครื่องมือที่เหมาะสมและหลากหลายรูปแบบ							
1	นักเรียนสามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยสื่ออย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมาและอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง	3.16	0.79	ปานกลาง	3.98	0.71	มาก
2	นักเรียนสามารถสร้างเครือข่ายเพื่อแบ่งปันความรู้ผ่านสื่อสารสนเทศดิจิทัลได้ เช่น Facebook กลุ่มไลน์	3.70	1.07	ปานกลาง	4.70	0.46	มากที่สุด
3	นักเรียนสามารถเลือกช่องทางในการนำเสนอผลงานที่สร้างขึ้นมาได้	3.28	0.78	ปานกลาง	4.22	0.68	มาก
รวม		3.38	0.65	ปานกลาง	4.30	0.36	มาก

ตาราง 9 (ต่อ)

องค์ประกอบที่ 6 มีส่วนร่วมกับสื่อ โดยแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างสร้างสรรค์ในการวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศที่ตนเองได้เปิดรับ							
1	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็น เสนอแนะหรือวิพากษ์วิจารณ์ผลงานหรือสื่อสารสนเทศต่างๆ ที่ตัวเองได้รับอย่างสร้างสรรค์	3.10	0.89	ปานกลาง	4.14	0.67	มาก
2	นักเรียนมีส่วนร่วมในการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานของเพื่อนด้วยความเป็นกลาง	3.22	0.93	ปานกลาง	4.20	0.64	มาก
3	นักเรียนสามารถแสดงความรู้สึกรู้สึก หรือแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางสื่อได้โดยไม่ผิดกฎหมาย	3.40	0.95	ปานกลาง	4.28	0.61	มาก
รวม		3.24	0.65	ปานกลาง	4.21	0.36	มาก
รวม 6 องค์ประกอบ		3.27	0.45	ปานกลาง	4.23	0.17	มาก

จากตาราง 10 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนจำแนกตามองค์ประกอบโดยรวมแล้วอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.27$, $SD=0.45$) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนโดยรวมแล้วอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.23$, $SD=0.17$)

เมื่อวิเคราะห์เป็นองค์ประกอบรายด้าน หลังเรียนทั้ง 6 องค์ประกอบสูงสุด 3 อันดับแรก พบว่า องค์ประกอบที่ 2 ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักภาษาศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค์ เลือกรูปภาพมาใช้ประกอบการสร้างสื่อได้ตามที่กำหนดไว้ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเป็น ($\bar{X}=4.37$, $SD=0.27$) รองลงมาได้แก่ องค์ประกอบที่ 5 นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาด้วยสื่ออย่างตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและการมีจริยธรรมของตนเองโดยใช้ช่องทางและเครื่องมือที่เหมาะสมและหลากหลายรูปแบบ ($\bar{X}=4.30$, $SD=0.36$) และ องค์ประกอบที่ 1 การทำงานร่วมกัน มีการวางแผน เรียบเรียงออกแบบและแก้ไขเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อที่ผ่านการเลือกอย่างเหมาะสม ($\bar{X}=4.25$, $SD=0.39$)

2.2.2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อแบบมาตรวัดประเมินค่า 5 ระดับ โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการวัดทักษะก่อนและหลังของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ (n=50)

การวัดทักษะ	n	$\bar{X}$	SD	t
ก่อนเรียน	50	3.27	0.45	-17.15
หลังเรียน	50	4.23	0.17	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 11 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=3.27$, $SD=0.45$) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=4.23$, $SD=0.17$) เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3.1 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 12 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง (n=50)

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	แปลผล
ด้านเนื้อหา				
1	องค์ประกอบของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อมีความชัดเจน ครบถ้วน เพียงพอ	3.86	0.76	มาก
2	คำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน	4.32	0.62	มาก
3	ระบุกิจกรรมที่นักเรียนต้องปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ตรงตาม วัตถุประสงค์	4.14	0.64	มาก
4	เนื้อหาในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเหมาะสมกับวัยและและ ความสนใจของนักเรียน	4.18	0.66	มาก
5	ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้ดีขึ้น	4.00	0.73	มาก
ด้านการจัดกิจกรรม				
6	กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุกสนาน ครอบคลุมจุดประสงค์ การเรียนรู้	4.08	0.75	มาก
7	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละกิจกรรมมี ความเหมาะสม	3.92	0.70	มาก
8	วิธีการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการศึกษาค้นคว้าหา ความรู้เพิ่มเติม	4.16	0.62	มาก
9	ช่วยฝึกให้นักเรียนได้ทำงานเป็นทีม ได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น	3.84	0.65	มาก
10	นักเรียนได้เป็นผู้ทำกิจกรรมด้วยตนเองและได้รับประสบการณ์ ตรง นำความรู้ไปใช้ได้จริง	3.98	0.68	มาก

ตาราง 12 (ต่อ)

ด้านการวัดและประเมินผล				
11	การวัดและประเมินผลในชุดกิจกรรมมีลักษณะของกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	4.08	0.67	มาก
12	ใบงานหรือกิจกรรมที่ใช้วัดความเข้าใจตรงตามสิ่งที่ได้ทำในชุดกิจกรรม	3.84	0.74	มาก
13	การวัดและประเมินผลกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ วัดได้ครอบคลุมและตรงตามวัตถุประสงค์	4.00	0.70	มาก
14	นักเรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่มในการทำแต่ละกิจกรรม	4.00	0.64	มาก
15	มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนโดยครูและนักเรียน	3.82	0.69	มาก
รวม		4.01	0.15	มาก

จากตาราง 12 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ จำนวน 50 คน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีระดับความพึงพอใจในชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.01$, $SD=0.15$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ในด้านเนื้อหา นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ คำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน ($\bar{X}=4.32$, $SD=0.62$)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลและแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้ดีขึ้น สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเซนต์คาเบรียล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1,250 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการจับสลากกลุ่มตัวอย่างมา 1 ห้องเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายข้อมูล โดยนำเสนอเป็น 3 ตอนตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1 ผลการประเมินความสอดคล้องด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.2 ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample

2.2 เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยแบบวัดทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อแบบมาตรวัดประเมินค่า 5 ระดับ โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3.1 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสาร แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม จากนั้นออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ขึ้น ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ คู่มือสำหรับครู แผนการจัดกิจกรรม แบบทดสอบ สื่อทรัพยากร และสื่อเทคโนโลยี ผลการตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบในชุดกิจกรรม จากการประเมิน

ความเหมาะสมและความสอดคล้องของชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่างค์ประกอบทั้งหมดของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และพิจารณาเห็นว่างค์ประกอบต่างๆ ของชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกัน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 พร้อมนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้

1.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสาร แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อนำมาสังเคราะห์จนได้พฤติกรรมบ่งชี้ตามองค์ประกอบ 6 ข้อ จากนั้นออกแบบขั้นตอนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเป็น 2 ระยะ คือระยะที่ 1 การให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ มุ่งพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกิจกรรม 5 กิจกรรม และ ระยะที่ 2 การทำโครงการ เพื่อให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ทำสื่อสร้างสรรค์เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ นำเสนอเผยแพร่สื่อที่ได้ทำ และจัดทำเป็นแผนกิจกรรมทั้งหมด 6 แผน ผลการตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมแต่ละแผน จากการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่างค์ประกอบทั้งหมดของแผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และพิจารณาเห็นว่างค์ประกอบต่างๆ ของแผนการจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกัน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 พร้อมนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

2.1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=7.26$, $SD=2.41$) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=13.90$, $SD=2.32$) เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=3.27$, $SD=0.45$) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=4.23$, $SD=0.17$) เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3.1 ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ จำนวน 50 คน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ มีระดับความพึงพอใจในชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.01$, $SD=0.15$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรม และด้านการวัดและประเมินผล พบว่าโดยรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากและ ในด้านเนื้อหา นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ คำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน ($\bar{X}=4.32$, $SD=0.62$)

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จากการศึกษานี้สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า องค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ขึ้น ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ คู่มือสำหรับครู แผนการจัดกิจกรรมแบบทดสอบ สื่อทรัพยากร และสื่อเทคโนโลยี ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างจากการศึกษาเอกสาร แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545: 52) ที่สรุปไว้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของชุดกิจกรรมต้องประกอบไปด้วย คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม บัตรคำสั่งเนื้อหาสาระและสื่อประเภทต่างๆ แบบทดสอบ และสอดคล้องกับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2551) ที่สรุปถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้ 4 ส่วนคือ คู่มือครู คำสั่งหรือคำชี้แจง เนื้อหาสาระและสื่อ และการประเมินผล ซึ่งผลการประเมินชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอยู่ในระดับ มาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการสร้างชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อนั้นผู้วิจัยได้จัดทำอย่างมีระบบมีขั้นตอนที่เหมาะสม มีการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำมาใช้จัดกิจกรรม เพื่อให้ครูถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ระพีพันธุ์ โพธิ์ศรี (2550: 59) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นจะมีครูเป็นผู้ดำเนินการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยการ
จัดกิจกรรมจะใช้ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่กล่าวว่า
ความรู้ไม่ได้เกิดจากการรับรู้เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการสร้างขึ้นโดยบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจ
และหน้าที่ของการรับรู้คือการปรับตัวและการประมวลผลจากประสบการณ์ทั้งหมด และศึกษา
เอกสาร แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่
21 ในด้านของทักษะการสร้างสรรค์ โดยนำแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ จาก ปกรณ์ ประจันบาน;
และอนุชา กอนพ่วง (2558: 33-37) , อุษา บิ๊กกินส์ (2555) พีระ จิรโสภณและคณะ (2559).
มาสังเคราะห์นิยามและองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มาสร้างเป็นพฤติกรรมบ่งชี้สำหรับ
ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกิจกรรมส่งเสริมเรื่องการ
รู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์จากพฤติกรรมบ่งชี้ทั้งหมด 6 ข้อ จำนวน 6 กิจกรรม
ซึ่งนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดและงานวิจัยมาสร้างกรอบแนวคิดในการส่งเสริมการรู้เท่า
ทันสื่อ และจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้วยการทำกิจกรรม
จัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นทักษะในด้านต่างๆ เช่น ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกการ
คิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม การเลือกรับเลือกใช้หรือการประเมินสื่อได้ด้วยตนเอง มีการแสดง
ความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วมในการทำงาน โดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมและให้คำแนะนำจนจบ
กระบวนการ ซึ่งสอดคล้องกับ พรทิพย์ เย็นจะบก (2546: 113) ที่เห็นว่า การเรียนรู้การรู้เท่าทัน
สื่อจะต้องพัฒนาทักษะหลายอย่างทั้งทางด้านการคิดวิเคราะห์ การตีความ
การวิพากษ์วิจารณ์ ต้องเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อให้กว้างมากขึ้น ซึ่งการพัฒนา
สามารถผ่านกระบวนการได้หลายอย่าง เช่นการเรียนรู้การสอน การทำกิจกรรม เป็นต้น
นั่นจึงทำให้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นน่าสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้
และส่งเสริมให้นักเรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์มีผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ .05 นักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในช่วงคะแนน 11-15, 16-18 และ
6-10 ของนักเรียนทั้งหมดตามลำดับ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้ภาษาที่
เข้าใจง่าย มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ จัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากค้นคว้า
หาความรู้ และหาคำตอบในประเด็นที่กำหนด ในการจัดกิจกรรมจะเน้นให้นักเรียนทุกคนมี
บทบาทและความสำคัญเท่าเทียมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยเน้นกิจกรรมการทำงานเป็นทีม

มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ร่วมกัน กระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลได้ด้วยตนเอง ซึ่งในชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นจะมีแผนการจัดกิจกรรมที่ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม ระยะเวลา จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ กระบวนการจัดกิจกรรม และในการจัดกิจกรรมจะยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับ นฤมิตร พงษ์พานิช (2561: 37) ที่กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งชุดกิจกรรมประกอบด้วย ใบความรู้ ชุดฝึกทักษะ แบบทดสอบ ซึ่งจะวัดทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้ตรงตาม วัตถุประสงค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กวิสรา ทองดี (2557, 114) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนา ระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งจากเหตุผลดังกล่าวทำให้ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นน่าสนใจ มีสื่อที่หลากหลาย มีกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนมีความสุข มีความรู้มากขึ้นกว่าวิธีการสอนแบบปกติในห้องเรียน จึงทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น แต่จากวิเคราะห์คะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นรายบุคคลแล้ว พบว่า นักเรียนบางคนมีคะแนนสอบก่อนเรียนไม่ผ่านจากค่าเฉลี่ยแล้วหลังเรียนมีคะแนนที่สูงขึ้นแต่ยังไม่ผ่านเกณฑ์เช่นเดิม อาจเป็นเพราะว่า ในการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดกิจกรรม นักเรียนที่เรียนอ่อนอยู่แล้วอาจยังไม่เข้าใจในการทำกิจกรรมหรือเนื้อหาในกิจกรรม ทำให้เกิดความไม่เข้าใจในบทเรียนได้ แต่ในนักเรียนที่เก่งแล้วจากการวิเคราะห์คะแนนเป็นรายบุคคลนักเรียนจะมีคะแนนที่สูงขึ้นจนเกือบเต็ม แสดงว่าชุดกิจกรรมอาจจะต้องปรับเพื่อให้เกิดความเข้าใจสำหรับนักเรียนที่เรียนอ่อน ซึ่งสอดคล้องกับ ชม ภูมิภาค (2524: 100) ที่ได้สรุปถึงทฤษฎีแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมให้ได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดีคือ ใช้ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งจะต้องคำนึงถึงความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทุกคนมีความแตกต่างกันในหลาย ๆ ด้าน วิธีการที่เหมาะสมที่สุดคือการจัดการสอนรายบุคคล หรือการศึกษาตามสภาพ โดยครูเป็นผู้คอยช่วยเหลือตามความเหมาะสม และใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง ได้เรียนรู้ที่ละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจ มีการใช้สื่อการสอนหลาย ๆ อย่างเพื่อสร้างความสนใจ รวมทั้งการนำกระบวนการกลุ่มมาใช้

2.2 การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้าน ทักษะการสร้างสรรค์มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อทุกองค์ประกอบของทักษะการสร้างสรรค์

โดยภาพรวมของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมหลังเรียนอยู่ในระดับมาก และเมื่อเปรียบเทียบกับทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับก่อนการทดลองใช้ชุดกิจกรรม นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับปฏิบัติมาก สูงกว่าก่อนการทดลองใช้ชุดกิจกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมที่จัดทำเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนมีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ในปัจจุบันที่นักเรียนต้องเจอ นักเรียนได้รู้จักสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนได้เพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนได้ดีขึ้น สอดคล้องกับ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2551, 21) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อมีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้รับการฝึก และรูปแบบที่ดีที่สุดในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา คือ การฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการคิด ความรู้สึก/จิตใจ และพฤติกรรมร่วมกับการฝึกทำโครงการ สอดคล้องกับ (อมร สวัสดิ์รักษ์, 2559) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้ชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนจำนวน 4 ด้าน 9 กิจกรรม พบว่า นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองใช้ชุดกิจกรรม อยู่ในระดับปฏิบัติมาก สูงกว่าก่อนทดลองใช้ชุดกิจกรรม อยู่ในระดับปฏิบัติปานกลาง

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้สำรวจหลังการทำกิจกรรมครบแล้ว ซึ่งผลโดยรวมของระดับความพึงพอใจในชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยในอันดับ 1-3 เป็น 4.32, 4.18, 4.16 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากไม่ต่างกัน นักเรียนพึงพอใจกับชุดกิจกรรมที่มีแผนการจัดกิจกรรมที่เข้าใจง่ายเป็นระบบ มีคำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน เนื้อหามีความเหมาะสมและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน มีการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลที่ดีให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า สอดคล้องกับ กวิสรา ทองดี (2557, 114) ที่ได้ศึกษาผลความพึงพอใจของการพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดต่อชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริง ซึ่งในการจัดกิจกรรมจะเน้นให้นักเรียนทุกคนมีบทบาทและความสำคัญเท่าเทียมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยเน้นกิจกรรมการทำงานเป็นทีม มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ร่วมกัน กระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลได้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ในการจัดกิจกรรมอาจจัดแบ่งกลุ่มในการทำกิจกรรม เช่น แบ่งกลุ่มเด็กเก่งและกลุ่มเด็กอ่อน เพราะการรับรู้ของนักเรียนมีไม่เท่ากัน การเรียนร่วมกันอาจทำให้เข้าใจได้ไม่เท่ากัน
2. ควรเพิ่มระยะเวลาในการทำกิจกรรมหรือทำกิจกรรมซ้ำหลายครั้งเพื่อให้นักเรียนได้มีความเข้าใจมากขึ้น
3. ควรนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในทักษะด้านอื่นๆ และในระดับชั้นอื่นๆ ด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรศึกษานักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อสร้างกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียนทุกคนทั้งเด็กเก่งและเด็กอ่อน
2. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรใช้ระยะเวลาในการทำทดลองให้มากขึ้นเพื่อให้ นักเรียนทุกคนได้เข้าใจอย่างถ่องแท้
3. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ควรมีการต่อยอดวิธีการให้หลากหลายในการจัดกิจกรรมตามความเหมาะสมของกลุ่มผู้เรียน เช่น วิธีการผสมผสาน แบบ online ร่วมกับการฝึกอบรม หรือวิธีการระดมสมองร่วมกับการสอนแบบสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

บรรณานุกรม

- Arke & Primack. (2009, March). *Quantifying Media Literacy: Development, Reliability and Valiaity of a New Measure*. *Educational Media International*, 46(1), 53-65.
- Good Carter V. (1973). *Dictionary of Education*. New York McGraw – Hill Book.
- Jones Jami, L. (2018). *Media Literacy*. Retrieved from <http://www.askdrjami.org>
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 7(1), 3-14.
- Masterman, L. (1985). *Teaching the media*. London: Routledge.
- National Association for Media Literacy Education. (2013). *Core principles of media literacy education in the United States*. Retrieved from <http://namle.net/wp-content/uploads/2013/01/CorePrinciples.pdf>
- Potter, W. J. (2005). *Media literacy* (3 ed.). USA: Sage Publication.
- Silverblatt, A. (1995). *Media Literacy: Keys to Interpreting Media Message*. Westport: CT: Praeger.
- Thoman, E., & Jolls, T. . (2005). *Media literacy education: Lessons from the center for media literacy*. *Media literacy: Transforming curriculum and teaching*, 104.
- UNESCO. (2010). *Media and information literacy*. Retrieved from <http://www.unesco.org/webworld/en/information-literacy>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). การสังเคราะห์วิธีการสอน วิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- กวิสรา ทองดี. (2557). การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ศึกษาศาสตร์อุตสาหกรรม), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- กุลฤดี รัศมีสวัสดิ์. (2557). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมกับการสอน

- แบบปกติ. (วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. หลักสูตรและการสอน), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
หาดใหญ่, กรุงเทพฯ.
- จินตนา ตันสุวรรณนนท์. (2550). ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. (วิทยานิพนธ์ วท.ด. การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์),
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ชม ภูมิภาค. (2524). เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2551). ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนการ
สอน (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2556). การสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของ
นักศึกษาปริญญาตรี. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต นิเทศศาสตร์), บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, กรุงเทพฯ.
- โตมร อภิวันทนากุลและกลุ่มมานีมานะ. (2556). คิดอ่าน ปฏิบัติการเท่าทันสื่อ คู่มือสำหรับจัด
กระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้ทันสื่อ. กรุงเทพฯ: แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะ
เยาวชน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- ทศวรรณ รามณรงค์. (2557). รูปแบบการสอน ADDIE Model. Retrieved from
<https://www.gotoknow.org/posts/561221>
- เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง. (2557, กันยายน – ธันวาคม). การรู้เท่าทันสื่อ : ทักษะสำหรับการเรียนรู้ใน
ศตวรรษที่ 21. วารสารสารสนเทศศาสตร์, 32(3), 74-91.
- ณภูมิ พงษ์พานิช. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดของดินส์ ส่งเสริมการคิดหลากหลาย
ทางคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. หลักสูตรและการสอน),
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพฯ.
- นันทน์หทัย อุบล. (2552). แบบแผนความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการคิดวิเคราะห์กับการ
รู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
สมุทรปราการ เขต 1. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม. การวิจัยและสถิติทางการศึกษา), บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558, กันยายน-ธันวาคม). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์.
วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 9(3), 213-
215.

- บุญเกื้อ คอระหาเวช. (2542). นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 8 ed.). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุบผา เมฆศรีทองคำ และดนุตา จามจุรี. (2554, เมษายน-มิถุนายน). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิถีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ. การรู้เท่าทันสื่อ : การก้าวทันบนโลกข่าวสาร. วารสารนักบริหารมหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 31(1), 117-123.
- ปกรณ ประจันบาน และ อนุชา กอนพวง. (2558). การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. โครงการวิจัย มหาวิทยาลัยนเรศวร, พนม คลีฉายา. (2556). การรู้เท่าทันสื่อมวลชนกระแสหลักของคนกรุงเทพมหานคร (รายงานการวิจัย คณะนิเทศศาสตร์). Retrieved from
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2546). การรู้เท่าทันสื่อ (*Media Literacy*). วารสารมนุษยศาสตร์, 11, 111-120.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). ถอดรหัสลับความคิดเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ คู่มือการเรียนรู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ท ครีเอชั่น.
- พีระ จิโรโสภณและคณะ. (2559). ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- เพชรรัตน์ พรหมมา. (2555). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอนุรักษ์พลังงานไฟฟ้า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารสาสน์เอกตรา กรุงเทพมหานคร. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. การมัธยมศึกษา), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ภพ เลหาไพบูลย์. (2552). แนวการสอนวิทยาศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 8 ed.). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ภาณุวัฒน์ เปรมปรี. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องระบบนิเวศน้ำจืด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประเทียวิทยาทาม จังหวัดสระบุรี. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. การมัธยมศึกษา), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- มานะ ตันตรียาภิวัดน์. (2556, พฤศจิกายน-ธันวาคม). การรู้เท่าทันสื่อของผู้บริโภคในสังคมไทย. รู้จักสื่อ สิทธิ วารสารสำหรับผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์, 1(6), 7.
- เยาวภา บัวเวชและมาริษา สุจิตวนิช. (2558). การรู้เท่าทันสื่อ : ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. Retrieved from รายงานการวิจัย สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม:

- ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. (2550). การสร้างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้. อุดรดิตถ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรดิตถ์.
- วรัชญ์ ครุจิต. (2555). รู้ทันสื่อ: แนวทาง 10 ประการในการบูรณาการ “ความรู้เท่าทันสื่อ” เข้ากับการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ทพลัส จำกัด.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). รู้ทันสื่อ: แนวทาง 10 ประการในการบูรณาการ “ความรู้เท่าทันสื่อ” เข้ากับการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: บริษัทตลาดาพับลิเคชั่น จำกัด.
- ศตพล เกิดอยู่. (2558). ทักษะคิด พฤติกรรม และการรู้เท่าทันการใช้ แอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มวัยเบบี้บูมเมอร์. (วิทยานิพนธ์ วศ.ม. สื่อสารมวลชน), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบความคิด. กรุงเทพฯ: ภาพการพิมพ์.
- อมร สวัสดิ์รักษ์. (2559, กันยายน-ธันวาคม). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3. วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ, 9(3), 122-137.
- อุติษา ครุฑะเสน. (2556, กันยายน-ธันวาคม). แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. วารสารวิชาการ *Veridian E-Journal*, 6(3), 276-285.
- อุษา ปักกิ่งส์. (2555). รู้ทันสื่อ (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). กรุงเทพฯ: บริษัท ออฟเซ็ทพลัส จำกัด.





ภาคผนวก ก.
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองเดช ศิริกิจ
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา
สถานที่ทำงาน สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. อาจารย์ ดร. สุมาลี เชื้อชัย
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน
สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. อาจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. อาจารย์ ดร.สิริพร ทิตะลำพูน
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำคณะธุรกิจและเทคโนโลยี
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด
5. อาจารย์ณัฐฐาน์ นิธิภัทร์มณีโชค
ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยี
สถานที่ทำงาน โรงเรียนเซนต์คาเบรียล
6. อาจารย์กฤติชัย ดียิ่ง
ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มสาระวิทยาศาสตร์
สถานที่ทำงาน โรงเรียนเซนต์คาเบรียล



ภาคผนวก ข.
ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะ

การรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



จัดทำโดย

นางสาว ปรีศนา เขียวสุทธิ

คำนำ

ชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับโรงเรียน ผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือครูผู้สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน หรือนำกิจกรรมไปใช้สอดแทรกหรือบูรณาการกับวิชาเรียนในกลุ่มสาระต่างๆ ซึ่งความรู้ในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างมาก เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันในทุก ๆ เรื่องทั้งในด้านของการเรียน การทำงาน การบันเทิง หากนักเรียนขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การเลือกรับเนื้อหาที่มากับสื่ออย่างเหมาะสม อาจส่งผลกระทบต่อตัวนักเรียนหรือสังคมรอบด้านอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นักเรียนจึงต้องได้รับการเรียนรู้และฝึกฝน สร้างความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์เลือกรับเลือกใช้สื่อนำมาใช้สร้างสื่อเองได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นในชุดกิจกรรมนี้จะประกอบไปด้วยกิจกรรมที่มีความรู้และความสนุกเพื่อให้นักเรียนได้มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้นได้

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดกิจกรรมเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน และเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน หรือผู้ที่สนใจนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้ดีขึ้นได้

น.ส.ปริศนา เขียวสุทธิ

ผู้จัดทำ

คำอธิบายการใช้ชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมเล่มนี้รวบรวมแผนการจัดกิจกรรมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อให้รู้เท่าทันสื่อในด้านของทักษะการสร้างสรรค์ มีกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมที่มุ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและทักษะปฏิบัติการ ซึ่งการปฏิบัติกิจกรรมจะเป็นการร่วมมือกันระหว่างครูและนักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้ร่วมกันโดยเน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติและลงมือการนำกระบวนการและกิจกรรมไปใช้นั้นควรกำหนดวัตถุประสงค์ปลายทางอย่างชัดเจน เพื่อการออกแบบและนำกิจกรรมมาประยุกต์ให้เหมาะสม โดยมีคำแนะนำการใช้ชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ครูผู้สอนควรศึกษากระบวนการขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้ละเอียดก่อน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนการใช้ชุดกิจกรรม
3. จัดการเรียนรู้ด้วยการใช้ชุดกิจกรรมภายใต้การดูแลของครูผู้สอน
4. เมื่อเรียนครบทุกกิจกรรมแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรม
5. ครูประเมินพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

สาระความรู้จากชุดกิจกรรม

สสส. หรือสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ การที่เราไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้อ่าน ได้ยิน ได้ฟัง แต่สามารถคิด วิเคราะห์ สงสัย และรู้จักตั้งคำถามว่า สิ่งนั้นจริงหรือไม่จริง ใครเป็นคนให้ข้อมูลเขาต้องการสื่ออะไร หรือมีจุดมุ่งหมายแอบแฝงหรือไม่ ซึ่งองค์ประกอบในการรู้เท่าทันสื่อที่เราต้องมี 5 องค์ประกอบด้วยกันคือ

1. การเปิดรับสื่อ คือ การรู้เท่าทันการเปิดรับสื่อของประสาทสัมผัส หู ตา จมูก ลิ้น สัมผัสของเรา ซึ่งเมื่อเปิดรับแล้วสมองจะสั่งการให้คิดและปรุงแต่งให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ ตามมา การรู้เท่าทันสื่อในขั้นของการรับรู้อารมณ์ตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องแยกความคิดและอารมณ์ออกจากกัน และความคิดจะทำให้เรารับรู้ความจริงว่า “อะไรเป็นสิ่งที่สื่อสร้างขึ้น” เป็นต้น

2. การวิเคราะห์สื่อ คือ การแยกแยะองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อว่ามีวัตถุประสงค์อะไร

3. การเข้าใจสื่อ คือ การตีความสื่อหลังจากเปิดรับสื่อไปแล้ว เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนก็必将มีความเข้าใจสื่อได้ไม่เหมือนกันตีความไปคนละแบบ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ พื้นฐานการศึกษาคุณสมบัติในการเรียนรู้ ตลอดจนการรับรู้ข้อมูลของแต่ละบุคคลที่ไม่เท่ากันมาก่อน

4. การประเมินค่า หลังการวิเคราะห์และทำความเข้าใจสื่อแล้ว เราควรประเมินค่าสิ่งที่สื่อนำเสนอว่ามีคุณภาพและคุณค่ามากน้อยเพียงใด ไม่ว่าจะเป็นด้านเนื้อหา วิธีนำเสนอเทคนิคที่ใช้ เป็นต้น

5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ แม้เราจะสามารถวิเคราะห์ เข้าใจ และประเมินค่าสื่อได้ แต่เราไม่สามารถออกไปจากโลกของสื่อได้ ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องปฏิบัติดังนี้ คือ

- นำสิ่งที่เราวิเคราะห์ไปใช้ประโยชน์
- เลือกรับสื่อเป็น
- สามารถส่งสารต่อได้
- มีปฏิกิริยาตอบกลับสื่อได้



คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการเท่าทันสื่อในด้านการสร้างสรรค์ ได้ออกแบบกิจกรรมขึ้นโดยแบ่งออกเป็น ระยะการเรียนรู้ด้วยกัน คือ 2 ระยะที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อไอซีที ระยะที่ 2 การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ ในคู่มือเล่มนี้จะแสดงแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้ในระยะที่ 1 ในชั้นของ 1 การให้ความรู้โดยผ่านกิจกรรม 5 กิจกรรม โดยมุ่งเน้นการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม และสร้างสรรค์โดยยึดเด็กเป็นสำคัญ แต่ละกิจกรรมใช้เวลา 50 นาที กิจกรรมมีความหลากหลายและแฝงไปด้วยความสนุกสนานผสมกับการเรียนรู้ และแผนการจัดกิจกรรมระยะที่ 2 ในชั้นของการผลิตสื่อ

ระยะที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อไอซีที 5 กิจกรรม

- 1) รู้เท่าทันสื่อ...คืออะไร
- 2) สายลับนักสืบข่าว
- 3) คิด วิเคราะห์ แยกแยะ
- 4) ความเหมาะสมของ Webpage
- 5) รู้เท่าทันกฎหมายคอมพิวเตอร์

ระยะที่ 2 การผลิตสื่อกิจกรรม 1

การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ (6

แผนการจัดกิจกรรม การรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ดีความและประเมินค่าสื่อเพื่อการรู้เท่าทันได้
3. นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อ รู้หลักการรับสื่อให้เกิดประโยชน์ ตลอดจนสามารถหลีกเลี่ยงสื่อที่ก่อโทษต่อตนเองและสังคมได้
4. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์
5. นักเรียนมีความรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ และสามารถสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบของตนเองได้
6. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ฝึกการทำงานเป็นทีม ความสามัคคี การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

กิจกรรมรายชั่วโมง

ชั่วโมงที่	เนื้อหา / กิจกรรมการจัดการเรียนรู้
ระยะที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์	
1	ขั้นการปฐมนิเทศ (50 นาที) - ชี้แจงขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม โดยให้นักเรียนเข้าร่วมเป็นสมาชิกใน Facebook กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อใช้เรียนรู้และทบทวนความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ - อธิบายวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในกิจกรรม - นักเรียนทำแบบทดสอบและแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียน
2-6	ขั้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 5 กิจกรรม 1) รู้เท่าทันสื่อ...คืออะไร (50 นาที) 2) สายลับนักสืบข่าว (50 นาที) 3) คิด วิเคราะห์ แยกแยะ (50 นาที) 4) ความเหมาะสมของ Webpage (50 นาที) 5) รู้เท่าทันกฎหมายคอมพิวเตอร์ (50 นาที)

ชั่วโมงที่	เนื้อหา / กิจกรรมการจัดการเรียนรู้
ระยะที่ 2 การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์	
7-8	ขั้นการสร้างสรรค์ผลงาน (50 นาที) - ให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสื่อโดยการทำ info graphic จาก PowerPoint
	- นำความรู้ที่ได้จากการเรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ มาพัฒนาสื่อตามขั้นตอนการสร้างสรรค์สื่อ 7. การทำงานร่วมกัน วางแผน เรียบเรียง ออกแบบและแก้ไขสื่อ 8. การใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถสร้างสรรค์เลือกภาพมาใช้ได้ตามเป้าหมาย 9. การเลือกรับสื่อ ค้นหาหาข้อมูล 10. การใช้เทคโนโลยีในการผลิต แก้ไขและเผยแพร่สื่อ 11. การนำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาอย่างตรงไปตรงมา 12. มีส่วนร่วมกับสื่อในการแสดงความคิดเห็น - แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเพื่อร่วมกันผลิตสื่อตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย - นักเรียนนำเสนอแผนการสร้างสรรค์สื่อ
9	ขั้นการนำเสนอผลงาน (50 นาที) - นักเรียนนำเสนอผลงานของกลุ่ม เพื่อให้เพื่อนๆ ได้ชมผลงานของกลุ่มอื่นๆ - นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในผลงานของผู้อื่น รวมทั้งรับฟังความเห็นของผู้อื่นต่อผลงานของตนเอง
10	ขั้นการสรุป - ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม - นักเรียนทำแบบทดสอบและแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียน

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

แผนกิจกรรมที่ 1 เรื่อง รู้เท่าทันสื่อ คืออะไร

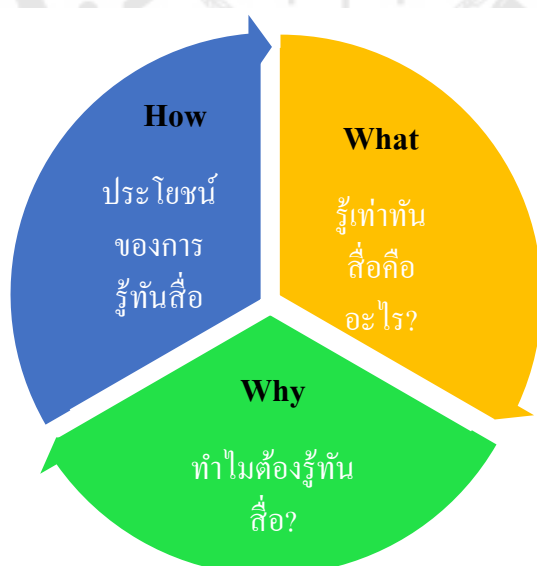
เวลา 50 นาที

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักเรียนสามารถยกตัวอย่างสื่อที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้
- 1.2 นักเรียนสามารถบอกความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ
- 1.3 นักเรียนสามารถอธิบายความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ
- 1.4 นักเรียนสามารถสรุปความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อได้

2. สาระสำคัญ

ทำไมต้องรู้เท่าทันสื่อ ...? ปัจจุบันโลกมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น จำเป็นที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้และปรับตัวให้ทันสื่อต่างๆ อย่างมีสติ อินเทอร์เน็ตแม้จะมีประโยชน์มากมาย แต่ในอีกมุมหนึ่งอินเทอร์เน็ตก็มีโทษที่หลากหลายเช่นกัน ซึ่งหากไม่ระมัดระวังในการใช้งาน อินเทอร์เน็ตจากที่เป็นประโยชน์ก็จะกลายเป็นภัยอันตรายที่ใกล้ตัวคุณมากที่สุด โทษที่เกิดขึ้นจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ก็เป็นได้ ความรู้เท่าทันในเรื่องของสื่อจึงมีบทบาทสำคัญ ที่ต้องมีการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจและสามารถนำสิ่งที่สื่อเสนอมาวิเคราะห์ว่ามีความเหมาะสม ควรหรือไม่ควรในการเลือกรับสื่อนั้นๆ



3. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้

3.1 คลิปวิดีโอ รู้เท่าทันสื่อ YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=t43Viq1Q--0>

0

MIDL Media, Information, and Digital Literacy EP.1

3.2 คลิปวิดีโอ ทำไมต้องรู้ทันสื่อ YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=klxXyfGjPsE> รู้เท่าทันสื่อ

3.3 คลิปวิดีโอ ประโยชน์ของการรู้ทันสื่อ YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=cJ6NQBNRDgw> ประโยชน์และโทษของสื่อออนไลน์

<https://www.youtube.com/watch?v=QqYehSKsQFc> รู้เรื่องสื่อ ตอน 62

ประโยชน์ของการรู้เท่าทันสื่อมีอะไรบ้าง

3.4 ใบงานกิจกรรมที่ 1

4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

4.1 ครูให้นักเรียนช่วยยกตัวอย่างสื่อที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น ข่าว โฆษณา การ์ตูน รูปภาพต่างๆ และแหล่งที่มาของสื่อ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรศัพท์ โทรทัศน์ ป้ายโฆษณา แผ่นพับ เป็นต้น

4.2 ครูให้นักเรียนช่วยยกตัวอย่างสื่อที่พบเห็นได้โดยทางอินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์ social network เช่น Google Wikipedia Website YouTube Facebook Line เป็นต้น

4.3 ครูถามนักเรียนถึงการใช้สื่อออนไลน์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันของนักเรียน เช่น สื่อชนิดใดที่นักเรียนใช้บ่อยๆ และนักเรียนมีวิธีเลือกใช้สื่อนั้นอย่างไร

4.4 ครูแบ่งนักเรียนเป็น คลิป 1 กลุ่ม แต่ละกลุ่มให้ดูคลิปวิดีโอ 3

กลุ่มที่ 1 ชื่อ What = รู้เท่าทันสื่อคืออะไร ?

YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=t43Viq1Q--0>

MIDL Media, Information, and Digital Literacy EP.1

กลุ่มที่ 2 ชื่อ Why = ทำไมต้องรู้ทันสื่อ?

YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=klxXyfGjPsE> รู้เท่าทันสื่อ

กลุ่มที่ 3 ชื่อ How = ประโยชน์ของการรู้ทันสื่อมีอะไรบ้าง?

<https://www.youtube.com/watch?v=QqYehSKsQFc>

รู้เรื่องสื่อ ตอน ประโยชน์ของการรู้เท่าทันสื่อมีอะไรบ้าง 62

<https://www.youtube.com/watch?v=cJ6NQBNRDgw>

ประโยชน์และโทษของสื่อออนไลน์

4.5 ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอสาระที่ได้จากคลิปในหัวข้อที่กำหนดให้

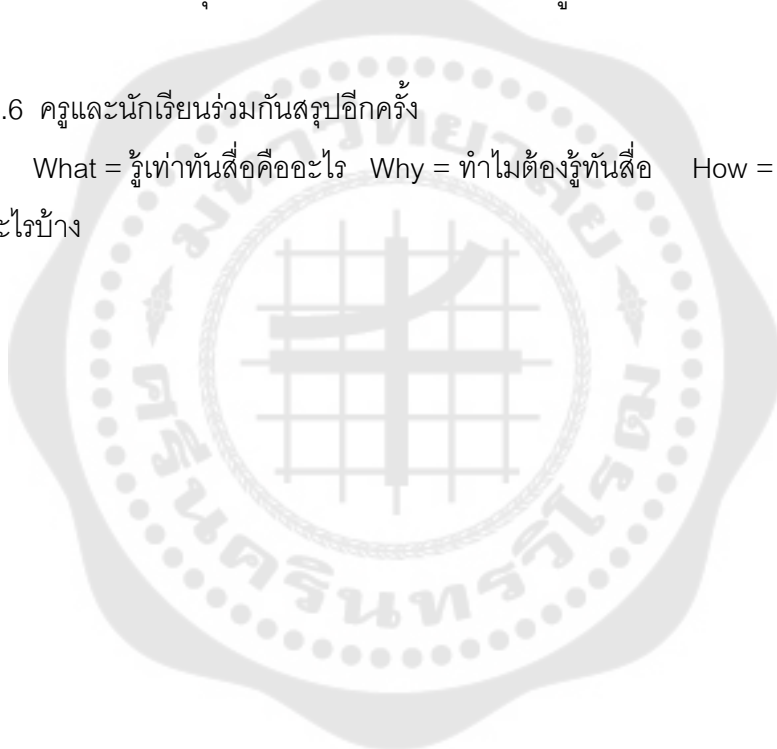
- ชื่อหัวข้อสื่อที่ชม
- แหล่งที่มา เช่น Website YouTube Facebook
- หน่วยงาน/ผู้จัดทำ
- สรุปสาระสำคัญ

โดยให้แต่ละกลุ่มทำใบงานกิจกรรมที่ 1 เรื่อง รู้เท่าทันสื่อคืออะไร และเขียน Mind

Mapping

4.6 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปอีกครั้ง

What = รู้เท่าทันสื่อคืออะไร Why = ทำไมต้องรู้ทันสื่อ How = ประโยชน์ของการรู้ทันสื่อมีอะไรบ้าง



ใบงานกิจกรรมที่ 1
เรื่อง รู้เท่าทันสื่อ...คืออะไร

กลุ่มที่ _____ ชื่อกลุ่ม _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามจากสื่อที่ได้รับ

- ชื่อหัวข้อสื่อที่ชม

.....

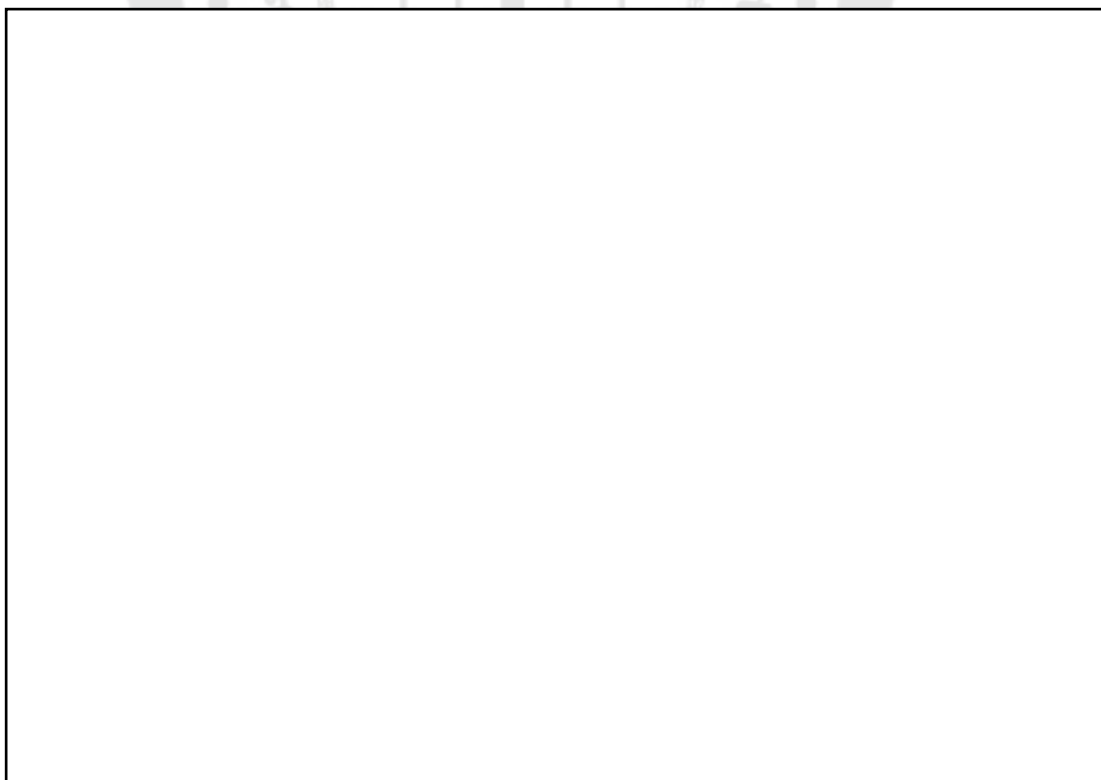
- แหล่งที่มา เช่น Website YouTube Facebook

.....

- หน่วยงาน/ผู้จัดทำ

.....

- สรุปสาระสำคัญ เขียนเป็น Mind Mapping



เจดย์ใบงานกิจกรรมที่ 1
เรื่อง รู้เท่าทันสื่อ...คืออะไร

กลุ่มที่ __1__ ชื่อกลุ่ม _____ What = รู้เท่าทันสื่อคืออะไร? _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามจากสื่อที่ได้รับ

- ชื่อหัวข้อสื่อที่ชม

..... MIDL : การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ตอนที่ 1.....

- แหล่งที่มา เช่น Website YouTube Facebook

.....YouTube.....

- หน่วยงาน/ผู้จัดทำ

.....สสส สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ / สสย. มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและ
เยาวชน สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.....

- สรุปสาระสำคัญ เขียนเป็น Mind Mapping



เจดีย์ใบงานกิจกรรมที่ 1
เรื่อง รู้เท่าทันสื่อ...คืออะไร

กลุ่มที่ __2__ ชื่อกลุ่ม _____ Why = ทำไมต้องรู้ทันสื่อ? _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามจากสื่อที่ได้รับ

- ชื่อหัวข้อสื่อที่ชม

.....รู้เท่าทันสื่อ.....

- แหล่งที่มา เช่น Website YouTube Facebook

.....YouTube.....

- หน่วยงาน/ผู้จัดทำ

.....Horse.Spirit Jeeranun Phukuntasom.....

- สรุปสาระสำคัญ เขียนเป็น Mind Mapping



เจดย์ใบงานกิจกรรมที่ 1
เรื่อง รู้เท่าทันสื่อ...คืออะไร

กลุ่มที่ __3__ ชื่อกลุ่ม _____ How = ประโยชน์ของการรู้ทันสื่อมีอะไรบ้าง? _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามจากสื่อที่ได้รับ

- ชื่อหัวข้อสื่อที่ชม

.....รู้เรื่องสื่อ ตอน 62 ประโยชน์ของการรู้เท่าทันสื่อมีอะไรบ้าง.....

- แหล่งที่มา เช่น Website YouTube Facebook

.....YouTube.....

- หน่วยงาน/ผู้จัดทำ

.....กสทช. / DPU.....

- สรุปสาระสำคัญ เขียนเป็น Mind Mapping



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

แผนกิจกรรมที่ 2 เรื่อง สายลับนักสืบข่าว

เวลา 50 นาที

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักเรียนสามารถยกตัวอย่างแหล่งที่มาของข่าวในชีวิตประจำวันได้
- 1.2 นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้หลายแหล่งโดยใช้อินเทอร์เน็ต
- 1.3 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบเนื้อหา การนำเสนอข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ในหัวข้อที่กำหนดให้ได้
- 1.4 นักเรียนสามารถเลือกสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือได้

2. สาระสำคัญ

ปัจจุบันเราได้รับข้อมูลข่าวสารมากมายจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ เสียงจากโทรทัศน์ วิทยุ และสื่อออนไลน์ ดังนั้นถ้าเราต้องการค้นหาข้อมูลข่าวสารเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงหรือเข้าถึงข้อมูลนั้นมากขึ้น ดังนั้นการสืบค้นข้อมูลมีความจำเป็นต้องใช้ระบบอินเทอร์เน็ตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยการสืบค้นข้อมูลและเข้าถึงสารสนเทศต่าง ๆ ซึ่งมีอยู่ทั่วโลก โดยมีเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ให้บริการสืบค้นหาข้อมูลเข้ามาช่วยเพื่อความสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น ซึ่งเนื้อหาในโลกอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีทั้งจริงและเท็จซึ่งสามารถถูกแชร์ต่อๆ กันไปอย่างรวดเร็ว การเลือกเนื้อหาโดยพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลก็เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องพิจารณาเพื่อให้สามารถหลีกเลี่ยงสื่อที่ไม่เป็นประโยชน์และอาจก่อให้เกิดโทษแก่ตนเองและสังคมได้

3. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้

- 3.1 คลิปข่าว (เฉพาะเสียง)
- 3.2 ข่าวเดียวกันจากหน้าหนังสือพิมพ์ 3 ฉบับ
- 3.3 คลิปวิดีโอ <https://www.youtube.com/watch?v=93fnZM7yqn0> การค้นหาข้อมูล

บน Internet

- 3.4 ใบงานกิจกรรมที่ 2

4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

4.1 ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับการรับรู้ข่าวสารในชีวิตประจำวัน จากนั้นครูเปิดข่าวให้นักเรียนฟังโดยมีแต่เสียงไม่มีภาพ และช่วยกันสรุปข่าวนั้น

4.2 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม และครูแจกข่าวจากหน้าหนังสือพิมพ์ (ข่าวเดียวกันกับที่ให้นักเรียนฟัง) นักเรียนได้รับข้อมูลอะไรเพิ่มเติมจากหนังสือพิมพ์บ้าง

4.3 ครูให้นักเรียนช่วยยกตัวอย่างการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมนอกจากเนื้อหาข่าว หนังสือพิมพ์แล้วได้จากแหล่งใดบ้าง

4.4 ครูให้นักเรียนดูคลิป วิดีโอ <https://www.youtube.com/watch?v=93fnZM7yqn0> การค้นหาข้อมูลบน Internet จากนั้นครูให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับข่าวเพิ่มเติมโดยใช้อินเทอร์เน็ต

4.5 แบ่งกลุ่มนักเรียนและให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ช่วยกันเขียนข้อมูลเกี่ยวกับข่าวที่ได้เพิ่มเติมจากการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ตลงในใบงานกิจกรรมที่ 2 เรื่อง สายลับนักสืบข่าว และนำเสนอหน้าชั้นเรียน

4.6 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปข้อมูล/รูปภาพ เกี่ยวกับข่าวที่ได้เพิ่มเติมจากการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต

4.7 ร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการสืบค้นข้อมูล การเลือกข้อมูล ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลและประโยชน์จากการสืบค้นข้อมูลโดยใช้อินเทอร์เน็ต

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

แผนกิจกรรมที่ 3 เรื่อง คิด วิเคราะห์ แยกแยะ

เวลา 50 นาที

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ดีความ และประเมินเนื้อหาที่สื่อนำเสนอได้
- 1.2 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลผ่าน 5 Key question ได้

2. สาระสำคัญ

ในปัจจุบันการรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้เปลี่ยนแปลงไปมาก นักเรียนสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารและส่งต่อข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว เมื่ออ่านข้อมูลข่าวสารในเว็บไซต์จะเกิดการส่งต่อภาพหรือคลิปไปยังผู้อื่นได้อย่างรวดเร็วและกระจายเป็นวงกว้างในระยะเวลาไม่นานจนกลายเป็นกระแส ที่เราเรียกว่า กระแสไวรัล ภาพหรือคลิปที่เป็นกระแสไวรัลจะได้รับความสนใจโดยที่ยังไม่ได้รับการพิสูจน์ว่าจริงหรือไม่ ข้อมูลที่ส่งมาเป็นปัจจุบันหรือล้าหลังไปแล้ว หรือมีจุดประสงค์อย่างไรในการส่งสื่อข้อมูลนั้น นักเรียนจึงต้องมีการคิด วิเคราะห์ แยกแยะและรู้ให้เท่าทันสื่อต่างๆ เหล่านั้นที่ถูกส่งต่อมา

3. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้

- 3.1 คลิปโฆษณาสินค้า <https://youtu.be/dM2heDym5OA>
- 3.2 คลิปวิดีโอเชิดชูพระคุณครู <https://www.youtube.com/watch?v=w8U4dqoim1c>
- 3.3 ใบงานกิจกรรมที่ 3

4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

4.1 ครูยกตัวอย่างคลิปโฆษณาสินค้าชนิดหนึ่ง ที่เป็นกระแสไวรัลส่งต่อกันอย่างแพร่หลาย จากนั้นใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการคิดวิเคราะห์และตีความหมายจากสื่อ เช่น ใครเป็นผู้สร้างสื่อนี้ ทำเพื่ออะไร ทำเพื่อใคร มีจุดประสงค์อะไร

4.2 ฝึกให้นักเรียนวิเคราะห์และตีความหมายจากสื่อ โดยการให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนดูสื่อวิดีโอที่เตรียมไว้เรื่องเดียวกัน

4.3 แจกใบงานกิจกรรมที่ 3 ให้กับนักเรียนเพื่อตอบคำถามสรุปสิ่งที่ได้จากการวิเคราะห์สื่อโดยใช้คำถามจาก 5 Key question คือ

- ใครเป็นผู้สร้างสื่อนี้

(ให้คิดว่าถูกสร้างขึ้นด้วยใคร หน่วยงานใด ซึ่งอาจสร้างมาจากทัศนคติส่วนตัวที่มีเหตุผล)

- ทำไมสื่อนี้จึงถูกส่งต่อ / ทำไมผู้สร้างจึงทำสื่อนี้ขึ้นมา

(พิจารณาจุดประสงค์ของผู้สร้างสื่อว่าสร้างขึ้นเพื่อให้ข้อมูล ความบันเทิง หรือโน้มน้าวให้เชื่อ)

- สื่อนี้เผยแพร่ที่ไหน (เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ, ถูกส่งต่อทางเฟซบุ๊ก ไลน์ อีเมล)
- ผู้สร้างใช้เทคนิคอะไรมาดึงดูดความสนใจ
- สิ่งที่สื่อสอดแทรกมุมมอง ทัศนคติ ความเชื่อหรือค่านิยมไว้

4.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปความรู้ที่ได้จากการ mind mapping มานำเสนอให้เพื่อนดู และช่วยกันวิเคราะห์ว่ามีสิ่งใดเพิ่มเติมจากเพื่อนบ้าง

4.5 ครูนำสรุปร่วมกัน โดยร่วมกันวิเคราะห์แล้วประเมินว่าสื่อตัวอย่างนั้นเราควรเชื่อควรทำตามหรือควรเผยแพร่ต่อหรือไม่



ใบงานกิจกรรมที่ 3
เรื่อง คิด วิเคราะห์ แยกแยะ

กลุ่มที่ _____ ชื่อกลุ่ม _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากการวิเคราะห์สื่อโดยใช้คำถามจาก 5 Key question คือ

1. ใครเป็นผู้สร้างสื่อนี้

.....
.....

2. ทำไมสื่อนี้จึงถูกส่งต่อ / ทำไมผู้สร้างจึงทำสื่อนี้ขึ้นมา

.....
.....
.....

3. สื่อนี้เผยแพร่ที่ไหน

.....
.....

4. ผู้สร้างใช้เทคนิคอะไรมาดึงดูดความสนใจ

.....
.....

5. สิ่งที่สื่อสอดแทรกมุมมอง ทศนคติ ความเชื่อหรือค่านิยมไว้

.....
.....
.....

มุมมองที่นักเรียนได้รับต่อสิ่งที่สื่อนำเสนอและประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ

.....
.....
.....

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

แผนกิจกรรมที่ 4 เรื่อง ความเหมาะสมของ Webpage

เวลา 50 นาที

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักเรียนสามารถรับรู้ข่าวสารและวิเคราะห์เนื้อหาจากเว็บเพจเพื่อแยกแยะข้อมูลและการใช้ภาษาที่ถูกต้องได้
- 1.2 นักเรียนสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของเว็บเพจได้
- 1.3 นักเรียนสามารถใช้ข้อมูลจากเว็บเพจที่เหมาะสมได้

2. สาระสำคัญ

เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตมีมากมายหลากหลาย ทั้งที่เป็นประโยชน์และเป็นโทษ ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตก็มีทุกเพศทุกวัยซึ่งมีความเสี่ยงในการเข้าถึงข้อมูลที่มีประโยชน์ ไม่มีประโยชน์หรือผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรมได้ทุกเมื่อ และเนื่องจากเว็บไซต์ที่มีอยู่มากมาย บางเว็บไซต์ไม่มีหน่วยงานที่คอยตรวจสอบข้อมูลว่าเป็นข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง ตรวจสอบการใช้ภาษา หรือเซ็นเซอร์ภาพที่ไม่เหมาะสม การส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการเลือกรับข้อมูลหรือเลือกเข้าสู่เว็บไซต์หรือหน้าเว็บเพจเพื่อการวิเคราะห์ประเมินคุณค่าจากหน้าเว็บ เพื่อสร้างการรู้เท่าทันสื่อในตัวของเด็กเองเพื่อนำไปใช้ในชีวิตปัจจุบันได้อย่างปลอดภัยบนโลกของอินเทอร์เน็ต

3. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้

- 3.1 ตัวอย่าง Webpage ที่มีคนติดตามเกิน 1,000,000 คน จำนวน 5 เว็บ
- 3.2 ใบงานกิจกรรมที่ 4

4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

4.1 ครูเปิดเปิดตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีผู้ติดตามมากให้นักเรียนดู แล้วร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับเนื้อหาในเว็บไซต์ว่าแต่ละเว็บจะบรรจุเนื้อหาที่มากมายแตกต่างกัน ซึ่งข้อมูลในเว็บไซต์แต่ละหน้าเราจะเรียกว่า เว็บเพจมีข้อมูลทั้งที่เป็นประโยชน์และไม่มีประโยชน์ มีทั้งข้อเท็จจริงและที่เป็นความคิดเห็น รวมไปถึงการใช้ภาษาที่มีทั้งสุภาพและไม่สุภาพ

4.2 ครูอธิบายเรื่องของความเหมาะสมของเว็บไซต์ โดยสังเกตและการวิเคราะห์เพื่อให้ นักเรียนสามารถเลือกใช้เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือได้

4.3 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อฝึกการวิเคราะห์หน้า Webpage โดยจัดทำเป็นฐาน 5 ฐาน ในแต่ละฐานมีหน้าเว็บเพจที่มีผู้ติดตามเกิน 1,000,000 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเดินเข้าที่ ฐานฝึกวิเคราะห์หน้าเว็บตามใบงาน จากนั้นสลับสับเปลี่ยนจนครบทุกฐาน

4.4 เลือกนักเรียนแต่ละกลุ่มผลัดกันขึ้นมาอภิปรายตามที่ได้วิเคราะห์และประเมินค่าสิ่งที่ สื่อนำเสนอว่ามีคุณค่าและคุณภาพมากน้อยเพียงใด กลุ่มละ 1 เพจ โดยเพื่อนๆ ช่วยกันร่วม อภิปราย

4.5 ครูเปิดหน้าเว็บเพจให้ดูทีละเพจแล้วร่วมกันสรุปอีกครั้ง แล้วร่วมกันสรุปประเด็น ร่วมกันว่าควรเลือกใช้เว็บเพจแบบใดจึงจะเหมาะสม



เรื่อง ความเหมาะสมของ Webpage

กลุ่มที่ _____

ให้กำลังใจ ให้เกียรติและประเมินสิ่งดีที่น่าเสนอในหน้าเว็บเพจแต่ละฐานให้ครบตามหัวข้อต่อไปนี้

[illegible]

นักวิจัยในกลุ่มร่วมกันประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อแต่ละรายว่าเกี่ยวข้องกับประเด็นใดมากที่สุดและนำไปใช้อีกมากน้อยเพียงใด

เกณฑ์ในการแปลระดับ Webpage	10 - 7	อยู่ในระดับดี	เป็นเว็บที่ให้ข้อมูลชัดเจน ใช้งานที่ถูกต้อง เป็นประโยชน์ผู้อ่าน
6 - 4	อยู่ในระดับทั่วถึง	เป็นเว็บที่ให้ข้อมูลทั้งจริงและไม่จริง มีเนื้อหาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา	
3 - 1	อยู่ในระดับไม่ดี	เป็นเว็บที่ให้ข้อมูลไม่ชัดเจน ใช้งานไม่ภาพ เน้นเป็นข้อคิดเห็นหรือมั่วเขียน	

หน้าเว็บเพจ 5 ฐาน

179 Drama Addict



LW9 Jones Salad



เพลง อีเจ๊บบ่เลียบด่วน



เพลง หมอแล็บแพนด้า



เพลง หนังสือโปรดของข้าพเจ้า



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

แผนกิจกรรมที่ 5 เรื่อง รู้เท่าทันกฎหมายคอมพิวเตอร์

เวลา 50 นาที

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์
- 1.2 นักเรียนสามารถบอกได้ว่าการกระทำใดเป็นการกระทำความผิดกฎหมายทางคอมพิวเตอร์

2. สาระสำคัญ

การใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันถือเป็นความจำเป็นขั้นพื้นฐานที่เยาวชนในวัยเรียนจำเป็นต้องใช้ในการค้นคว้าหาข้อมูล รวมไปถึงการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร สารความบันเทิงต่างๆ เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน ซึ่งการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ทำให้มีการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างรวดเร็ว มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึกของตนเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการใช้งานที่ไม่เหมาะสมหรือเกิดการกระทำความผิดกฎหมายโดยที่ไม่รู้ตัว เช่น การหมิ่นประมาท การส่งต่อข้อมูลที่ไม่เหมาะสม การนำรูปภาพของผู้อื่นมาดัดแปลงให้เกิดความเสียหาย หรือการลักลอบเข้าคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น เป็นต้น ซึ่งการเรียนรู้เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์จะช่วยให้ นักเรียน ใช้งานสื่อคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตไปในทางที่ถูกต้องและไม่กระทำความผิดกฎหมายโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

3. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้

- 3.1 วีดิโอการ์ตูนให้ความรู้เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์
- 3.2 ตัวอย่างข่าวของการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์
- 3.2 คำถามสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์
- 3.3 โปรแกรม Kahoot

4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

- 4.1 ครูผู้สอนเปิดวีดิโอการ์ตูนเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ให้นักเรียนได้เรียนรู้พร้อมกัน โดยครูคอยเสริมความรู้เมื่อนักเรียนสงสัย
- 4.2 ครูยกตัวอย่างการกระทำที่เป็นความผิดตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ โดยยกตัวอย่างการกระทำความผิด และบทลงโทษต่างๆ จากข่าวในปัจจุบัน

4.3 ทดสอบความรู้หลังเรียนโดยให้นักเรียนเล่นเกมตอบคำถามเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ใน Kahoot โดยให้นักเรียนแต่ละคนเข้าไปในเว็บ <http://kahoot.it> และใส่ pin และใส่ชื่อผู้เล่น จนครบทุกคน

4.4 ครูเปิดสถานการณ์เกี่ยวกับการกระทำความ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ขึ้นทีละ 1 ข้อ จบครบ 10 คำถาม เมื่อนักเรียนตอบคำถามจนครบ 10 ข้อแล้ว ครูประกาศคะแนนให้นักเรียนทราบ

4.5 ครูให้ผู้เรียนร่วมกันอธิบายคำตอบว่าเพราะเหตุใดจึงตอบ 1 หรือ 2 อภิปรายร่วมกันทีละข้อ

คำถามที่ใช้เล่นเกมใน Kahoot

10. สถานการณ์ที่สามารถปฏิบัติได้และไม่ได้ในโลกคอมพิวเตอร์

1. แนน Login เข้าคอมพิวเตอร์ทิ้งไว้ จอยผ่านมาเลยเข้าไป copy งานในเครื่องโดยไม่ได้รับอนุญาต	1. Can do	2. Can not
2. เมย์นำพาสเวิร์ดเข้าอีเมลของกอล์ฟมาบอกแฟนของกอล์ฟให้รู้	1. Can do	2. Can not
3. บอยโหลดโปรแกรมแสบไปติดตั้งแล้วขโมยยูสเซอร์เนมและรหัสผ่านของเพื่อนส่งอีเมลไปหลอกขอเงิน	1. Can do	2. Can not
4. บีมแจ้งความจัดการกับผู้ที่ส่งสแปมเมลมาให้ทุกวันโดยที่ไม่ได้เต็มใจรับทุกวันโดยที่ไม่ได้เต็มใจรับ	1. Can do	2. Can not
5. แก้วได้รับคลิปวิดีโอไวรัสที่เป็นภาพหลุดของดาราชื่อดังมาให้ แต่แก้วคิดว่าไม่น่าจะเป็นความจริงจึงส่งให้เพื่อนช่วยดู	1. Can do	2. Can not
6. จอมส่งข้อความในไลน์ไปแก๊งเพื่อนว่า “ โรงเรียนไฟดับไม่มีการเรียนการสอน เพื่อนๆไม่ต้องไปโรงเรียน”	1. Can do	2. Can not
7. มาร์คติดต่อรูปภาพของเอียงให้สวดยกว่าตัวจริงแล้วส่งต่อให้เพื่อนๆ ช่วยดู	1. Can do	2. Can not
8. ทิวโพสต์คลิปวิดีโอเด็กถูกทำร้ายลงในเฟซบุ๊กเพื่อแชร์ให้ทุกคนได้ดูและสงสารน้อง	1. Can do	2. Can not
9. บอยโพสต์คำก่อกวนในเฟซบุ๊กของตัวเองโดยที่ไม่ได้ตั้งเป็นสาธารณะ และก็ไม่ได้เป็นเพื่อนในเฟซบุ๊กของบอย	1. Can do	2. Can not
10. เอ้ได้รับข้อมูลแชร์ผ่านมาทางไลน์กลุ่ม และเมื่อเช็คที่มาของข่าวว่าไม่เป็นความจริง เลยส่งข้อมูลที่ถูกต้องเข้าไลน์กลุ่มเพื่อให้เพื่อนไม่ได้รับข้อความที่ผิดๆ	1. Can do	2. Can not

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

แผนกิจกรรมที่ 6 เรื่อง การผลิตสื่อสร้างสรรค์

นาที 50 เวลา

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักเรียนบอกขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์เนื้อหาให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการได้
- 1.2 นักเรียนสามารถสร้าง info graphic จาก PowerPoint
- 1.3 นักเรียนสามารถสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองได้

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้สื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมา เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจสามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ทุกคนจะต้องวางแผน เขียนบท ค้นหาข้อมูลเนื้อหาประกอบ ความสามารถในการสร้างสรรค์ (หรือสื่อสาร) เนื้อหาโดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย

3. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้

- 3.1 คอมพิวเตอร์
- 3.2 ใบงานกิจกรรมที่ 6

4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

- 4.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แจกใบงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม
- 4.2 ครูอธิบายการทำงาน และสาธิตวิธีการสร้าง info graphic จาก PowerPoint โดยเป็นวิธีการง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เพื่อให้นักเรียนทำตามได้ง่าย
- 4.3 ครูให้หัวข้อ “เด็กยุคใหม่รู้เท่าทันสื่อ” พร้อมทั้งยกตัวอย่าง info graphic ในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อให้นักเรียนดู จากนั้นให้นักเรียนได้ออกแบบและเขียนแผนผังลงในกระดาษ A4 และช่วยกันวางแผน ออกแบบและค้นหาข้อมูล และลงมือทำ
- 4.4 เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มทำเสร็จแล้ว ครูให้ออกมานำเสนอสื่อของกลุ่ม และให้เพื่อนร่วมแสดงความคิดเห็นต่อผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่นๆ
- 4.5 ร่วมกันสรุปและสุ่มอ่านความคิดเห็นที่นักเรียนได้วิพากษ์งานของผู้อื่นว่าเป็นเช่นไร ดีหรือไม่ดี พร้อมอธิบาย

ใบงานกิจกรรมที่ 6
เรื่อง การผลิตสื่อสร้างสรรค์

กลุ่มที่ _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนออกแบบ info graphic ในหัวข้อที่กำหนดให้





ภาคผนวก ค.

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ / แบบวัดทักษะ / แบบวัดความพึงพอใจ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์

คำชี้แจง แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก 18 ข้อ คะแนนเต็ม 18 คะแนน

ให้นักเรียน ☒ เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. การรู้เท่าทันสื่อ มีชื่อภาษาอังกฤษว่าอย่างไร
 - ก. Media Literacy
 - ข. New Media
 - ค. Digital Media
 - ง. Electronic Media
2. ข้อใดไม่ใช่ทักษะโดยรวมของการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
 - ก. การทำงานร่วมกันเพื่อวางแผน ออกแบบ เรียบเรียง
 - ข. การใช้เทคโนโลยีในการผลิตและเผยแพร่สื่อ
 - ค. การใช้ภาษาที่ถูกต้องในการผลิตสื่อหรือทำรายงาน
 - ง. การใช้ความรู้ทำนายผลที่จะเกิดกับสื่อที่เราได้รับ
3. ขั้นตอนการผลิตสื่อที่ถูกต้องคือ
 - ก. การคัดลอก → เผยแพร่
 - ข. ออกแบบ → ผลิตสื่อ → เผยแพร่
 - ค. คัดลอก → ผลิตสื่อ → แก้ไข → เผยแพร่
 - ง. วางแผน → ออกแบบ → ผลิตสื่อ → เผยแพร่
4. ประโยคใดใช้ภาษาถูกต้องและเหมาะสมในการนำไปใส่ในรายงาน
 - ก. รายงานนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ประกอบกานเรียนนัยวิชาภาษาไทย
 - ข. รายงานนี้มีประโยชน์ต่อผู้อื่นจริงๆ เป็นส่วนหนึ่งในวิชาภาษาไทย
 - ค. รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาภาษาไทย ปีการศึกษา 2562
 - ง. ผู้จัดทำหวังว่ารายงานนี้จะเปนประโยชน์ต่อคนที่ได้อ่านจริงๆ
5. การสร้างสื่อที่มีข้อมูลเยอะควรใช้สื่อใดที่จะช่วยลดทอนเนื้อหา เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ก. สื่อ posters	ข. สื่อ e-book
ค. สื่อ Presentation	ง. สื่อ info graphic

6. การนำข้อมูลหรือรูปภาพของผู้อื่นมาสร้างหรือผลิตสื่อนั้นควรทำอย่างไร
- ก. เลือกข้อมูลหรือภาพที่ต้องการแล้วคัดลอกมาใช้ทั้งหมด
 - ข. เลือกข้อมูลหรือรูปภาพของคนอื่นแล้วมาดัดแปลงแก้ไขเล็กน้อย
 - ค. เลือกข้อมูลหรือรูปภาพมาดัดแปลง แก้ไขโดยอ้างอิงเจ้าของและแหล่งที่มา
 - ง. เลือกข้อมูลหรือรูปภาพที่ต้องการเอามาใช้แล้วอ้างอิงว่าทำเองทั้งหมด
7. ข้อใดจัดเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- ก. นิตยสาร
 - ข. ใบปลิว
 - ค. โฆษณาน้ำเว็บไซต์
 - ง. ข่าวจากหนังสือพิมพ์
8. การสืบค้นข้อมูลควรเข้าเว็บไซต์ใดเหมาะสมที่สุด
- ก. www.sanook.com
 - ข. www.google.com
 - ค. www.facebook.com
 - ง. www.pantip.com
9. การสืบค้นข้อมูลจากสื่อใดน่าเชื่อถือที่สุด เพราะเหตุใด
- ก. Website เพราะเป็นข้อมูลสากล มีการเผยแพร่อย่างแพร่หลาย เข้าถึงง่าย
 - ข. facebook เพราะเป็นข้อมูลที่มีนักการศึกษาแชร์ไว้ จึงมีความน่าเชื่อถือ
 - ค. หนังสือเรียน เพราะมีการตรวจสอบจากนักวิชาการก่อนนำออกมาใช้ จึงมีความแม่นยำ
 - ง. จากบุคคล เพราะการสอบถามจากผู้รู้หลายๆคน น่าจะได้คำตอบที่หลากหลายและถูกต้อง
10. เทคโนโลยีใดเหมาะสมที่สุดในการนำมาใช้ผลิตสื่อ Presentation
- ก. Tablet
 - ข. Computer
 - ค. Smart Phone
 - ง. Posters

11. สื่อดิจิทัลใดที่ผ่านการผลิตโดยลดตัวอักษรและใช้รูปภาพแสดงข้อมูลสั้นๆ เข้าใจง่ายคือสื่อแบบใด

- ก. E-book
- ข. info graphic
- ค. Website
- ง. Posters

12. การทำรายงานเพื่อจัดทำข้อมูลเป็นรูปเล่ม เราควรใช้โปรแกรมใด

- ก. Microsoft word
- ข. Microsoft Excel
- ค. Microsoft PowerPoint
- ง. Google Chrome

13. การนำข้อมูลของผู้อื่นมาใช้ผลิตสื่อ นักเรียนควรทำอย่างไรเพื่อให้งานมีความน่าเชื่อถือที่สุด

- ก. อ่านเนื้อหาที่คัดลอกมาแล้วตัดเอาแต่ที่น่าสนใจ จะได้ไม่เหมือนต้นฉบับ
- ข. คัดลอกเนื้อหาทั้งหมด แต่มีการอ้างอิงเจ้าของและแหล่งที่มาชัดเจน
- ค. คัดลอกผลงานทั้งหมดโดยไม่เปลี่ยนแปลงเนื้อหาใดๆ เพื่อให้ตรงกับต้นฉบับมากที่สุด
- ง. อ่านเนื้อหาที่คัดลอกมาแล้วสรุปใหม่ด้วยตนเอง พร้อมอ้างอิงเจ้าของและแหล่งที่มา

14. ข้อใดไม่ใช่ช่องทางในการสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร

- ก. Facebook
- ข. Line
- ค. E - book
- ง. Blog gang

15. การนำรูปภาพของเพื่อนไปตัดต่อและเผยแพร่ทำให้เพื่อนเกิดความเสียหาย ถือเป็นความผิดทางใด

- ก. ผิดทาง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์
- ข. ผิดทาง ส.ค.บ. คู่คุ้มครองผู้บริโภค
- ค. ผิดทาง ปปส. ป้องกันและปราบปรามยาเสพติด
- ง. ผิดทาง ไอซีที กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

16. นักเรียนเข้าไปแสดงความคิดเห็นในภาพของเพื่อนในทางเสียหายบน Facebook ของเพื่อน
ถือว่านักเรียนมีความผิดหรือไม่
- ไม่ผิด เพราะเป็นเพื่อนกัน
 - ไม่ผิด เพราะเป็นการหยอกล้อ ไม่ได้ตั้งใจทำให้เพื่อนเสียหาย
 - ผิด เพราะทำให้เกิดความเสียหายต่อตัวเพื่อนได้
 - ผิด เพราะไม่ได้ขออนุญาตเพื่อนก่อน
17. การนำสินค้าเข้าไปอยู่ในละคร หรือรายการข่าว โดยให้ผู้บริโภครับซื้ออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เรียกว่า
- การโน้มน้าวจิตใจ
 - การโฆษณาแฝง
 - ภาพหลุด
 - การโปรโมทสินค้า
18. ครูให้นักเรียนนำสื่อที่สร้างขึ้นไปเผยแพร่ให้กับเพื่อนๆ ทาง Facebook นักเรียนควรทำ
อย่างไรจึงจะถูกต้อง
- เข้าไปวิพากษ์วิจารณ์งานของเพื่อนๆ หยาๆ
 - เข้าไป copy งานของเพื่อนที่เผยแพร่ไว้ แล้วมาดัดแปลงให้เป็นของตัวเอง
 - เลือกเผยแพร่เฉพาะเพื่อนในกลุ่มตัวเอง ไม่ต้องการให้คนอื่นวิพากษ์วิจารณ์งานของตนเอง
 - นำผลงานเผยแพร่ลงในกลุ่มห้องงานและเปิดโอกาสให้เพื่อนๆ ได้วิพากษ์วิจารณ์ของตนเอง

**เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้
การรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์**

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

แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

คำชี้แจง ให้ครูผู้จัดกิจกรรมพิจารณาข้อความแต่ละข้อว่าตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนเพียงใด แล้ว

ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับการปฏิบัติของนักเรียนมากที่สุด

- 1 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อยที่สุด หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นในลักษณะนานๆ ครั้ง
- 2 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อย หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นเพียงบางครั้ง
- 3 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นปานกลาง หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นแต่ไม่สม่ำเสมอ
ปฏิบัติบ้างไม่ปฏิบัติบ้าง สลับกันไปมา
- 4 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมาก หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นบ่อยครั้ง
- 5 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมากที่สุด หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ

ข้อ	คุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อ	ระดับการปฏิบัติ				
		5	4	3	2	1
ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill)						
1.	ทำงานร่วมกันเพื่อวางแผน เรียบเรียงข้อมูลและแก้ไขสื่อหรือสิ่งที่ถูกกำหนดให้ทำได้					
2.	ทำงานร่วมกับคนอื่นและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดี					
3.	นำเสนอข้อมูลหรือรายงานที่ได้ร่วมมือกันทำในกลุ่มได้					
4.	ใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องในการผลิตสื่อหรือทำรายงาน					
5.	สามารถนำข้อมูล รูปภาพ หรือสิ่งประดิษฐ์ สิ่งสร้างสรรค์ของผู้อื่นมาใช้หรือดัดแปลง โดยสามารถระบุเจ้าของหรือแหล่งที่มาได้					
6.	มีความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อหรือทำรายงานได้ตามหัวข้อที่กำหนด					
7.	สามารถเลือกรับ เลือกใช้ข้อมูลจากสื่อที่ดีและมีประโยชน์					
8.	เลือกใช้ข้อมูลได้อย่างมีวิจารณญาณ ถูกต้องและเหมาะสม					
9.	ใช้เทคโนโลยีต่างๆ ในการเลือกค้นหาข้อมูลได้ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน ไอแพด ฯลฯ					
10.	สามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลหรือสิ่งต่างๆ จากสื่อก่อนที่จะนำไปใช้ตามวัตถุประสงค์ได้					
11.	มีการแสวงหาข้อมูลหรือหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อประกอบการเรียนอยู่เสมอ					
12.	ผลิตสื่อหรือผลงานที่ได้จากการวางแผน และค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบผลงานตามรูปแบบหรือเทคโนโลยีของสื่อได้อย่างเหมาะสม					

ข้อ	คุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อ	ระดับการปฏิบัติ				
		5	4	3	2	1
ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill)						
13.	ออกแบบสร้างสรรค์สื่อและเนื้อหาของสื่อได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพเพื่อประโยชน์ของตนเอง ชุมชนและสังคม					
14.	สร้างสื่อดิจิทัล โดยลดตัวอักษร ดัดแปลงการใช้ภาพในการสร้างสรรค์ได้					
15.	เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยสื่ออย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมาและอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง					
16.	สร้างเครือข่ายเพื่อแบ่งปันความรู้ผ่านสื่อสารสนเทศดิจิทัลได้ เช่น Facebook กลุ่มไลน์					
17.	สามารถเลือกช่องทางในการนำเสนอผลงานที่สร้างขึ้นมาได้					
18.	แสดงความคิดเห็น เสนอแนะหรือวิพากษ์วิจารณ์ผลงานหรือสื่อสารสนเทศต่างๆ ที่ตัวเองได้รับอย่างสร้างสรรค์					
19.	มีส่วนร่วมในการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานของเพื่อนด้วยความเป็นกลาง					
20.	แสดงความรู้สึก หรือแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางสื่อได้โดยไม่ผิดกฎหมาย					

ผู้จัดทำ
นางสาวปรีศนา เขียวสุทธิ

แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน
ที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาข้อความแต่ละข้อว่าตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากน้อยเพียงใด
 แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุด

- 5 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
 4 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
 3 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
 2 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
 1 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	องค์ประกอบของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อมีความชัดเจน ครบถ้วนเพียงพอ					
2	คำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน					
3	ระบุกิจกรรมที่นักเรียนต้องปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ตรงตามวัตถุประสงค์					
4	เนื้อหาในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเหมาะสมกับวัยและและความสนใจของนักเรียน					
5	ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้ดีขึ้น					
ด้านกิจกรรม						
6	กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุกสนาน ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้					
7	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสม					
8	วิธีการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อการศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม					
9	ช่วยฝึกให้นักเรียนได้ทำงานเป็นทีม ได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น					
10	นักเรียนได้เป็นผู้ทำกิจกรรมด้วยตนเองและได้รับประสบการณ์ตรง นำความรู้ไปใช้ได้จริง					
ด้านการวัดและประเมินผล						
11	การวัดและประเมินผลในชุดกิจกรรมมีลักษณะของกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ					
12	ใบงานหรือกิจกรรมที่ใช้วัดความเข้าใจตรงตามสิ่งที่ได้ทำในชุดกิจกรรม					
13	การวัดและประเมินผลกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ วัดได้ครอบคลุมและตรงตามวัตถุประสงค์					
14	นักเรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่มในการทำแต่ละกิจกรรม					
15	มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนโดยครูและนักเรียน					

ผู้จัดทำ
 นางสาวปริศนา เขียวสุทธิ



ภาคผนวก ง.
แบบประเมินคุณภาพผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความคิดเห็นแผนการจัดกิจกรรม
การรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมของของแผนการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 6 กิจกรรมแต่ละรายการมีรายละเอียด 6 รายการคือ ระยะเวลา จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สื่อการเรียนการสอน และแหล่งเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และใบงาน ว่าแต่ละรายการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความตรงเชิงเนื้อหาเหมาะสมเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม (+1) ไม่แน่ใจ (0) ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม (-1) และเพิ่มเติมหรือปรับปรุงแก้ไขของเสนอแนะ

ที่	รายการแผนกิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)
1	รู้เท่าทันสื่อ...คืออะไร	1. ระยะเวลา 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ 3. สาระสำคัญ 4. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้ 5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 6. ใบงาน			
2	สายลับนักสืบข่าว	1. ระยะเวลา 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ 3. สาระสำคัญ 4. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้ 5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 6. ใบงาน			
3	คิด วิเคราะห์ แยกแยะ	1. ระยะเวลา 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ 3. สาระสำคัญ 4. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้ 5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 6. ใบงาน			

ที่	รายการแผนกิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)
4	ความเหมาะสมของ Webpage	1. ระยะเวลา 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ 3. สารสำคัญ 4. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้ 5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 6. ใบงาน			
5	รู้เท่าทันกฎหมายคอมพิวเตอร์	1. ระยะเวลา 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ 3. สารสำคัญ 4. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้ 5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้			
6	การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์	1. ระยะเวลา 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ 3. สารสำคัญ 4. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้ 5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 6. ใบงาน			

ข้อเสนอแนะโดยรวมของแผนกิจกรรม

.....

ลงชื่อ

(.....)

ตำแหน่ง.....

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบ
การรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อคำถามของแบบทดสอบแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับองค์ประกอบใน
 ด้านของการรู้เท่าทันสื่อหรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

(+1) แน่ใจว่าสอดคล้องกับองค์ประกอบ

(0) ไม่แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับองค์ประกอบ

(-1) ไม่สอดคล้องกับองค์ประกอบ และเพิ่มเติมหรือปรับปรุงแก้ไขข้อเสนอแนะ

องค์ประกอบ	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)
องค์ประกอบที่ 1 การทำงานร่วมกัน มีการ วางแผน เรียบเรียง ออกแบบ และแก้ไขเพื่อนำเสนอข้อมูล ผ่านสื่อที่ผ่านการเลือกอย่าง เหมาะสม	1. การรู้เท่าทันสื่อ มีชื่อภาษาอังกฤษว่าอย่างไร ก. Media Literacy ข. New Media ค. Digital Media ง. Electronic Media			
	2. ข้อใดไม่ใช่ทักษะโดยรวมของการรู้เท่าทันสื่อใน ด้านทักษะการสร้างสรรค์ ก. การทำงานร่วมกันเพื่อวางแผน ออกแบบ เรียบเรียง ข. การใช้เทคโนโลยีในการผลิตและเผยแพร่สื่อ ค. การใช้ภาษาที่ถูกต้องในการผลิตสื่อหรือทำ รายงาน ง. การใช้ความรู้ทำนายผลที่จะเกิดกับสื่อที่เรา ได้รับ			
	3. ขั้นตอนการผลิตสื่อที่ถูกต้องคือ ก. การคัดลอก → เผยแพร่ ข. ออกแบบ → ผลิตสื่อ → เผยแพร่ ค. คัดลอก → ผลิตสื่อ → แก้ไข → เผยแพร่ ง. วางแผน → ออกแบบ → ผลิตสื่อ → เผยแพร่			
องค์ประกอบที่ 2 ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่าง มีประสิทธิภาพตามหลัก	4. ประโยคใดใช้ภาษาถูกต้องและเหมาะสมในการ นำไปใช้ในรายงาน ก. รายงานนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียน นัยวิชาภาษาไทย			

องค์ประกอบ	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)
ภาษาศาสตร์ และสามารถ สร้างสรรค์ เลือกภาพมาใช้ ประกอบการสร้างสื่อได้ตามที่ กำหนดไว้	ข. รายงานนี้มีประโยชน์ต่อผู้อื่นจริงๆ เป็นส่วนหนึ่ง ในวิชาภาษาไทย ค. รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาภาษาไทย ปี การศึกษา 2562 ง. ผู้จัดทำหวังว่ารายงานนี้จะประโยชน์ต่อคนที่ ได้อ่านจริงๆ			
	5. การสร้างสื่อที่มีข้อมูลเยอะควรใช้สื่อใดที่จะช่วย ตัดทอนเนื้อหา เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายขึ้น ก. สื่อ posters ข. สื่อ e-book ค. สื่อ Presentation ง. สื่อ info graphic			
	6. การนำข้อมูลหรือรูปภาพของผู้อื่นมาสร้างหรือ ผลิตสื่อ นั้นควรทำอย่างไร ก. เลือกข้อมูลหรือภาพที่ต้องการแล้วคัดลอกมา ใช้ทั้งหมด ข. เลือกข้อมูลหรือรูปภาพของคนอื่นแล้วมา ดัดแปลงแก้ไขเล็กน้อย ค. เลือกข้อมูลหรือรูปภาพมาดัดแปลง แก้ไขโดย อ้างอิงเจ้าของและแหล่งที่มา ง. เลือกข้อมูลหรือรูปภาพที่ต้องการเอามาใช้ แล้วอ้างอิงว่าทำเองทั้งหมด			
องค์ประกอบที่ 3 เลือกรับสื่อ ค้นหาหาข้อมูลจาก สื่อ ผ่านทางช่องทางต่างๆ ที่ หลากหลาย และนำข้อมูลที่ ได้มาวิเคราะห์ เปรียบเทียบและ เลือกใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ได้	7. ข้อใดจัดเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ก. นิตยสาร ข. ใบปลิว ค. โฆษณานำเว็บไซต์ ง. ข่าวจากหนังสือพิมพ์			
	8. การสืบค้นข้อมูลควรเข้าเว็บไซต์ใดเหมาะสม ที่สุด ก. www.sanook.com ข. www.google.com ค. www.facebook.com ง. www.pantip.com			

องค์ประกอบ	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)
	9. การสืบค้นข้อมูลจากสื่อใดหน้าเชื่อถือที่สุด เพราะเหตุใด ก. Website เพราะเป็นข้อมูลสากล มีการเผยแพร่อย่างแพร่หลาย เข้าถึงง่าย ข. facebook เพราะเป็นข้อมูลที่มีนักการศึกษาแชร์ไว้ จึงมีความน่าเชื่อถือ ค. หนังสือเรียน เพราะมีการตรวจสอบจากนักวิชาการก่อนนำออกมาใช้ จึงมีความแม่นยำ ง. จากบุคคล เพราะการสอบถามจากผู้รู้หลายๆคน น่าจะได้คำตอบที่หลากหลายและถูกต้อง			
องค์ประกอบที่ 4 ใช้เทคโนโลยีในการผลิต แก๊ซ และเผยแพร่สื่อที่ได้ผ่านการวางแผน เขียนบท หรือค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อนำมาประกอบตามเทคโนโลยี สร้างและผลิตความรู้ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อใหม่ๆ เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งด้วยความสร้างสรรค์และมีจริยธรรม	10. เทคโนโลยีใดเหมาะสมที่สุดในการนำมาใช้ผลิตสื่อ Presentation ก. Tablet ข. Computer ค. Smart Phone ง. Posters			
	11. สื่อดิจิทัลใดที่ผ่านการผลิตโดยลดตัวอักษร และใช้รูปภาพแสดงข้อมูลสั้นๆ เข้าใจง่ายคือสื่อแบบใด ก. E-book ข. info graphic ค. Website ง. Posters			
	12. การทำรายงานเพื่อจัดทำข้อมูลเป็นรูปเล่ม เราควรใช้โปรแกรมใด ก. Microsoft word ข. Microsoft Excel ค. Microsoft PowerPoint ง. Google Chrome			

องค์ประกอบ	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)
องค์ประกอบที่ 5 นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาด้วย สื่อโดยตรงไปตรงมา และอยู่ บนพื้นฐานของความรับผิดชอบ และการมีจริยธรรมของตนเอง โดยใช้ช่องทางและเครื่องมือที่ เหมาะสมและหลากหลาย รูปแบบ	13. การนำข้อมูลของผู้อื่นมาใช้ผลิตสื่อ นักเรียน ควรทำอะไรเพื่อให้งานมีความน่าเชื่อถือที่สุด ก. อ่านเนื้อหาที่คัดลอกมาแล้วตัดเอาแต่ที่ น่าสนใจ จะได้ไม่เหมือนต้นฉบับ ข. คัดลอกเนื้อหาทั้งหมด แต่มีการอ้างอิง เจ้าของและแหล่งที่มาชัดเจน ค. คัดลอกผลงานทั้งหมดโดยไม่เปลี่ยนแปลง เนื้อหาใดๆ เพื่อให้ตรงกับต้นฉบับมากที่สุด ง. อ่านเนื้อหาที่คัดลอกมาแล้วสรุปใหม่ด้วย ตนเอง พร้อมอ้างอิงเจ้าของและแหล่งที่มา			
	14. ข้อใดไม่ใช่ช่องทางในการสร้างเครือข่ายสังคม ออนไลน์เพื่อแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ก. Facebook ข. Line ค. E - book ง. Blog gang			
	15. การนำรูปภาพของเพื่อนไปตัดต่อและเผยแพร่ ทำให้เพื่อนเกิดความเสียหาย ถือเป็นความผิดทาง ใด ก. ผิดทาง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ข. ผิดทาง ส.ค.บ.คุ้มครองผู้บริโภค ค. ผิดทาง ปปส. ป้องกันและปราบปรามยาเสพติด ง. ผิดทาง ไอซีที กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร			
องค์ประกอบที่ 6 มีส่วนร่วมกับสื่อ โดยแสดง ความคิดเห็นของตนเองอย่าง สร้างสรรค์ในการ วิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูล สารสนเทศที่ตนเองได้เปิดรับ	16. นักเรียนเข้าไปแสดงความคิดเห็นในภาพของ เพื่อนในทางเสียหายบน Facebook ของเพื่อน ถือว่านักเรียนมีความผิดหรือไม่ ก. ไม่ผิด เพราะเป็นเพื่อนกัน ข. ไม่ผิด เพราะเป็นการหยอกล้อ ไม่ได้ตั้งใจทำ ให้เพื่อนเสียหาย ค. ผิด เพราะทำให้เกิดความเสียหายต่อตัวเพื่อน ได้ ง. ผิด เพราะไม่ได้ขออนุญาตเพื่อนก่อน			

องค์ประกอบ	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)
	17. การนำสินค้าเข้าไปอยู่ในละคร หรือรายการข่าว โดยให้ผู้บริโภครับสื่ออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เรียกว่า ก. การโน้มน้าวจิตใจ ข. การโฆษณาแฝง ค. ภาพหลุด ง. การโปรโมทสินค้า			
	18. ครูให้นักเรียนนำสื่อที่สร้างขึ้นไปเผยแพร่ให้กับเพื่อนๆ ทาง Facebook นักเรียนควรทำอย่างไรจึงจะถูกต้อง ก. เข้าไปวิพากษ์วิจารณ์งานของเพื่อนๆ ง่ายๆ ข. เข้าไป copy งานของเพื่อนที่เผยแพร่ไว้ แล้วมาดัดแปลงให้เป็นของตัวเอง ค. เลือกเผยแพร่เฉพาะเพื่อนในกลุ่มตัวเอง ไม่ต้องการให้คนอื่นวิพากษ์วิจารณ์งานของตนเอง ง. นำผลงานเผยแพร่ลงในกลุ่มห้องงานและเปิดโอกาสให้เพื่อนๆ ได้วิพากษ์วิจารณ์ของตนเอง			

ข้อเสนอแนะโดยรวมของแผนกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ตำแหน่ง.....

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความคิดเห็น
แบบประเมินแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง ให้ผู้เกี่ยวข้องพิจารณาความเหมาะสมของของแบบประเมินพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 20 ข้อ ว่าแต่ละรายการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความตรงเชิงเนื้อหาเหมาะสมเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องค่าความสอดคล้อง โดยมีระดับความสอดคล้องดังนี้

- (+1) หมายถึง แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแบบประเมิน
 (0) หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแบบประเมิน
 (-1) หมายถึง แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแบบประเมิน
 และเพิ่มเติมหรือปรับปรุงแก้ไขข้อเสนอแนะ

ข้อ	ข้อความ	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)
องค์ประกอบที่ 1				
การทำงานร่วมกัน มีการวางแผน เรียบเรียง ออกแบบและแก้ไขเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อที่ผ่านการเลือกอย่างเหมาะสม				
1 +	นักเรียนมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ร่วมกันวางแผน เรียบเรียงข้อมูลและแก้ไขสื่อหรือสิ่งที่ทำได้			
2 +	นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับคนอื่นและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดี			
3 +	นักเรียนสามารถนำเสนอข้อมูลหรือรายงานที่ได้ร่วมมือกันทำในกลุ่มได้			
องค์ประกอบที่ 2				
ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักภาษาศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค์ เลือกภาพมาใช้ประกอบการสร้างสื่อได้ตามที่กำหนดไว้				
4 +	นักเรียนใช้ภาษาที่ถูกต้องในการผลิตสื่อหรือทำรายงาน			
5 +	นักเรียนสามารถนำข้อมูล รูปภาพ หรือสิ่งประดิษฐ์ สิ่งสร้างสรรค์ของผู้อื่นมาใช้หรือดัดแปลงโดยระบุเจ้าของหรือแหล่งที่มาได้			
6 +	นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อหรือทำรายงานได้ตามหัวข้อที่กำหนด			
องค์ประกอบที่ 3				
เลือกรับสื่อ ค้นหาหาข้อมูลจากสื่อ ผ่านทางช่องทางต่างๆ ที่หลากหลาย และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เปรียบเทียบและเลือกใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ได้				
7 +	นักเรียนเลือกรับเลือกใช้ข้อมูลหรือเนื้อหาต่างๆ จากสื่อที่ดีและมีประโยชน์			
8 +	นักเรียนสามารถเลือกใช้ข้อมูลจากสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ ถูกต้องและเหมาะสม			

ข้อ	ข้อคำถาม	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)
9 +	นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีต่างๆ ในการเลือกค้นหาข้อมูลได้ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน ไอแพด ฯลฯ			
10+	นักเรียนสามารถนำข้อมูลหรือสิ่งต่างๆ ที่ได้รับจากสื่อมาวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือก่อนนำไปใช้ได้			
11+	นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลผ่านทาง Google ได้เป็นอย่างดี			
12+	นักเรียนรู้จักแสวงหาข้อมูลหรือหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อประกอบการเรียน			
องค์ประกอบที่ 4 ใช้เทคโนโลยีในการผลิต แก๊ซและเผยแพร่สื่อที่ได้ผ่านการวางแผน เขียนบท หรือค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อนำมาประกอบตามเทคโนโลยี สร้างและผลิตความรู้ สารสนเทศและเนื้อหาในสื่อใหม่ๆ เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งด้วยความสร้างสรรค์และมีจริยธรรม				
13+	นักเรียนผลิตสื่อหรือผลงานที่ได้จากการวางแผน และค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบผลงานตามรูปแบบหรือเทคโนโลยีของสื่อได้อย่างเหมาะสม			
14+	นักเรียนสามารถออกแบบสร้างสรรค์สื่อและเนื้อหาของสื่อได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพเพื่อประโยชน์ของตนเอง ชุมชนและสังคม			
15+	นักเรียนสามารถแก้ไขและเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศจากสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ			
16+	นักเรียนสามารถสร้างสื่อดิจิทัล โดยลดตัวอักษร ตัดแปลงการใช้ภาพในการสร้างสรรค์ได้			
องค์ประกอบที่ 5 นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาด้วยสื่ออย่างตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและการมีจริยธรรมของตนเองโดยใช้ช่องทางและเครื่องมือที่เหมาะสมและหลากหลายรูปแบบ				
17+	นักเรียนนำเสนอข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยสื่ออย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมาและอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง			
18+	นักเรียนสามารถสร้างเครือข่ายการแบ่งปันความรู้ผ่านสื่อสารสนเทศดิจิทัลได้ เช่น Facebook กลุ่มไลน์			
19+	นักเรียนนำเสนอผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาโดยใช้ช่องทางที่เหมาะสมได้			
องค์ประกอบที่ 6 มีส่วนร่วมกับสื่อ โดยแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างสร้างสรรค์ในการวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศที่ตนเองได้เปิดรับ				
20+	นักเรียนแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์เพื่อวิพากษ์วิจารณ์สารสนเทศ ค่านิยม ความเชื่อ ความคิดเห็น ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ การโฆษณาชวนเชื่อ และข้อเสนอเกินจริงที่นำเสนอผ่านสื่อต่างๆ หรือแอบแฝงมากับสื่อต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ			

ข้อเสนอแนะโดยรวมของแบบวัดทักษะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ตำแหน่ง.....

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความคิดเห็น
แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ
ในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 27 ข้อ ในสเกล 5 ลำดับ (5 พึงพอใจมากที่สุด / 4 พึงพอใจมาก / 3 พึงพอใจปานกลาง / 2 พึงพอใจน้อย / 1 พึงพอใจน้อยที่สุด) ว่าแต่ละรายการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความตรงเชิงเนื้อหาเหมาะสมเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องค่าความคิดเห็น โดยมีระดับความคิดเห็นดังนี้

- (+1) หมายถึง เห็นด้วย
 (0) หมายถึง ไม่แน่ใจ
 (-1) หมายถึง ไม่เห็นด้วย

และเพิ่มเติมหรือปรับปรุงแก้ไขของเสนอแนะ

ข้อ	รายการประเมิน	เห็นด้วย (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เห็นด้วย (-1)
ด้านเนื้อหา				
1	องค์ประกอบของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อมีความชัดเจน ครบถ้วนเพียงพอ			
2	คำสั่งปฏิบัติในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเข้าใจง่าย ชัดเจน			
3	ระบุกิจกรรมที่นักเรียนต้องปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ตรงตามวัตถุประสงค์			
4	เนื้อหาในชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเหมาะสมกับวัยและและความสนใจของนักเรียน			
5	ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้ดีขึ้น			
ด้านกิจกรรม				
6	กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุกสนาน ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้			
7	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสม			
8	วิธีการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อการศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม			
9	ช่วยฝึกให้นักเรียนได้ทำงานเป็นทีม ได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น			

ข้อ	รายการประเมิน	เห็นด้วย (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เห็นด้วย (-1)
10	นักเรียนได้เป็นผู้ทำกิจกรรมด้วยตนเองและได้รับประสบการณ์ตรง นำความรู้ไปใช้ได้จริง			
ด้านการวัดและประเมินผล				
11	การวัดและประเมินผลในชุดกิจกรรมมีลักษณะของกระบวนการคิดอย่างมี วิจารณญาณ			
12	ใบงานหรือกิจกรรมที่ใช้วัดความเข้าใจตรงตามสิ่งที่ได้ทำในชุดกิจกรรม			
13	การวัดและประเมินผลกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ วัดได้ครอบคลุมและตรง ตามวัตถุประสงค์			
14	นักเรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่มในการทำแต่ละ กิจกรรม			
15	มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนโดยครูและนักเรียน			

ข้อเสนอแนะโดยรวมของแบบวัดความพึงพอใจ

.....

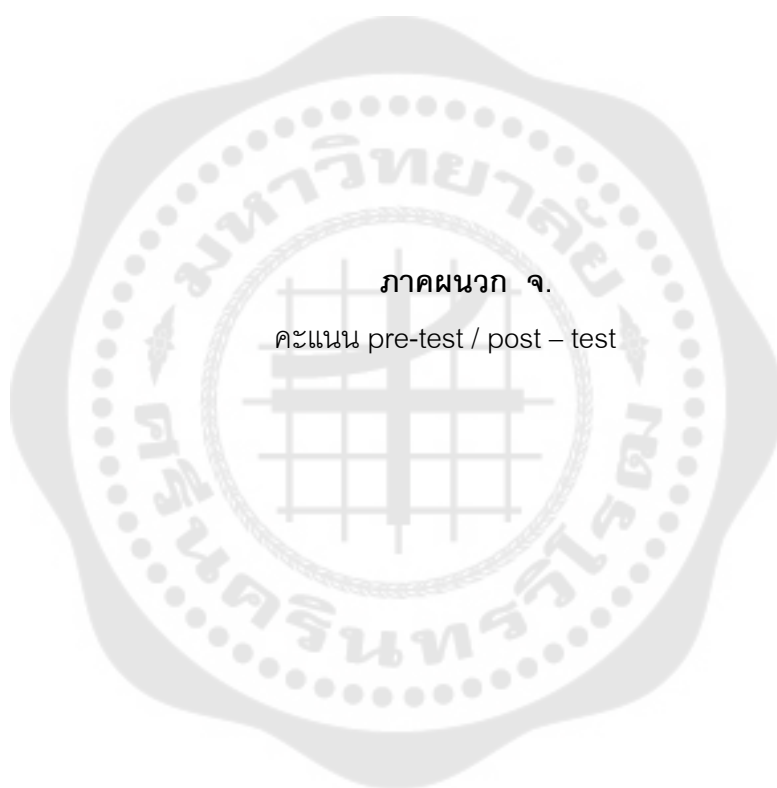
.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ
 (.....)
 ตำแหน่ง.....
 ผู้เชี่ยวชาญ



ภาคผนวก จ.
คะแนน pre-test / post – test

ตาราง แสดงคะแนนการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ผลต่าง	คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ผลต่าง
1	8	16	8	26	8	12	4
2	3	14	11	27	8	14	6
3	12	14	2	28	11	15	4
4	14	18	4	29	3	13	10
5	4	7	3	30	7	11	4
6	7	11	4	31	8	15	7
7	13	18	5	32	8	15	7
8	9	15	6	33	7	16	9
9	9	14	5	34	4	12	8
10	12	16	4	35	6	13	7
11	7	15	8	36	9	14	5
12	7	15	8	37	7	10	3
13	6	12	6	38	10	18	8
14	9	15	6	39	6	13	7
15	9	15	6	40	7	11	4
16	7	11	4	41	5	13	8
17	6	12	6	42	9	12	3
18	8	12	4	43	6	13	7
19	10	16	6	44	4	17	13
20	10	15	5	45	6	16	10
21	6	15	9	46	11	16	5
22	8	14	6	47	6	9	3
23	6	12	6	48	7	16	9
24	5	13	8	49	7	15	8
25	8	14	6	50	8	17	9

t-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	Pre-test	7.62	50	2.41
	Posttest	13.90	50	2.32

Paired Samples Test

		Paired Differences			t	df	Sig.(2-tailed)	Sig.(1-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1	Posttest - Pretest	6.28	2.34	0.33	18.9850	49	0.0000	0.0000



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ปรีศนา เชี่ยวสุทธิ
วัน เดือน ปี เกิด	3 กรกฎาคม 2525
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2546 การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา จาก ราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. 2561 การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	88/222 เทอร์มินอลคอนโด ตำบลวัดชลอ อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี