

หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคกิจกรรม
การบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

THE CURRICULUM DEVELOPMENT OF SOCIAL MEDIA LITERACY
THROUGH INTEGRATED LEARNING TECHIQUE
FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUSENTS

SPU

SRIPATIM UNIVERSITY
Chanunchida Sooktus

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม

**THE CURRICULUM DEVELOPMENT OF SOCIAL MEDIA
LITERACY THROUGH INTEGRATED LEARNING
TECHNIQUE FOR JUNIOR HIGH
SCHOOL STUDENTS**



**A THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
MASTER OF EDUCATION
PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING
SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION
SRIPATUM UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2021
COPYRIGHT OF SRIPATUM UNIVERSITY**

ชื่อหัวข้อสารนิพนธ์

หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

THE CURRICULUM DEVELOPMENT OF SOCIAL
MEDIA LITERACY THROUGH INTEGRATED
LEARNING TECHIQUE FOR JUNIOR HIGH
SCHOOL STUSENTS

นักศึกษา

นางสาวชญัชชิตา สุขทัศน์ รหัสประจำตัว 64504085

หลักสูตร

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการศึกษาและการสอน

คณะ

สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

ดร.ศุสดี กลิ่นเกษร

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์



.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข)



.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร สิ้นจินดาวงศ์)



.....กรรมการ

(ดร.ศุสดี กลิ่นเกษร)

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการศึกษาและการสอน

คณบดีคณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

วันที่ 11 สิงหาคม พ.ศ. 2565

สารนิพนธ์เรื่อง	การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
คำสำคัญ	หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์, เทคนิคกิจกรรม การบูรณาการการจัดการเรียนรู้, การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์, นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
นักศึกษา	นางสาวชญัชชิตา สุขทัศน์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.ผุสดี กลิ่นเกษร
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะ	สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (2) พัฒนาหลักสูตรฯ (3) เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1. หลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ 2. แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t-test dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวทางการพัฒนาหลักสูตรฯ ควรเน้นให้นักเรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่สามารถเรียนรู้ถึงกลวิธีในการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยยกตัวอย่างสถานการณ์หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงกับนักเรียน ได้วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารและรู้เท่าถึงวิธีการเอาตัวรอดจากการกระทำผิดของผู้ไม่หวังดีในสื่อสังคมออนไลน์ เนื้อหาสาระสำคัญต้องเป็นเนื้อหาสาระที่ทันสมัย ใช้สื่อหรือนวัตกรรมที่มีอยู่แล้วมาประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ทั้งนี้หลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมี $\bar{x} = 4.31$, S.D. = 0.17 และ $\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.24 ตามลำดับ 3) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

TITLE THE CURRICULUM DEVELOPMENT OF SOCIAL MEDIA LITERACY THROUGH INTEGRATED LEARNING TECHNIQUE FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

KEYWORD THE CURRICULUM OF SOCIAL MEDIA LITERACY, INTEGRATED LEARNING TECHNIQUE, SOCIAL MEDIA LITERACY, JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

STUDENT MISS.CHANUNCHIDA SOOKTUS

ADVISOR DR. PHUSSADEE KLINKESORN

LEVEL OF STUDY MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING

FACULTY SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION SRIPATUM UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2021

ABSTRACT

The purposes of this study were to: (1) study the guideline of the curriculum development, (2) develop the curriculum, and (3) compare junior high school students' social media literacy between pre- and post-test. The curriculum was implemented with paired sample of 30 junior high school students, who were selected through voluntary selection from Tedsabanbanpaktang School in the first semester of 2021 academic year. Research instruments consisted of: 1) the curriculum and lesson plans, and 2) a social media literacy assessment test. Content analysis, mean, standard deviation, and paired t-test were used for data analysis. The findings revealed that: 1) The curriculum should encourage students' access to reliable sources, which are used by students to learn social media literacy strategies. Learning activities should be based on real-life situations or experiences with students in order to encourage students to analyze information or news on social media and learn how to avoid cybercrime. To incorporate with learning activities, teachers should use learning materials created by others. 2) The curriculum was developed consisting of 5 components: principle, aim, learning content, learning activities, and assessment. The curriculum and lesson plans were at the high level of appropriateness ($\bar{x} = 4.31$, S.D. = 0.17 and $\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.24) respectively. 3) After curriculum implementation, junior high school students' social media literacy was significantly higher than before, with a significance level of .05.

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาจากการดูแลเอาใจใส่และการให้คำปรึกษาจาก ดร.ศุสดี กลิ่นเกษร อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่คอยให้คำแนะนำและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องและให้กำลังใจในการจัดทำสารนิพนธ์ทุกขั้นตอน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาของอาจารย์เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ กรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะและข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสารนิพนธ์

ขอบขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สายฝน วิบูลรังสรรค์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาวิชย์ ดร.นฤกร ปิ่นสกุล ดร.ณัฐกิตติ์ ธนศักดิ์พานิช ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และ ดร.ชุตินันท์ สุวัตติพงษ์ ที่ได้กรุณาให้ข้อมูลแนวทางในการสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิหาร ที่ให้การสนับสนุน ให้กำลังใจในการทำวิจัยในครั้งนี้ และขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ตั้งใจเรียนและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มที่

คุณค่าและประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึงพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวเป็นอย่างสูง ที่คอยเป็นกำลังใจและสนับสนุนในทุกๆ ด้าน แก่ผู้วิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ชัญญชิตา สุขทัศน์

กรกฎาคม 2565

สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VII
สารบัญแผนภาพ.....	VIII
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
สมมติฐานการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
ประโยชน์ที่จะได้รับ.....	7
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร.....	10
ตอนที่ 2 ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism).....	40
ตอนที่ 3 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism).....	43
ตอนที่ 4 ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Classical Connectionism).....	44
ตอนที่ 5 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner).....	45
ตอนที่ 6 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์.....	47
ตอนที่ 7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	63

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	วิธีดำเนินการวิจัย 74
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 75
	แบบแผนของการวิจัย..... 75
	ขั้นตอนดำเนินการวิจัย..... 75
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 79
	การเก็บรวบรวมข้อมูล 109
	การวิเคราะห์ข้อมูล 110
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 111
	ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ สังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น..... 111
	ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วย เทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น..... 117
	ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น..... 152
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 154
	สรุปผลการวิจัย..... 154
	อภิปรายผลการวิจัย..... 157
	ข้อเสนอแนะ..... 161
	บรรณานุกรม 163
	ภาคผนวก..... 172
	ภาคผนวก ก ราชานามผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญ..... 173

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก ข หลักสูตรเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	175
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	201
ภาคผนวก ง แบบวัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์.....	207
ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบวัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์..	224
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือแบบวัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์.....	228
ภาคผนวก ช แบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ).....	255
ภาคผนวก ฌ แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้หลักสูตรเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ).....	258

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	แสดงเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จากเอกสารงานวิจัยต่างๆ.....	61
3.1	ขั้นตอนดำเนินการทำวิจัย.....	76
3.2	เครื่องมือวิจัยจำแนกตามกลุ่มผู้ให้ข้อมูล.....	108
4.1	แสดงผลการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้าน Digital Literacy.....	112
4.2	แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	143
4.3	แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	145
4.4	แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น.....	153

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
2	รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของไทเลอร์.....	19
3	วัฏจักรกระบวนการพัฒนาหลักสูตรของสังกัด อุทรานันท์.....	21



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการทำความเข้าใจต่อการใช้งานในสภาพจริงอย่างมีสติ ไม่ว่าผู้ใช้จะอยู่ในสถานภาพของผู้รับสารที่กำลังรับเนื้อหาต่าง ๆ ทั้งข้อความภาพ เสียง วิดิทัศน์นั้น ต้องมีสติระลึกว่ากำลังรับสารจากใคร เนื้อหาสารมีความหมายอย่างไร เนื้อหาและผู้ส่งสารนั้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ผู้ส่งสารมีจุดประสงค์ใดในการสื่อสารนั้นต้องการให้ใครได้รับสารบ้างและมุ่งหวังสิ่งใดจากผู้ที่ได้รับสารเหล่านั้น ในขณะที่เดียวกันต้องรู้เท่าทันตนเองด้วยว่าจะมีปฏิกิริยาอย่างไรต่อข้อมูลที่ได้รับ รู้สึกอะไร คิดอย่างไร และจะทำอย่างไรกับข้อมูลเหล่านั้นอย่างมีสติ เมื่อได้วิเคราะห์และประเมินข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์อย่างรอบคอบก็จะส่งผลให้เข้าใจที่มาที่ไปของข้อมูลเหล่านั้นอย่างถูกต้อง แสดงความคิดเห็นต่อข้อมูลเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม ตัดสินใจได้ว่าจะแชร์ต่อข้อมูลเหล่านั้นให้ผู้อื่นต่อไปหรือไม่ และไม่ว่าจะมีปฏิกิริยาต่อข้อมูลเหล่านั้นอย่างไรก็ตามจะต้องรับรู้ผลกระทบที่อาจตามมาและพร้อมจะรับผิดชอบต่อผลกระทบเหล่านั้น ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จึงเปรียบเสมือนเกราะป้องกันที่สำคัญของผู้รับสารในการเลือกเข้าถึง รวมถึงการเลือกเปิดรับข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์อย่างชาญฉลาด และไม่ตกเป็นเหยื่อของข่าวลือ ข่าวหลอกหลวงในสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์มีความแตกต่างจากข่าวสารในสื่อหลักอย่างหนังสือพิมพ์หรือวิทยุ โทรทัศน์ โดยข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์เกิดขึ้นได้จากบุคคลที่มีสื่อสังคมออนไลน์ในมือและนำเสนอตามความสนใจ ทัศนคติของตนเอง โดยข่าวที่นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์บางข่าวขาดกระบวนการกรองความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารจากบรรณาธิการข่าวสาร จึงทำให้บ่อยครั้งที่ผู้รับสารสามารถพบเจอข่าวสารมากมายในสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ได้เป็นข่าวที่มีความถูกต้องของข้อมูลเสมอไป (นิธิตา วิวัฒน์พานิชย์, 2558; Potter, W.J., 2010; Ruampum, K., 2015)

กระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความสำคัญกับการศึกษาเพื่อสร้างการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็กและเยาวชน กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่มีนโยบายที่ชัดเจนในการควบคุมหรือกำกับดูแลข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์รวมทั้งการให้ความรู้กับประชาชนผ่านช่องทางและมีการสื่อสารที่ง่ายต่อการเข้าถึงของประชาชน รวมถึงวงการสื่อมวลชนที่ให้ความรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อแก่คนในสังคมผ่านช่องทางที่ตนเองมีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นการสอดแทรกเนื้อหาให้เข้าใจง่ายอยู่ใน

ละคร รวมถึงรายการต่างๆ เพื่อให้ผู้คนในสังคมหันมาตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ (พัชรภาภา เอื้ออมรวนิช, 2561) นอกจากนี้ยังมีองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสื่อในต่างประเทศส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อแก่ประชาชน โดยองค์กรที่มีบทบาทสำคัญในสหรัฐอเมริกา เช่น สมาคมแห่งชาติเพื่อการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ (National Association for Media Literacy Education หรือ NAMLE เป็นองค์กรระดับชาติที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นทักษะชีวิตพื้นฐานในศตวรรษที่ 21 โดยดำเนินงานเกี่ยวกับการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อในสหรัฐอเมริกา ศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy หรือ CML) เป็นองค์กรทางการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างและการมีส่วนร่วมในเนื้อหาของสื่อ ทั้งยังมีส่วนช่วยให้ประชาชน โดยเฉพาะเยาวชน ได้มีโอกาสในการพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์และทักษะการผลิตสื่อที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในวัฒนธรรมสื่อแห่งศตวรรษที่ 21 (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2561)

ปัญหาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่อยู่ที่การขาดวิจารณญาณในการรับสื่อหลายครั้งที่ทุกคน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนชอบที่จะแชร์เรื่องราวที่ขบขันหรือน่าสนใจให้กับคนอื่น ๆ โดยไม่ทันที่จะตรวจสอบว่าเป็นการแชร์ที่เหมาะสมหรือไม่ ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงมีโอกาสที่จะตกเป็นเครื่องมือของการใช้สื่อโดยมิชอบได้ง่าย เพราะด้วยความที่ยังขาดประสบการณ์และวุฒิภาวะ รวมถึงขาดความรู้ความเข้าใจที่จะเป็นข้อมูลในการคิดวิเคราะห์แยกแยะอย่างเหมาะสม จึงทำให้ช่วงวัยนี้ซึมซับสื่อต่างๆ ได้โดยง่าย นอกจากนี้ด้วยอุปนิสัยพื้นฐานของวัยรุ่นที่ชอบทำอะไรตามกระแส ก็นับเป็นจุดสำคัญที่บรรดาสื่อโฆษณาต่างๆ ใช้มาเจาะกลุ่มตลาดวัยรุ่นอีกด้วย นอกจากนี้กลุ่มนักเรียนที่เป็นเด็กและเยาวชน โดยส่วนมากจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากกว่าผู้ใหญ่ ซึ่งจะทำให้ตกเป็นเหยื่อของผู้ไม่ประสงค์ดีได้ง่าย โดยเฉพาะการแบ่งปันข้อมูล (Share) หรือการกดเพื่อแสดงความชอบ (Like) ด้วยความรวดเร็ว ขาดการไตร่ตรอง จนเกิดความเสียหายเนื่องจากข้อมูลที่เผยแพร่บางครั้งเป็นการเผยแพร่ที่ไม่เหมาะสม ข้อมูลมีทั้งที่เป็นเท็จหรือเป็นข้อมูลที่ละเมิดสิทธิผู้อื่น รวมทั้งข้อมูลเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมในด้านต่างๆ หลากหลายประเด็น (อุษณี กังวารจิตต์, 2559; นรรัชต์ ฝันเชิธร, 2563) ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาหลักสูตรที่ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มีการไตร่ตรอง คิด วิเคราะห์ และแยกแยะถึงเนื้อหาข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์ สามารถเลือกเปิดรับสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

แนวคิด ทฤษฎีที่สำคัญที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างความรู้ (knowledge construction) มากกว่าการส่งผ่านข้อมูล (transmission) หรือการบันทึกข้อมูล (recording) ที่ถูกส่งมาโดยบุคคลอื่น (Applefield, Huber, & Moallem, 2001) ซึ่งเป็นหลักสำคัญของทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) โดย Piaget มีแนวคิดที่ว่า ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้โดยการลงมือกระทำหากผู้เรียนรู้ถูกกระตุ้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (cognitive conflict) จะส่งผลให้เกิดการเสียสมดุล (disequilibrium) ซึ่งผู้เรียนต้องปรับโครงสร้างทางปัญญา (cognitive structuring) ให้เข้าสู่ภาวะสมดุล โดยวิธีการต่างๆ ได้แก่ การเชื่อมโยงความรู้เดิมกับข้อมูลข่าวสารใหม่ จนนำมาสู่การสร้างความรู้ใหม่หรือเกิดการเรียนรู้ขึ้นเอง ส่วน Vygotsky มีแนวคิดที่ว่า ปัจจัยทางสังคมเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาของเด็ก ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น พ่อ แม่ ครู และเพื่อน เป็นต้น ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้เดิมที่มีอยู่เพื่อสร้างเป็นโครงสร้างทางปัญญา (cognitive structure) ซึ่งจะมีการพัฒนาโดยผ่านกระบวนการซึมซับ (assimilation) เอาความรู้ใหม่จากสภาพแวดล้อมภายนอกเข้ามาเก็บไว้และปรับโครงสร้างทางปัญญาให้เข้าสู่สภาพสมดุล หรือเกิดการเรียนรู้ขึ้นเอง (Devries, 2008) ประกอบกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ที่พัฒนาโดย Seymour Papert กล่าวว่านอกเหนือจากการเรียนรู้ที่คิดเกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเองและด้วยตนเองของผู้เรียนแล้ว หากผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความคิดและนำความคิดไปสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมก็จะทำให้ผู้เรียนเห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน สามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้จากความรู้ที่สร้างขึ้น และยังเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด (ทิสนา เขมมณี, 2554)

นอกจากนี้ทฤษฎีการเรียนรู้ที่จะมาช่วยสร้างความพร้อม เกิดการฝึกฝนการเรียนรู้ไปใช้ และเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อเป็นบุคคลที่มีกรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้นั้น จะมีทฤษฎีที่สำคัญ ได้แก่ ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์น ไคค์ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอร์ตเรนซ์ของสกินเนอร์ ซึ่งทั้งสองทฤษฎีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการสร้างความพร้อมของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเรียน การเชื่อมโยงความรู้เดิมมาสู่ความรู้ใหม่ การให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนบ่อยๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะและเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นอย่างแท้จริง เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้วก็ให้ผู้เรียนฝึกฝนการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้บ่อยๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับผลที่ตนเองพึงพอใจ ทั้งนี้การเสริมแรงรวมถึงการศึกษาว่าสิ่งใดเป็นสิ่งเร้าที่ผู้เรียนพึงพอใจก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ หากต้องการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือปลูกฝังนิสัย

ให้แก่ผู้เรียนในระหว่างการสอนการให้การเสริมแรงหลังการตอบสนองที่เหมาะสมของผู้เรียนจะ ช่วยเพิ่มอัตราการตอบสนองที่เหมาะสมนั้นได้ เช่น การให้คำชมเชย การให้เกียรติบัตร การให้ โอกาสแสดงตัว เป็นต้น เมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ก็ควรให้การเสริมแรงที่เหมาะสม ในทันที (ทิสนา เขมมณี, 2554) สอดคล้องกับงานวิจัยของปัทมา รอดประพันธ์ (2559) ได้พัฒนา หลักสูตรเยาวชนรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองสูงกว่า ก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยจากแบบสอบถามความตระหนักในการ รู้เท่าทันสื่อหลังทดลองมีค่าสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ค่าเฉลี่ย จากแบบประเมินพฤติกรรมกรรรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาและความท้าทายของการจัด การศึกษาที่ประเทศไทยกำลังเผชิญ สำหรับการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมผู้เรียนด้านกรรู้เท่า ทันสื่อสังคมออนไลน์ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรนำมาซึ่งการศึกษาวิจัยและพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อันจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่สามารถทำความเข้าใจถึง กระบวนการผลิตสื่อ ผลิต อิทธิพลและผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ ตีความเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสารที่สื่อสังคมออนไลน์นำเสนอได้อย่างชัดเจนตรงไปตรงมา สามารถประเมินคุณค่าสารในสื่อสังคมออนไลน์ สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการผลิต นำเสนอ หรือเผยแพร่ข้อมูลในมิติผู้สร้างสรรค์เนื้อหาให้ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ ต่อตนเองและสังคม รวมทั้งตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดการเปิดรับสื่อและสามารถเลือกเปิดรับ เนื้อหาสื่อที่มีประโยชน์และหลีกเลี่ยงเนื้อหาไม่พึงประสงค์จากสื่อที่นำเสนอได้

คำถามการวิจัย

1. แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิค กิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นควรเป็น อย่างไร
2. หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการ การจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีลักษณะเป็นอย่างไร
3. หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นสามารถเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้หรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3. เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น

สมมติฐานการวิจัย

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ปีการศึกษา 2565 จำนวน 429 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ที่ได้จากวิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) โดยมีคุณสมบัติที่สำคัญคือ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่ส่งเสริมให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้วิจัยกระจายจำนวนของนักเรียนตามระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3 อย่างเท่าเทียมกัน

ขอบเขตด้านเนื้อหาหรือตัวแปร

เนื้อหาของหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้กำหนดเป็นโครงสร้างของเนื้อหาสาระที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ดังนี้

หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความตั้งใจของผู้ผลิต

หน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช่ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อต้องการ

หน่วยที่ 3 รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทันมาก

ยิ่งขึ้น

หน่วยที่ 4 รู้เท่าทันว่ามีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย

หน่วยที่ 5 รู้เท่าทันเจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้

ตัวแปรตาม คือ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ขอบเขตด้านระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยทำการสำรวจความต้องการในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 แล้วนำข้อมูลที่ได้มากร่าง สร้างและพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยหลักสูตรมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ทั้งนี้จะดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามโครงสร้างของเนื้อหาสาระที่จะใช้ในหลักสูตร ได้แก่ หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความตั้งใจของผู้ผลิต หน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่ต้องการ หน่วยที่ 3 รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทันมากยิ่งขึ้น หน่วยที่ 4 รู้เท่าทันว่ามีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย และหน่วยที่ 5 รู้เท่าทันเจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ โดยนำหลักการสำคัญของการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ (Thorndike's Classical Connectionism) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) มาออกแบบเป็นเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตร โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ 3

ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. ชั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์) 2. ชั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน) และ 3. ชั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนด์ของสกินเนอร์)

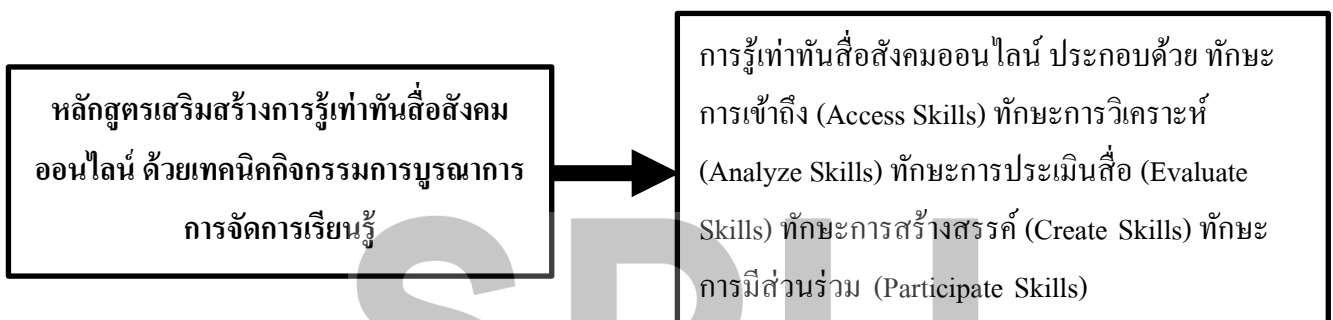
2. การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถของนักเรียนในการทำความเข้าใจถึงกระบวนการผลิตสื่อ ผลผลิต อิทธิพลและผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ตีความเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสารที่สื่อสังคมออนไลน์นำเสนอได้อย่างชัดเจนตรงไปตรงมา สามารถประเมินคุณค่าสารในสื่อสังคมออนไลน์ สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการผลิต นำเสนอหรือเผยแพร่ข้อมูลในมิติผู้สร้างสรรค์เนื้อหาให้ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม รวมทั้งตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดการเปิดรับสื่อและสามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาสื่อที่มีประโยชน์และหลีกเลี่ยงเนื้อหาไม่พึงประสงค์จากสื่อที่นำเสนอได้ ประกอบด้วย ทักษะการเข้าถึง (Access Skills) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills) ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills) ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skills) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills) ซึ่งวัดได้จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก ตามแนวทางการวิจัยของปรกรณ์ ประจันบาน และอนุชา กอนพ่วง

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ได้หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีประสิทธิภาพ
2. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
3. กระตุ้นครูผู้สอนให้เกิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้นำแนวคิดการพัฒนาหลักสูตรของชาติชาย ม่วงปฐุม (2557) ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ของ Devries (2008) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์เรนต์ของสกินเนอร์ ของทีศนา แคมมณี (2554) มาสังเคราะห์เพื่อออกแบบและพัฒนาหลักสูตร โดยผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ (1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (3) เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบ่งผลการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 7 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

ตอนที่ 2 ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตอนที่ 3 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism)

ตอนที่ 4 ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์น ไคค์ (Thorndike's Classical Connectionism)

ตอนที่ 5 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner)

ตอนที่ 6 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ 7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

ในตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย 1.1 ความหมายของหลักสูตร 1.2 องค์ประกอบของหลักสูตร 1.3 ความสำคัญของหลักสูตร 1.4 ระดับของหลักสูตร 1.5 รูปแบบของหลักสูตร 1.6 กระบวนการพัฒนาหลักสูตร 1.7 การสร้างหลักสูตร 1.8 การประเมินหลักสูตร โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ความหมายของหลักสูตร

คำว่าหลักสูตร (Curriculum) มีความหมายได้หลายอย่างขึ้นอยู่กับค่านิยมของผู้ที่เกี่ยวข้องในแต่ละแห่ง แต่ละสถานการณ์ ทำให้มีนักการศึกษาหลายท่านได้พยายามให้ความหมายของหลักสูตรที่แตกต่างกันออกไป แต่อย่างไรก็ตามคำว่า หลักสูตร (Curriculum) มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า “Currere” หมายถึง ช่องทางสำหรับวิ่ง (a racing chariot, from which is derived a racetrack, or a course to be run) ต่อมาได้นำคำศัพท์นี้มาใช้ในการศึกษาว่า “running sequence of course or learning experience” (Armstrong, 1989) ที่เปรียบเทียบหลักสูตรเหมือนสนามหรือลู่วิ่งให้ผู้เรียนจะต้องฟันฝ่าความยากของวิชาหรือประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆ ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรเพื่อความสำเร็จ ต่อมาได้ปรับมาเป็นแนวทางสำหรับการเรียนรู้ (a course of study) ที่เป็นดังนี้เพราะการเรียนที่ประสบความสำเร็จจะต้องดำเนินไปตามแนวทางและลำดับขั้นตอน อันเหมาะสมที่กำหนดไว้ มิเช่นนั้นจะออกนอกเส้นทางไม่ถึงจุดมุ่งหมายตามที่คาดหวังหรือถึงจุดมุ่งหมายแต่ก็เสียเวลามาก นอกจากนี้ความหมายของหลักสูตรที่มีผู้กล่าวถึงและใช้กันมากมีอยู่ 5 ประการ โดยใช้ตัวย่อ SOPEA ซึ่งมาจากความหมายของหลักสูตรแต่ละลักษณะในภาษาอังกฤษ เพื่อง่ายต่อการจดจำ ดังนี้ (มนสิข สิทธิสมบูรณ์, 2561)

1.1.1 S มาจาก Curriculum as Subjects and Subject Matter หลักสูตร คือ รายวิชาหรือเนื้อหาวิชาที่เรียน ที่จัดเตรียมไว้ให้ผู้เรียนในระดับการศึกษาในระดับใดระดับหนึ่ง หรือสาขาวิชาใดวิชาหนึ่ง หลักสูตรในความหมายนี้ได้เป็นที่ยอมรับตั้งแต่ในอดีต และยังคงเข้าใจกันอยู่ในปัจจุบัน ผู้ที่ให้ความหมายของหลักสูตรในลักษณะนี้ได้แก่

Beauchamp (1968) ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับหลักสูตรว่าเนื้อหาวิชาคือ ศูนย์กลางของหลักสูตร

Bobbitt (1918) Good (1973) และ Doll (1996) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรที่คล้ายคลึงกันว่า หมายถึง รายวิชาหรือเนื้อหาที่จัดเตรียมไว้ให้ผู้เรียนในระดับการศึกษาในระดับหนึ่ง เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ ความสามารถ เปลี่ยนเจตคติและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้

William and Tanner (1999) ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับหลักสูตรว่า เป็นเนื้อหาหรือสาขาวิชาที่จัดเตรียมไว้ให้กับผู้เรียน อันประกอบด้วยองค์ความรู้ การวิจัย ทฤษฎี หลักการ และ

ความสามารถเฉพาะทาง

1.1.2 O มาจาก Curriculum as Objectives หลักสูตร คือ จุดหมายที่ผู้เรียนพึงบรรลุ นักการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรบางกลุ่มได้ใช้จุดหมายและจุดประสงค์ที่ผู้เรียนพึงบรรลุเป็นฐานในการวางแผนหลักสูตร ดังนั้น หลักสูตรในความหมายของคณกลุ่มนี้ จึงหมายถึง สิ่งที่นักเรียนต้องเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อให้บรรลุจุดหมายและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังจะเห็นได้จากความหมายของหลักสูตรดังนี้

Lavatelli Moore and Kalsounis (1972) Lewis and Meil (1972) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรที่คล้ายคลึงกันว่า หมายถึง สิ่งที่ผู้เรียนต้องศึกษาเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อบรรลุจุดหมายและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

1.1.3 P มาจาก Curriculum as Plans หลักสูตร คือ แผนสำหรับจัดโอกาสการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ที่คาดหวังแก่นักเรียน หลักสูตรในลักษณะแผนสำหรับจัดโอกาสการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ที่คาดหวังแก่ผู้เรียนนี้จะเน้นแสดงเกี่ยวกับจุดหมายหรือวัตถุประสงค์ การออกแบบหลักสูตร การนำหลักสูตรไปใช้ และการประเมินผล เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่เกี่ยวข้องได้ปฏิบัติโดยมุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ และพฤติกรรมตามที่กำหนดในหลักสูตร นักการศึกษาที่ให้ความหมายของหลักสูตรตามแนวคิดนี้ ได้แก่

Saylor Alexander and Arther (1981) กล่าวถึงความหมาย หลักสูตรว่า หลักสูตรเป็นแผนสำหรับจัดโอกาสการเรียนรู้ให้แก่บุคคลกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เพื่อบรรลุเป้าหมายหรือจุดหมายที่วางไว้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ David Pratt (1980) ที่กล่าวไว้ว่า “หลักสูตร คือ แผนที่จัดเตรียมไว้สำหรับการศึกษาในระดับใดระดับหนึ่งหรือการฝึกอบรมต่างๆ เพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

1.1.4 E มาจาก Curriculum as Learners' Experiences หลักสูตร คือ ประสบการณ์ทั้งปวงของผู้เรียนที่จัด โดยโรงเรียน ความหมายของหลักสูตรในลักษณะประสบการณ์ทั้งปวง เน้นมุมมองของประสบการณ์ทั้งหมดที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน โดยครูจะเป็นผู้จัดประสบการณ์และกิจกรรมต่างๆ ให้ผู้เรียนได้กระทำจนเกิดการเรียนรู้ นักการศึกษาที่ให้ความหมายของหลักสูตรตามแนวคิดนี้ ได้แก่

Hass (1980) ให้ความหมายหลักสูตรว่า เป็นประสบการณ์ทั้งปวงที่ผู้เรียนแต่ละคนได้รับจากโปรแกรมการศึกษา ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดหมายทั่วไปและจุดมุ่งหมายเฉพาะ ทั้งนี้ได้ร่างแผนไว้โดยใช้ทฤษฎี และผลงานวิจัยหรือการปฏิบัติในวิชาชีพทั้งในอดีตและปัจจุบัน

Dewey (1938) Caswell and Doak (1935) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรที่คล้ายคลึง

กันว่า หมายถึง เป็นประสบการณ์ทั้งหมดของผู้เรียน โดยอยู่ภายใต้การดูแลของครู

Elliot W. Eisner (2002) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรว่า เป็นประสบการณ์ที่โรงเรียนจัดเตรียมไว้ให้กับผู้เรียน โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง จนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้

นอกจากนี้สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (2553) วิษัย วงษ์ใหญ่ (2554) ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559) และชวลิต ชุกก่าแพง (2559) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรในทำนองเดียวกันว่า หลักสูตร หมายถึง มวลความรู้และประสบการณ์ที่เป็นแนวทางในการประสบการณ์ให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ ทักษะ และคุณลักษณะตามที่กำหนดไว้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งเป็นเป้าหมายและมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบความก้าวหน้าของผู้เรียนในการพัฒนาไปสู่มาตรฐานที่กำหนด

5. A มาจาก Curriculum as Educational Activities หลักสูตร คือ กิจกรรมทางการศึกษาที่จัดให้กับผู้เรียน ความหมายของหลักสูตรในลักษณะกิจกรรมทางการศึกษาที่จัดให้กับผู้เรียนนี้จะมองหลักสูตรในแง่ของกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดให้ผู้เรียนได้มีความรู้ ประสบการณ์ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร นักการศึกษาที่ให้ความหมายของหลักสูตรในลักษณะนี้ได้แก่

Trump and Miller (1968) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรที่คล้ายคลึงกันว่า หมายถึง กิจกรรมทางการศึกษาที่จัดให้กับผู้เรียนได้มีความรู้ ประสบการณ์ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

จากความหมายของหลักสูตรที่นักวิชาการได้นำเสนอ สามารถที่จะสรุปความหมายของหลักสูตรได้ว่า หลักสูตร หมายถึง มวลประสบการณ์ทั้งหลายที่กำหนดและเขียนขึ้นไว้เป็นแนวทางในการจัดมวลประสบการณ์ดังกล่าวไว้ให้กับผู้เรียนได้เรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ ความสามารถ ทักษะ คุณลักษณะ โดยมีการวางแผนและกำกับ ติดตาม เพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายของหลักสูตรนั้นๆ

1.2 องค์ประกอบของหลักสูตร

องค์ประกอบที่ควรมีอยู่ในหลักสูตรเพื่อทำให้หลักสูตรมีความสมบูรณ์สำหรับใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ ทักษะกระบวนการ คุณลักษณะที่พึงประสงค์นั้น จะต้องมียรายละเอียดที่จำเป็น ที่จะสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักการศึกษาหลายท่านได้ให้แนวคิดไว้ว่า หลักสูตรควรประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

Tyler (1968) กล่าวว่า โครงสร้างของหลักสูตรมี 4 ประการ คือ 1) จุดมุ่งหมาย 2) ประสบการณ์ 3) วิธีการจัดประสบการณ์ และ 4) วิธีการประเมิน

รุ่งทิภา จันทน์วัฒนวงษ์ (2557) ได้สรุปแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของหลักสูตร 4 องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ (Objective) มีความสำคัญยิ่งเนื่องจากเป็นความมุ่งหวังที่จะให้เกิดผลแก่ผู้เรียนภายหลังการใช้หลักสูตร หรือสิ่งที่กำหนดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่จะให้เกิดแก่ผู้เรียน เป็นพฤติกรรมที่สามารถวัดและประเมินได้ วัตถุประสงค์ยังเป็นแนวทางของการเรียนการสอน ทำให้ผู้สอนรู้ว่าต้องสอนเนื้อหาอะไร สอนใคร สอนทำไม และจะมีวิธีการสอนและประเมินผลอย่างไร การกำหนดวัตถุประสงค์ในหลักสูตรแต่ละระดับควรสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน สังคม และสภาพความเป็นจริง สามารถนำไปปฏิบัติได้ครอบคลุมและมีความสมดุลระหว่าง ความรู้ เจตคติและทักษะ

2. เนื้อหาสาระ (Subject Matter) เป็นสาระของความรู้ และประสบการณ์สำคัญที่นำมาเป็นเครื่องมือพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และเกิดคุณลักษณะตามที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ รายละเอียดของเนื้อหาสาระความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ที่นำมากำหนดในหลักสูตร ควรพิจารณาในประเด็นต่อไปนี้

2.1 เนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริงและกระบวนการ

2.2 เนื้อหาที่เป็นความคิดพื้นฐาน

2.3 เนื้อหาที่เป็นมโนทัศน์

2.4 เนื้อหาที่เป็นระบบความคิด

โดยมีเกณฑ์พิจารณาเนื้อหา คือ มีแก่นสาระที่เชื่อถือได้ มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ มีความสมดุลระหว่างความกว้างและความลึก สมองวัตถุประสงค์ได้หลายอย่าง สอดคล้องกับวุฒิภาวะและประสบการณ์ของผู้เรียน และสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน การจัดเนื้อหาควรพิจารณา 1) จัดลำดับจากง่ายไปยาก 2) จัดตามความจำเป็นต้องเรียนก่อนเรียนหลัง 3) จัดตามลำดับของกาลเวลา 4) จัดตามหัวข้อเรื่อง 5) จัดจากส่วนรวมไปส่วนย่อยหรือจากส่วนย่อยไปส่วนรวม

3. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Experience of Learning) เป็นการแปลงวัตถุประสงค์และเนื้อหาสาระของหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ โดยใช้วิธีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะตามจุดประสงค์ของหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสถานการณ์ภายนอกที่ผู้เรียนมีปฏิกิริยาต่อการเรียนรู้ เกิดจากสิ่งที่คุณครูกระทำมิใช่ครูกระทำจะเห็นว่าวัตถุประสงค์และเนื้อหาเป็นจุดหมายปลายทาง (End) แต่

กิจกรรมการเรียนรู้หรือประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้นเป็นวิธีการ (Mean) ที่จะบรรลุจุดหมายปลายทาง การเลือกกิจกรรมการเรียนรู้หรือประสบการณ์การเรียนรู้ควรพิจารณา

- 3.1 สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย
- 3.2 สนองความต้องการของผู้เรียน
- 3.3 มีความหมายต่อผู้เรียน
- 3.4 เหมาะสมกับวุฒิภาวะ
- 3.5 ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว
- 3.6 มีความหลากหลาย

4. การประเมินผล (Evaluation) เป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูลเพื่อตรวจสอบว่าประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้นได้ผลเป็นที่พึงพอใจหรือมากน้อยเพียงใด และเป็นการเสนอข้อมูลเพื่อการตัดสินใจเปลี่ยนแปลง ปรับปรุงหรือเลือกวิธีการใหม่ การประเมินจะต้องให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่วางไว้

การจำแนกองค์ประกอบของหลักสูตรดังกล่าวจะเห็นได้ว่าอาจจะแตกต่างกันบ้าง แต่องค์ประกอบที่สำคัญเหมือนกันอย่างครบถ้วน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้หลักสูตรสามารถนำหลักสูตรไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผล โดยมีรายละเอียดพอสังเขป ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เป็นส่วนที่แสดงถึงความตั้งใจหรือความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดกับผู้ที่จะผ่านหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตรมีความสำคัญ เพราะเป็นตัวกำหนดทิศทางและขอบเขตในการให้การศึกษาแก่ผู้เรียน ช่วยในการเลือกเนื้อหาและกิจกรรม ตลอดจนใช้เป็นมาตรการอย่างหนึ่งในการประเมินผล

2. เนื้อหา เป็นส่วนที่กล่าวถึงการเลือกเนื้อหาและประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยจะบอกถึงรายละเอียดในเรื่องจำนวนหน่วยกิต กลุ่มวิชา/รายวิชา และรายละเอียดเนื้อหาวิชา

3. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องระบุไว้ในหลักสูตร ต่อเนื่องจากการกำหนดจุดมุ่งหมาย และเนื้อหาของหลักสูตร โดยกิจกรรมที่กำหนดจะต้องให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตามจุดมุ่งหมาย และเนื้อหาที่กำหนดไว้ ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนการถ่ายทอดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

4. การประเมินผล เป็นส่วนที่กล่าวถึงกระบวนการ วิธีการ เครื่องมือและเกณฑ์ที่ใช้ในการตรวจสอบและตัดสินว่าผู้เรียนสามารถบรรลุผลตามที่หลักสูตรกำหนดไว้เพียงใด การกำหนดวิธีการประเมินผลจะต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

1.3 ความสำคัญของหลักสูตร

หลักสูตรเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการจัดการศึกษาในทุกระดับ และทุกสาขาวิชา มีนักการศึกษาสรุปความสำคัญของหลักสูตรไว้ 6 ประการ (ชวลิต ชุกก่าแพง, 2555) ดังนี้

1. หลักสูตรเปรียบเสมือนแม่พิมพ์ของประชาชนในประเทศ ซึ่งคนที่จบการศึกษาในแต่ละระดับในประเทศ หลักสูตรจะเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของคนที่ยังการศึกษาในระดับนั้นๆ

2. หลักสูตรเป็นมาตรฐานการศึกษา ถ้าประเทศหรือการศึกษาระดับใดมีหลักสูตรที่มีประสิทธิภาพจะสะท้อนถึงการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพตามมา

3. หลักสูตรเป็นแนวทางในการให้การศึกษา ซึ่งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการกำกับดูแลติดตามผลของการศึกษาได้ ทั้งผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษาทุกคน

4. หลักสูตรเป็นแนวปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนของครู เนื่องจากหลักสูตรจะเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของผู้เรียนในระดับมาตรฐานเดียวกัน ซึ่งครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้สะท้อนและบรรลุเป้าหมายของหลักสูตรที่ตั้งไว้

5. หลักสูตรเป็นเครื่องกำหนดแนวทางความรู้ ตลอดจนการจัดประสบการณ์ของครูผู้สอน ซึ่งการศึกษาในแต่ละระดับจะมีองค์ความรู้และประสบการณ์ที่แตกต่างกันไป

6. หลักสูตรเป็นเครื่องทำนายอนาคตการศึกษาของชาติ อนาคตการศึกษาของชาติย่อมมาจากหลักสูตรที่มีวิสัยทัศน์ ที่มีการวางกรอบเนื้อหาที่เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม

1.4 ระดับของหลักสูตร

หลักสูตรมีหลายระดับ ซึ่งสามารถแบ่งระดับของหลักสูตรได้ (ชวลิต ชุกก่าแพง, 2555) ดังนี้

1. หลักสูตรระดับชาติ เป็นหลักสูตรแกนกลางที่เขียนไว้กว้างๆ และบรรจุสาระที่จำเป็นที่ทุกคนในประเทศต้องเรียนรู้เหมือนกัน ตัวอย่างได้แก่ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ที่เด็กไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต้องเรียนสาระความรู้พื้นฐานเหมือนกัน

2. หลักสูตรระดับท้องถิ่น เป็นหลักสูตรที่เหมาะสมกับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนนั้น สาระการเรียนรู้จะสอดคล้องสัมพันธ์กับท้องถิ่น มุ่งการเรียนรู้ที่จะนำไปใช้ประโยชน์จริง ตัวอย่างได้แก่ หลักสูตรอบรมต่างๆ ของชุมชนที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานของรัฐเพื่อส่งเสริมความสามารถของคนในชุมชน และสอดคล้องกับลักษณะของท้องถิ่นนั้น เช่น หลักสูตรการแปรรูปผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรของชุมชน เป็นต้น

3. หลักสูตรระดับสถานศึกษา เป็นหลักสูตรที่สถานศึกษาจัดทำขึ้นเพื่อนำไปใช้จริง โดย

นำหลักสูตรระดับชาติมาปรับให้เป็นหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งต้องนำทุกมาตรฐาน และสามารถเพิ่มสาระที่สถานศึกษามีความเห็นว่าจะสอดคล้องและจำเป็น

4. หลักสูตรระดับห้องเรียน เป็นหลักสูตรที่สำคัญอันนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน จึงเป็นหลักสูตรที่สำคัญที่สุดที่จะส่งผลกระทบต่อคุณภาพของผู้เรียน โดยตรง ลักษณะของหลักสูตรดังกล่าวจะปรากฏในรูปของการเขียน โครงการสอน แผนการสอน การปฏิบัติการสอนจริง รวมทั้งมวลประสบการณ์ต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับในห้องเรียน

1.5 รูปแบบของหลักสูตร

รูปแบบของหลักสูตรหรือประเภทของหลักสูตรมีอยู่หลายรูปแบบ แต่ละรูปแบบก็มีความคิด จุดมุ่งหมาย โครงสร้างที่แตกต่างกันออกไป (ชวลิต ชุกก่าแพง, 2555) ซึ่งจำแนกได้ดังนี้

1. หลักสูตรรายวิชา (Subject Curriculum)

เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้แก่ผู้เรียนเป็นหลักเพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ นำเนื้อหาสาระมาจัดหมวดหมู่ในรูปของรายวิชา ซึ่งสิ่งที่ถูกนำมาจัดหมวดหมู่ได้แก่ความคิดรวบยอด ทักษะ หลักเกณฑ์หรือกฎเกณฑ์ต่างๆ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถตามมาตรฐานที่กำหนดจากการเรียนรู้รายวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร มีจุดคิดที่ผู้เรียนเรียนอย่างต่อเนื่อง เพราะเนื้อหาสาระถูกเรียงลำดับไว้อย่างดี แต่มีข้อจำกัดที่ไม่ให้ความสำคัญกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียนเป็นรายคนและผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ความรู้เข้าด้วยกันได้

2. หลักสูตรสัมพันธ์วิชาหรือหลักสูตรสหสัมพันธ์ (Correlate Curriculum)

เป็นหลักสูตรที่มีลักษณะการนำเนื้อหาวิชาที่สอดคล้องกันมาสัมพันธ์กัน มีจุดคิดที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเชื่อมโยง ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจและนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้มากขึ้น มีข้อจำกัดในเรื่องการบริหารจัดการเรื่องเวลาและการประสานงานระหว่างสอน

3. หลักสูตรหมวดวิชาหรือหลักสูตรแบบกว้าง (Broad - Field Curriculum)

เป็นหลักสูตรที่มีลักษณะการนำความรู้ในกลุ่มวิชามาผสมผสานเป็นหมวดเดียว และเน้นการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ข้อดีของหลักสูตร คือ เนื้อหาวิชาเป็นกลุ่มและมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวมากขึ้น หลักสูตรมีความคล่องตัว การเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น ข้อจำกัดในเรื่องความรู้ที่ผู้เรียนได้รับอาจจะไม่เป็นระเบียบ เรียนรู้ไม่ลึกซึ้งเพราะผู้สอนมีหลายคนและหลักสูตรครอบคลุมหลายวิชา

4. หลักสูตรกิจกรรมหรือประสบการณ์ (Activity or Experience Curriculum)

เป็นหลักสูตรที่มีลักษณะที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้จากการกระทำของตนเองและเรียนรู้จากประสบการณ์จริงในชีวิต ข้อดีของหลักสูตรนี้คือผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

สอดคล้องกับความถนัดและความสนใจและนำไปใช้ในชีวิตได้ ข้อจำกัดของหลักสูตรนี้คือ ต้องอาศัยความพร้อมในด้านปัจจัยต่างๆ ทั้งห้องเรียน วัสดุอุปกรณ์ และผู้สอนที่มีความรู้ มีความกระตือรือร้นและเข้าใจพัฒนาการของผู้เรียน

5. หลักสูตรเพื่อชีวิตและสังคม (Social Process and Life Function Curriculum)

เป็นหลักสูตรที่มีลักษณะสำคัญคือ เนื้อหาสาระสอดคล้องกับการดำรงชีวิตในสังคมจริง เน้นการพัฒนาผู้เรียนทุกด้านและเน้นการพัฒนาปรับปรุงสังคม ข้อดีของหลักสูตรแบบนี้คือทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ในสิ่งที่มีความหมายและสามารถใช้ได้จริงในชีวิต ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ข้อจำกัดของหลักสูตรนี้คือ เนื้อหาสาระของสิ่งที่เรียนอาจจะไม่สมบูรณ์และนำความรู้ไปปฏิบัติจริงได้เพียงบางส่วน

6. หลักสูตรแบบแกน (Core Curriculum)

เป็นหลักสูตรที่มีสาระสำคัญที่เน้นการประสานสัมพันธ์ความรู้หลายวิชาอย่างกลมกลืน สนองตอบความต้องการของผู้เรียนได้อย่างกว้างขวาง ข้อดีของหลักสูตรนี้คือ การเน้นทั้งเนื้อหาวิชา และประสบการณ์ควบคู่กันไป มีการจัดการเรียนแบบยืดหยุ่น ผู้เรียนและผู้สอนเรียนรู้ด้วยกันและมี ความเป็นกัลยาณมิตรต่อกัน ข้อจำกัดของหลักสูตรนี้คือ ความรู้ต่างๆ ไม่ได้จัดเป็นหมวดหมู่ ผู้เรียน จึงไม่ได้รับเนื้อหาสาระที่สำคัญและเป็นระบบระเบียบ และหากผู้สอนไม่ได้ผสมผสานความคิดและ เนื้อหาวิชาก็จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาสาระได้น้อย

7. หลักสูตรบูรณาการ (Integrated Curriculum)

มีลักษณะสำคัญคือ มีการผสมผสานอย่างกลมกลืนระหว่างองค์ประกอบการเรียนรู้ทุกด้าน โดยเน้นทั้งการบูรณาการระหว่างความรู้และกระบวนการเรียนรู้ บูรณาการระหว่างพัฒนาการทางความรู้และจิตใจ บูรณาการความรู้และการกระทำ บูรณาการสิ่งที่เรียนรู้ในโรงเรียนและสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งบูรณาการระหว่างวิชาต่างๆ ข้อดีของหลักสูตรรูปแบบนี้คือ เนื้อหาวิชามีความกลมกลืน มีความยืดหยุ่นในการเรียนเน้นการพัฒนาทักษะและการแก้ปัญหา ตลอดจนการวิจัย ส่วนข้อจำกัดของหลักสูตรนี้คือ การขาดความลึกซึ้งในเนื้อหาวิชา

1.6 กระบวนการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรมีวิธีการ ขั้นตอนการพัฒนาเป็นไปตามลำดับขั้นตอนที่สำคัญ นักพัฒนาหลักสูตรหลายท่านได้ให้ แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนาหลักสูตร (Models of Curriculum Development) ไว้หลายรูปแบบ ซึ่งมีความคล้ายคลึงและแตกต่างกันบ้าง ดังรูปแบบการพัฒนาของนักการศึกษาต่างๆ ดังนี้

1.6.1 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของไทเลอร์

Tyler (1971) ซึ่งถือว่าเป็นบิดาแห่งการพัฒนาหลักสูตรได้เขียนหนังสือ เรื่อง Basic

Principles of Curriculum and Instruction โดยได้ให้หลักเกณฑ์และเหตุผลในการพัฒนาหลักสูตร และการวางแผนการสอนนั้นจะต้องดำเนินการเพื่อตอบคำถามพื้นฐาน 4 ประการ ดังนี้

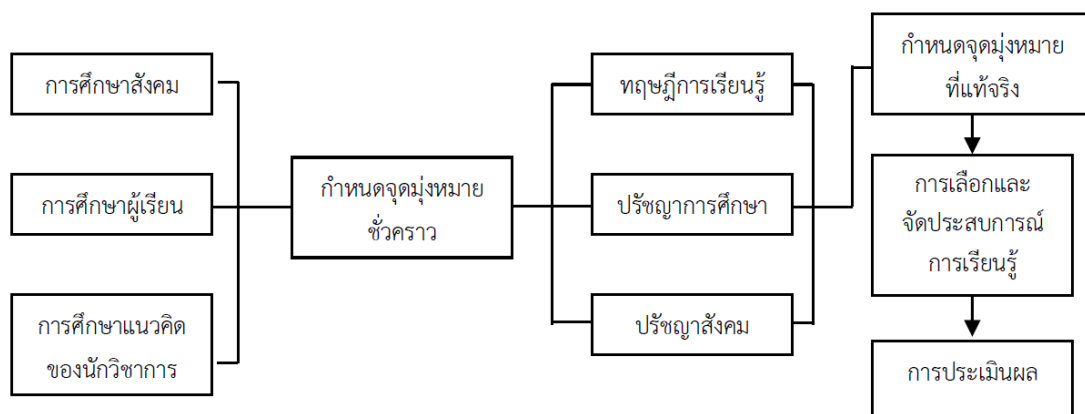
1. มีความมุ่งหมายทางการศึกษาอะไรบ้าง ที่โรงเรียนควรจะแสวงหา
2. มีประสบการณ์ทางการศึกษาอะไรบ้าง ที่โรงเรียนควรจัดขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้
3. จัดประสบการณ์ทางการศึกษาอย่างไรจึงจะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากที่สุด

4. สามารถค้นหาความจริงว่าผู้เรียนบรรลุถึงจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ได้อย่างไร ดังนั้นรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของไทยเลอร์มีลำดับขั้น ดังนี้
ขั้นที่ 1 การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยอาศัยข้อมูลจากการศึกษาสังคม ผู้เรียน และความคิดเห็นของนักวิชาการ จากนั้นพิจารณาคัดเฉพาะสิ่งที่สำคัญด้วยการพิจารณาจาก จิตวิทยาการเรียนรู้ ปรัชญาการศึกษา และปรัชญาสังคมเพื่อเป็นจุดมุ่งหมายถาวรที่นำไปใช้ในการ พัฒนาหลักสูตร

ขั้นที่ 2 การเลือกประสบการณ์ในการเรียนรู้ มีสิ่งที่จะต้องพิจารณา ได้แก่
- ผู้เรียนควรได้ฝึกกิจกรรมและเรียนรู้เนื้อหาตามที่ระบุไว้ในจุดมุ่งหมาย
- กิจกรรมและประสบการณ์ควรจะทำให้ผู้เรียนพอใจที่จะปฏิบัติตามพฤติกรรมที่ระบุไว้ในจุดมุ่งหมาย
- กิจกรรมและประสบการณ์อยู่ในขอบข่ายที่ปฏิบัติได้
- กิจกรรมและประสบการณ์หลายๆ ด้านอาจนำไปสู่จุดมุ่งหมายเพียงข้อเดียว หรือ กิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้เพียงหนึ่งอย่างอาจตอบสนองจุดมุ่งหมายหลายๆ ข้อได้

ขั้นที่ 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในการจัดประสบการณ์ให้เป็นหน่วยต้องมีการสำรวจความสัมพันธ์ทางด้านเวลาและเนื้อหา โดยมีเกณฑ์ในการจัดอย่างมีประสิทธิภาพ คือ ความต่อเนื่อง การเรียงลำดับขั้นตอน และการบูรณาการ

ขั้นที่ 4 การประเมินผล เป็นขั้นตอนที่พิจารณาว่าประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้น บรรลุตามที่จุดมุ่งหมายกำหนดไว้หรือไม่ การประเมินผลจะต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้



แผนภาพที่ 2 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของไทเลอร์
(ที่มา : Lunenburg and Ornstein, 2000)

1.6.2 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของทาบ

กระบวนการพัฒนาของทาบมีทั้งหมด 7 ขั้นตอน (Taba, 1962) ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์สภาพปัญหา ดำรวจความต้องการและความจำเป็นต่างๆ ของสังคม ศึกษา พัฒนาการของผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้ และธรรมชาติของการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแนวทางที่สำคัญในการกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากขั้นที่ 1 เป็นหลัก ควรเป็นสิ่งที่ปฏิบัติได้จริงและเป็นแนวทางในการเลือกและจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ขั้นที่ 3 การเลือกเนื้อหาสาระ ต้องให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ เนื้อหาที่คัดเลือกบรรจุลงในหลักสูตรจะต้องมีความสำคัญและถูกต้อง

ขั้นที่ 4 การจัดรวบรวมเนื้อหาสาระ พิจารณาถึงความเหมาะสมในการที่จะให้ผู้เรียนได้รับ ความรู้ใดก่อนหลังซึ่งจะต้องมีความต่อเนื่องและเป็นลำดับขั้นตอน

ขั้นที่ 5 การเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นการศึกษาถึงกระบวนการเรียนรู้และวิธีการสอนแบบต่างๆ จะต้องวางแผนเลือกประสบการณ์ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระและผู้เรียน

ขั้นที่ 6 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้เลือกแล้ว เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนที่บรรลุตามจุดประสงค์ที่วางไว้

ขั้นที่ 7 การประเมินผล เป็นการพิจารณาว่าหลักสูตรประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด มีปัญหาหรือข้อบกพร่องในขั้นตอนใด เพื่อจะได้ทำการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

1.6.3 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของเชเลอร์และอเล็กซานเดอร์

Salor and Alexander (1981) ได้กำหนดขั้นตอนกระบวนการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์และขอบเขต โดยกำหนดขอบเขตของเป้าหมายไว้ 4 ประการ คือ ประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่หลากหลาย พัฒนาการของบุคคล ความสามารถทางสังคม ทักษะการเรียนรู้และความชำนาญเฉพาะ

ขั้นที่ 2 การออกแบบหลักสูตร เป็นการตัดสินใจโดยใช้เป้าหมาย วัตถุประสงค์และขอบเขต พร้อมทั้งพิจารณาข้อมูลอื่นๆ ประกอบ เช่น ธรรมชาติของวิชา ความสนใจของผู้เรียน และสังคม เป็นต้น

ขั้นที่ 3 การนำหลักสูตรไปใช้ เป็นการตัดสินใจเกี่ยวกับการนำวิธีสอนต่างๆ ที่ได้ ออกแบบไว้ไปปฏิบัติวิธีการสอนรวมทั้งสื่อต่างๆ ที่นำไปใช้ต้องเหมาะสมสอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายการสอน

ขั้นที่ 4 การประเมินหลักสูตร ผู้สอนจะต้องเลือกใช้วิธีประเมินผลแบบต่างๆ เพื่อ บอกความก้าวหน้าของผู้เรียน รวมทั้งประสิทธิภาพการสอน ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

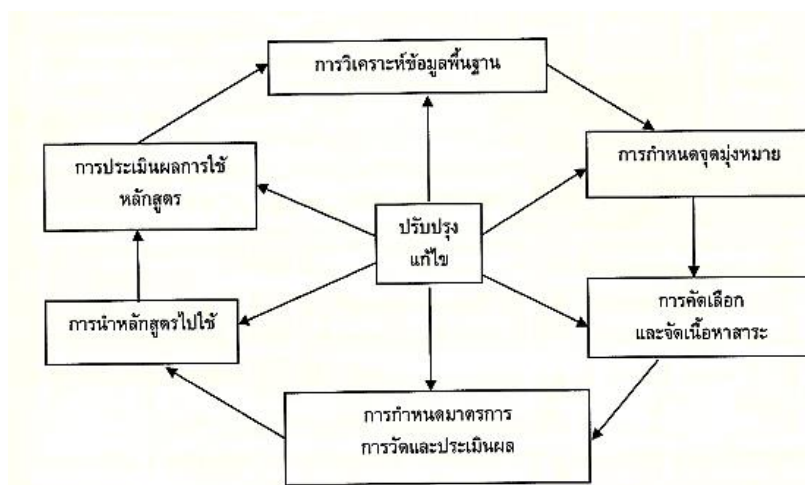
1.6.4 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของสกีลเบค

Skillbeck (1984) ได้กำหนดขั้นตอน กระบวนการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

1. วิเคราะห์สถานการณ์
2. นิยามจุดประสงค์
3. ออกแบบโปรแกรมการเรียนการสอน
4. ขยายความและการนำหลักสูตรไปใช้
5. ประเมินผลการเรียนรู้และการประเมินหลักสูตร

1.6.5 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของสังัด อุทรานันท์

สังัด อุทรานันท์ (2532) ได้เสนอแนวคิดการพัฒนาหลักสูตรโดยยึดหลักการพัฒนาหลักสูตรทั้งระบบ โดยแบ่งออกเป็นการร่างหลักสูตร การนำหลักสูตรไปใช้และการประเมินผลหลักสูตรทั้งระบบอีกด้วย แบ่งออกเป็นขั้นตอนซึ่งสามารถแสดงเป็นรูปวัฏจักรของ กระบวนการพัฒนาหลักสูตรได้ ดังภาพ



แผนภาพที่ 3 วัฏจักรกระบวนการพัฒนาหลักสูตรของสังกัด อุทรานันท์
(ที่มา : ชาวลิต ชูกำแพง, 2555)

1.6.6 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของวิชัย วงษ์ใหญ่

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2554) ได้เสนอรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรระดับอุดมศึกษา ดังนี้ 1. กำหนดจุดมุ่งหมาย หลักการและโครงสร้าง และออกแบบหลักสูตร 2. ยกร่างเนื้อหาสาระ ประสพการณ์ หน่วยการเรียนรู้ และรายวิชา และกำหนดผลการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ วางแผนการสอน สื่อการสอน และเลือกรูปแบบการจัดกิจกรรม 3. ทดลองใช้หลักสูตร และปรับปรุงถ้ามีข้อบกพร่อง 4. อบรมผู้สอน ผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษา และประชาสัมพันธ์หลักสูตร และ 5. ปฏิบัติการสอน โดยการนำหลักสูตรไปใช้จริง ได้แก่ 5.1) แปลงหลักสูตรไปสู่การสอน คือ จัดทำวัสดุหลักสูตร (เอกสารหลักสูตร สื่อและอุปกรณ์การสอน) 5.2) ผู้บริหารเตรียมสิ่งต่าง ๆ ที่สนับสนุนการสอน 5.3) ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนการสอน 5.4) ประเมินผล ทั้งประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และประเมินผลหลักสูตร

1.6.7 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของชาติชาย ม่วงปทุม

ชาติชาย ม่วงปทุม (2557) ได้สรุปรูปแบบกระบวนการพัฒนาหลักสูตรมีขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

1. ระบบวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ระบบวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเป็นระบบแรกของกระบวนการพัฒนาหลักสูตร โดยการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้พัฒนาหลักสูตรควรดำเนินการดังนี้

1.1 วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานทางด้านสังคม ผู้เรียน และศึกษาแนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญ จากนักวิชาการ เพื่อการวินิจฉัยความต้องการของสังคม

1.2 กำหนดจุดประสงค์ชั่วคราว หรือจุดประสงค์แนวกว้างของหลักสูตรที่สอดคล้องกับต้องการจำเป็นของสังคมที่วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่วิเคราะห์ไว้

1.3 ตรวจสอบกลั่นกรองจุดประสงค์ชั่วคราว หรือจุดประสงค์แนวกว้างโดยหลักการแนวคิดทางปรัชญาการศึกษา จิตวิทยาการศึกษา และปรัชญา แนวคิดทางสังคม เพื่อวิเคราะห์พิจารณาความเป็นไปได้ของจุดประสงค์ของหลักสูตร

1.4 กำหนดจุดประสงค์ที่แท้จริงของหลักสูตรจากที่ผ่านการกลั่นกรองแล้ว ผลผลิตของระบบการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานนี้จะได้จุดประสงค์ที่แท้จริงของหลักสูตร และนำไปใช้เป็นปัจจัยนำเข้าในระบบการร่างหลักสูตรต่อไป

2. ระบบร่างหลักสูตร

ระบบร่างหลักสูตรเป็นระบบที่ผู้พัฒนาหลักสูตรจะดำเนินการกำหนดรายละเอียดต่างๆ ของหลักสูตร โดยดำเนินการดังนี้

2.1 กำหนดจุดประสงค์ของหลักสูตรจากผลการดำเนินงานในระบบวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

2.2 คัดเลือกเนื้อหาที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของหลักสูตร โดยเน้นให้เนื้อหาที่คัดเลือกมาเป็นเนื้อหาที่ถูกต้อง ทันสมัย ครอบคลุมจุดประสงค์ของหลักสูตร

2.3 จัดลำดับเนื้อหาที่คัดเลือกไว้โดยอาศัยความรู้ทางจิตวิทยาการศึกษา ทั้งจิตวิทยาพัฒนาการ และจิตวิทยาการเรียนรู้ เพื่อลำดับเนื้อหาให้เหมาะสมและสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.4 กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

2.5 กำหนดวิธีการประเมินผู้เรียน เพื่อเป็นแนวทางในการตรวจสอบการบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียน

3. ระบบการใช้หลักสูตร

เมื่อได้หลักสูตรฉบับสมบูรณ์แล้วก็จะเป็นกระบวนการนำหลักสูตรไปใช้ โดยดำเนินการ ดังนี้

3.1 จัดทำเอกสารประกอบหลักสูตร เพื่อให้สามารถนำหลักสูตรไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร ซึ่งอาจประกอบด้วยคู่มือการใช้หลักสูตร หน่วยการเรียนรู้ กำหนดการเรียนการสอน แผนการเรียนการสอน เป็นต้น

3.2 เตรียมบุคลากรผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตร ทั้งผู้บริหาร ผู้สอน ศึกษานิเทศก์และบุคลากรอื่นๆ ให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตร และการนำหลักสูตรไปใช้

3.3 จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตร ซึ่งเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนและเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจของการนำหลักสูตรไปใช้

3.4 บริหาร บริการ การนิเทศ ติดตามการใช้หลักสูตรเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้การนำหลักสูตรไปใช้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

4. ระบบประเมินหลักสูตร

ในรูปแบบกระบวนการพัฒนาหลักสูตรนี้ ระบบประเมินหลักสูตรจะถูกแยกไปอีกส่วนหนึ่งโดยมีแนวคิดว่าการประเมินหลักสูตรควรครอบคลุมทั้งระบบวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ระบบร่างหลักสูตร และระบบการใช้หลักสูตร เมื่อได้ข้อมูลจากการประเมินระบบใดก็จะเป็นข้อมูลย้อนกลับเพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจปรับปรุงแก้ไขในระบบนั้นๆ

รูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรยังมีอีกหลายรูปแบบ ซึ่งมีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันไปในขั้นตอนรายละเอียด เมื่อพิจารณาจากรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่นำเสนอดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปเป็นรูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรในภาพรวม ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เป็นการศึกษาถึงข้อมูลต่างๆ ที่จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาหลักสูตร การวิเคราะห์สำรวจสภาพปัญหา ความต้องการและความจำเป็นในการสร้างหลักสูตร

2. การพัฒนาหลักสูตร โดยการกำหนดจุดมุ่งหมายจากข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 กำหนดเนื้อหาสาระ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดขึ้น เพื่อให้ได้ร่างหลักสูตรตามองค์ประกอบของหลักสูตรที่จำเป็นในแต่ละหลักสูตร

3. การทดลองใช้หลักสูตร เป็นการนำหลักสูตรไปทดลองใช้ที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยการทดลองใช้หลักสูตรจะอาศัยวิธีการออกแบบต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่ได้ที่เกิดจากหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น

4. การประเมินและติดตามผลหลักสูตร เพื่อตรวจสอบว่าหลักสูตรที่ได้พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมเพียงใด โดยอาศัยวิธีการประเมินตามแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ของการประเมินพร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ได้หลักสูตรที่สมบูรณ์ขึ้นก่อนมีการนำหลักสูตรไปใช้

1.7 การสร้างหลักสูตร

ขั้นตอนของการสร้างหลักสูตรถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญประการหนึ่งในการพัฒนาหลักสูตร นักพัฒนาหลักสูตร หรือผู้ที่มีส่วนในการรับผิดชอบในการสร้างหลักสูตร ควรทำความเข้าใจในทุกรายละเอียดในการพิจารณาสร้างหลักสูตรแต่ละองค์ประกอบ (ศศิธร ชันดิธรางกูร, 2554; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2556) ดังนี้

1.7.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นในการพัฒนาหลักสูตร

ก่อนดำเนินการสร้างหลักสูตร นักพัฒนาหลักสูตรและผู้ที่เกี่ยวข้องมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาข้อมูลพื้นฐานให้ชัดเจนเสียก่อน เนื่องจากข้อมูลพื้นฐานที่ได้จะเป็นจุดเริ่มต้นในการการจัดทำร่างองค์ประกอบหลักสูตร อันได้แก่ จุดมุ่งหมายหลักสูตร เนื้อหาสาระหลักสูตร กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผลการเรียน รวมถึงการกำหนดรูปแบบหลักสูตร การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจึงเป็นส่วนสำคัญต่อการได้มาซึ่งหลักสูตรที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับเป้าหมายที่ต้องการ ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นที่ควรนำมา วิเคราะห์เพื่อจัดทำองค์ประกอบของหลักสูตรมีหลายด้าน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลด้านนโยบายและเป้าประสงค์ของชาติ การวิเคราะห์หลักสูตรเดิม การวิเคราะห์สภาพปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง การวิเคราะห์ผู้เรียน และการวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอน (ศศิธร ชันดิทรานุกร, 2554; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2556) ซึ่งมีรายละเอียดแต่ละประเด็นดังนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลด้านนโยบายและเป้าประสงค์ของการศึกษาชาติ

นโยบายและเป้าประสงค์ของการศึกษา (Policies and National Education Goals) เป็นตัวกำหนดจุดหมายและจุดหมายเป็นตัวกำหนดจุดประสงค์ของวิชา (Subject Objectives) อีกต่อหนึ่ง สำหรับเป้าประสงค์ของการศึกษาได้มาจากเป้าประสงค์ของชาติ (National Goals) ซึ่งวิเคราะห์มาจากสภาพและปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ดังนั้นการกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรจึงต้องวิเคราะห์ว่านโยบายและเป้าประสงค์ของชาติกำลังมุ่งเน้นทิศทางใด ซึ่งนักพัฒนาหลักสูตรต้องนำมาวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาการศึกษาของประเทศ เพื่อพัฒนาคนให้มีองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของชาติ

2) การวิเคราะห์หลักสูตรเดิม เป็นการประเมินหลักสูตรเดิมว่ามีความทันสมัยเพียงใด สนองความต้องการของเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และผู้เรียนหรือไม่ อะไรที่ยังคืออยู่และยังใช้ได้ และอะไรที่ต้องปรับเปลี่ยนให้ทันต่อเหตุการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้น จึงต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตรทั้ง 3 ส่วน ดังนี้

- การวิเคราะห์ตัวหลักสูตรและวัสดุหลักสูตร

สิ่งที่ต้องวิเคราะห์

1) ตัวหลักสูตร สิ่งที่ต้องวิเคราะห์ในตัวหลักสูตร คือ องค์ประกอบของหลักสูตร ได้แก่ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหา ประสบการณ์การเรียนรู้ และการวัดประเมินผล

2) วัสดุหลักสูตร สิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ในวัสดุหลักสูตร คือ คู่มือครู คำแนะนำในการใช้วัสดุอุปกรณ์ คำแนะนำการจัดชั้นเรียน หนังสือเรียนเอกสารประกอบการเรียน เป็นต้น

วิธีการรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์

โดยการวิเคราะห์ว่าตัวหลักสูตรและวัสดุหลักสูตรนั้นสนองความต้องการของสังคม สอดคล้องกับค่านิยม สอนความความต้องการของผู้เรียน ผู้สอน และผู้เกี่ยวข้องหรือไม่ ซึ่งอาจใช้วิธีการสังเกตกิจกรรมการเรียนในชั้นเรียน การวิเคราะห์จากผลการทดสอบ วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้หรือในคู่มือครู การสัมภาษณ์ผู้เรียน ผู้สอนหรือผู้เกี่ยวข้อง

- การวิเคราะห์กระบวนการใช้หลักสูตร

สิ่งที่ต้องวิเคราะห์

ในกระบวนการใช้หลักสูตรสิ่งที่ต้องวิเคราะห์ คือ กระบวนการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ วิธีสอน บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนหรือผู้เรียนกับผู้สอน โดยพิจารณาจากความพร้อมในด้านต่างๆ เช่น ผู้สอน ผู้เรียน บุคลากรอื่นๆ สื่อและอุปกรณ์ การเรียนการสอน อาคารสถานที่ และเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ

วิธีการรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์

วิธีการรวบรวมข้อมูลกระบวนการใช้หลักสูตร อาจใช้ได้หลากหลายวิธี เช่น การสังเกตการเรียนการสอน การสัมภาษณ์ผู้บริหาร ผู้นิเทศ การใช้แบบสอบถามไปสอบถามผู้เกี่ยวข้อง ในชุมชน ผู้ปกครอง และการจดบันทึกสิ่งที่พบเห็นในสถานการณ์จริงของการใช้หลักสูตร การวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นต้น

- การวิเคราะห์ผลการใช้หลักสูตร เพื่อตรวจสอบจุดเด่น จุดอ่อน ข้อดี ข้อเสียขององค์ประกอบต่างๆ ของหลักสูตร โดยมุ่งพิจารณาในแง่ประสิทธิภาพในการนำไปใช้ความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้อง ประโยชน์ที่ได้ และประสิทธิผลในการลงทุน

สิ่งที่ต้องวิเคราะห์

สิ่งที่ต้องวิเคราะห์จากผลการใช้หลักสูตร คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมด้านต่างๆ ของผู้เรียน ของผู้สอนและผู้เกี่ยวข้อง บรรยากาศในโรงเรียนในชุมชนใกล้เคียง จำนวนผู้เรียนที่เรียนสำเร็จ ความรู้สึกของผู้เรียนและผู้สอนที่มีต่อหลักสูตร และประสิทธิภาพในการใช้หลักสูตร

- วิธีการรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์

วิธีการรวบรวมข้อมูลผลการใช้หลักสูตร อาจใช้ได้หลากหลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม และการจดบันทึกสิ่งที่พบเห็น โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งก่อนและหลังใช้หลักสูตร แล้วนำผลการวิเคราะห์มาเปรียบเทียบกัน เพื่อทราบการเปลี่ยนแปลงของผลการใช้หลักสูตรที่เกิดขึ้น

3) การวิเคราะห์สภาพและปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง

การวิเคราะห์สภาพและปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง จะช่วยให้สามารถตีความได้ว่าสภาพที่เป็นอยู่ในขณะนั้นมีความหมายต่อการศึกษาอย่างไรและสิ่งที่สำคัญที่สุดคือจะมองไปข้างหน้าอย่างไร เพราะการจัดการการศึกษาต้องคำนึงถึงว่ากว่าที่ผู้เรียนจะเรียนสำเร็จออกไปใช้เวลายาวนานเป็นสิบปี ดังนั้นสิ่งที่เรียนในปัจจุบันถ้าไม่สอดคล้องกับอนาคตข้างหน้า สิ่งที่จะเรียนจะไม่มีประโยชน์เลย ดังนั้นแหล่งข้อมูลที่ควรนำมาวิเคราะห์ในระดับชาติ ได้แก่ แหล่งข้อมูลจากแผนพัฒนาการศึกษาชาติ หรือจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เป็นต้น สำหรับการจัดทำหลักสูตรในระดับท้องถิ่น อาจเริ่มที่การวิเคราะห์ข้อมูลด้านต่างๆ ได้แก่ ข้อมูลด้านประชากร สุขภาพอนามัย การประกอบอาชีพ ที่อยู่อาศัย การบริการสาธารณสุข ปลอดภัย ความมั่นคงปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ฐานะของประชากร รายได้ ขนบธรรมเนียมประเพณี ทรัพยากรธรรมชาติ ปัญหาสังคม เป็นต้น ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร เช่น ข้อมูลด้านสุขภาพอนามัย จะถูกนำมาใช้ในการกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เช่น ข้อมูลด้านสุขภาพอนามัยจะถูกนำมาใช้ในการกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรพละศึกษา หรือข้อมูลด้านการประกอบอาชีพจะถูกนำมากำหนดไว้ในจุดมุ่งหมายของหลักสูตรด้านวิชาการงานอาชีพหรืออาชีวศึกษา เป็นต้น

4) การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียน

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียนมีความสำคัญมากต่อการพัฒนาหลักสูตรเช่นกันทั้งข้อมูลเชิงปริมาณด้านพัฒนาการของผู้เรียน

- ข้อมูลด้านปริมาณ ได้แก่ จำนวนนักเรียนที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นหรือลดลง จำนวนนักเรียนจำแนกตามเพศและอายุ อัตราการสอบได้ สอบตก อัตราการออกกลางคัน สาเหตุการออกจากรั้วโรงเรียน เป็นต้น ข้อมูลเหล่านี้หาได้จากสถิติต่างๆ ซึ่งแต่ละข้อมูลสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในลักษณะต่างๆ กัน เช่น ในการจัดเตรียมครู การจัดเตรียมอาคารสถานที่เรียน การเตรียมห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ การจัดชั้นเรียน การจัดงบประมาณ เป็นต้น

- ข้อมูลด้านพัฒนาการของผู้เรียน ความเจริญเติบโตของผู้เรียนที่จำเป็นต้องสำรวจ ได้แก่ พัฒนาการทางร่างกาย ทางอารมณ์ สังคม จิตใจ และพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญา ซึ่งข้อมูลเหล่านี้หาได้จากสถิติของโรงเรียน รายงานของแพทย์การสนทนากับผู้เรียนและพ่อแม่ผู้ปกครอง จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน จากการทดสอบและการศึกษาวิจัย เป็นต้น ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะมีประโยชน์ในการนำไปพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละวัยได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับเชาวน์ปัญญาของผู้เรียน และพัฒนาการด้านจริยธรรมของผู้เรียน เป็นต้น

5) การวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอน

การวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนมีความสำคัญมากต่อกระบวนการพัฒนาหลักสูตร โดยเฉพาะการนำผลการวิเคราะห์ไปใช้ในการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน การ

ประเมินการจัดการเรียนรู้ ในการวิเคราะห์ควรคำนึงถึงการวิเคราะห์เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของ ครูที่ใช้ทฤษฎี แนวคิด หลักการใดในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่ค้นพบนั้นมีความสำคัญจำเป็นที่ต้องใช้ต่อไปหรือควรให้ปรับปรุงแก้ไข เช่น ในปัจจุบันเน้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนที่เน้นกระบวนการคิดของผู้เรียน ให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น การสอนที่เน้นให้ผู้เรียนใฝ่เรียน แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายได้ หากวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้แล้วพบว่าส่วนใหญ่สอนแบบบรรยายที่ไม่เน้นสิ่งที่กล่าวมา ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร นักพัฒนาหลักสูตรต้องให้ความสำคัญกับการเน้นการใช้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนกระบวนการคิด การใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในหลักสูตรใหม่ที่จะพัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่กำหนดไว้

6) การวิเคราะห์ทรัพยากร อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ และอาคารสถานที่

ทรัพยากร อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ และอาคารสถานที่ เป็นข้อมูลที่สำคัญอย่างมากอีกประการหนึ่งที่นักพัฒนาหลักสูตรต้องคำนึงถึงและศึกษาวิเคราะห์ก่อนลงมือพัฒนาหลักสูตร

ทรัพยากร หมายถึง ผู้สอนและงบประมาณค่าใช้จ่ายต่างๆ

อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ หมายถึง สื่อต่างๆ อุปกรณ์โสตทัศนศึกษา คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์และเครื่องมือห้องปฏิบัติการ เป็นต้น

อาคารสถานที่ หมายถึง ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ ห้องประชุม ห้องอาหาร ห้องพักผ่อน ห้องกิจกรรม ห้องจริยธรรม เป็นต้น

ข้อมูลทรัพยากร อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ และอาคารสถานที่นี้จะช่วยให้นักพัฒนาหลักสูตรวางแผนพัฒนาหลักสูตรได้ตรงกับความเป็นจริงกับในสิ่งที่มีอยู่จริง ไม่เป็นหลักสูตรที่เพ้อฝัน เช่น พัฒนาหลักสูตรที่เน้นเทคโนโลยี แต่โรงเรียนของตนเองไม่มีเทคโนโลยีใดๆ เลย ซึ่งก็เป็นไปได้ยากที่จะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์บรรลุตามจุดมุ่งหมาย ดังนั้นการวิเคราะห์ข้อมูลทรัพยากร อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ และอาคารสถานที่จึงช่วยในการจัดรายวิชาที่จะสอน การเตรียมผู้สอน และการเตรียมความพร้อมให้ทรัพยากร อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ และอาคารสถานที่สมบูรณ์พร้อมใช้

1.7.2 การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรนั้น ถ้าดูอย่างผิวเผินแล้วดูเหมือนว่าไม่ใช่สิ่งที่ยุ่งยาก แต่ถ้าพิจารณาให้ลึกซึ้งแล้วจะพบว่า การกำหนดจุดมุ่งหมายให้สอดคล้องและเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนและสังคมอย่างแท้จริงเป็นเรื่องที่กระทำได้ไม่ถนัดนัก ในทางปฏิบัตินั้น

พบว่าคณะกรรมการหลักสูตรต้องใช้เวลาในการพิจารณากำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเพราะว่า ผู้รับผิดชอบในการพัฒนาหลักสูตรจะต้องพิจารณาและตรวจสอบอย่างรอบคอบว่า จุดมุ่งหมายที่กำหนดขึ้นมานั้นมีความถูกต้อง สอดคล้องและเหมาะสมกับความต้องการของสังคม ของผู้เรียน และความเชื่อในเชิงปรัชญาและจิตวิทยาหรือไม่ ซึ่งชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2556) ได้นำเสนอหลัก 6 ประการ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการร่างจุดมุ่งหมายของหลักสูตรไว้ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายหลักสูตรต้องบอกถึงความต้องการอย่างชัดเจน (Intention)
2. จุดมุ่งหมายหลักสูตรต้องบอกถึงความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ซึ่งจะเกิดขึ้นแก่ผู้เรียน (Significant Change)
3. จุดมุ่งหมายหลักสูตรต้องกะทัดรัด ไม่เยิ่นเย้อ (Conciseness)
4. จุดมุ่งหมายหลักสูตรต้องมีความถูกต้องแน่นอน (Exactness)
5. จุดมุ่งหมายหลักสูตรต้องมีความสมบูรณ์ในตัว (Completeness)
6. จุดมุ่งหมายหลักสูตรต้องเป็นที่ยอมรับของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง (Acceptability)

1.7.3 การเลือกเนื้อหาสาระและประสบการณ์การเรียนรู้
รุ่งทิพา จันทน์วัฒนวงษ์ (2557) ได้เสนอแนวคิดหลักเกณฑ์ในการเลือกเนื้อหาสาระ และประสบการณ์การเรียนรู้ 5 ประการสำคัญดังนี้

1. ความสอดคล้องกับเป้าหมายทางการศึกษา ผู้เรียนและสังคม โดยเนื้อหาสาระที่จะนำมากำหนดไว้ในหลักสูตรจะต้องมีความสอดคล้องกับเป้าหมายของการศึกษา หรือจุดประสงค์ของการเรียนรู้นั้น ๆ สอดคล้องกับความต้องการความสนใจ วุฒิภาวะของผู้เรียนและสอดคล้องกับความเป็นจริงในสังคม
2. ความสอดคล้องครอบคลุมและสมดุลของเนื้อหาสาระ โดยลักษณะของเนื้อหาวิชาที่เลือกมาบรรจุไว้ในหลักสูตรควรเป็นความรู้หลายด้าน ที่มีความครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และมีความสมดุลระหว่างความกว้างและความลึกของเนื้อหาสาระด้วย
3. ความถูกต้องทันสมัยและเชื่อถือได้ เนื่องจากในปัจจุบันมีความก้าวหน้าทางวิทยาการอย่างรวดเร็ว จึงมีการค้นพบข้อมูลใหม่ๆ อยู่เสมอ เป็นเหตุให้บางครั้งความรู้เก่ากลายเป็นข้อมูลที่ล้าสมัยไม่ถูกต้อง เพราะฉะนั้นในการคัดเลือกเนื้อหาที่จะบรรจุในหลักสูตรจะต้องได้รับการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและควรมีเนื้อหาใหม่ ทันต่อความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
4. การเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน โดยเนื้อหาวิชาที่นำมาบรรจุในหลักสูตรควรมี

ประโยชน์ต่อผู้เรียนและสามารถพัฒนาสังคมในด้านต่างๆ ทั้งในปัจจุบันและอนาคตควรเป็นเนื้อหาที่สามารถเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนวิชานั้นหรือวิชาอื่นๆ ในระดับชั้นสูงขึ้นไปหรือประกอบอาชีพต่อไปได้

5. การนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยเนื้อหาวิชาที่นำมาบรรจุในหลักสูตรจะต้องเป็นเนื้อหาที่สามารถนำไปจัดกิจกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้มีความสะดวก และความพร้อมทั้งในด้าน เวลา สถานที่ บุคลากร ผู้สอน ผู้เรียน วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆ และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ

นอกจากนี้การเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นการเลือกวิธีการที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นหน้าที่ที่สำคัญยิ่งโดยตรงของผู้สอนที่จะเลือกจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์ที่จะให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งการเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ มีหลักเกณฑ์ดังนี้

1. จะต้องให้โอกาสที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนในการฝึกฝนรูปแบบพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ เช่น ถ้ามีวัตถุประสงค์ที่จะพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาที่ควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้พบกับปัญหาและมีโอกาสแก้ปัญหานั้น ถ้าต้องการให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการช่วยเหลือผู้อื่น ก็ควรจัดสภาพแวดล้อมหรือสังคมที่ผู้เรียนได้สัมผัสหรือรับรู้และพึงพอใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น เป็นต้น

2. ประสบการณ์การเรียนรู้จะต้องให้ผู้เรียนได้รับความพอใจจากการปฏิบัติพฤติกรรมตามจุดประสงค์นั้น ควรเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสนใจและพึงพอใจที่จะปฏิบัติหรือร่วมกิจกรรม เพราะประสบการณ์การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนสนใจและพึงพอใจที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตัวเองมากกว่าการถูกบังคับหรือไม่เต็มใจ

3. ประสบการณ์การเรียนรู้ต้องอยู่ในวิสัยที่เป็นไปได้ ในการเลือกประสบการณ์การเรียนรู้นั้น จะต้องการมีความเหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียน และความพร้อมในการดำเนินการ เช่น ครูผู้สอน สถานที่ สถานการณ์ โอกาส และความเหมาะสม เป็นต้น

4. ประสบการณ์การเรียนรู้ต้องมีหลากหลาย ประสบการณ์มีมากมายที่จะให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์เดียวกัน ดังนั้นควรจัดเตรียมประสบการณ์การเรียนรู้ไว้หลากหลายรูปแบบ เพื่อสามารถเลือกใช้ในสถานการณ์และประเภทของผู้เรียนที่แตกต่างกันได้

5. ประสบการณ์การเรียนรู้บางครั้งก็สามารถทำให้บรรลุผลได้มากกว่าจุดประสงค์เดียว ดังนั้นการวางแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ควรจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สามารถบรรลุจุดประสงค์ได้หลายอย่างในเวลาเดียวกัน

6. ประสบการณ์การเรียนรู้ต้องผลักดันให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้และสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว ประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้นควรเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด

ความอยากเรียนรู้ และเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ ได้อย่างรวดเร็ว ประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้นแม้ว่าจะน่าสนใจและเกิดความสนุกสนานผู้เรียนชอบแต่ไม่ก่อให้เกิดความรู้ก็เป็นสิ่งที่ไม่ดีประโยชน์

1.7.4 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Experience Organization)

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมีหลักการและรูปแบบของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ดังนี้ (ศศิธร ชันดิธรางกูร, 2554 ; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ , 2556)

1. ความต่อเนื่องของประสบการณ์การเรียนรู้ (Continuity) ความต่อเนื่องของประสบการณ์การเรียนรู้ พิจารณาได้ใน 2 กรณี คือ ประสบการณ์ที่จัดขึ้นต้องต่อเนื่องจากประสบการณ์เดิมและการเรียนรู้จะเกิดขึ้นต้องได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

2. การลำดับขั้นตอนของประสบการณ์ (Sequence) ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ควรจัดตามลำดับขั้นตอนเช่น เริ่มจากสิ่งที่ย่าง ๆ ไปสู่ประสบการณ์ซับซ้อนหรือเริ่มจากประสบการณ์ใกล้ตัวผู้เรียน ไปสู่ประสบการณ์ไกลตัว เป็นต้น

3. การบูรณาการประสบการณ์การเรียนรู้ (Integration) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ควรให้เกิดการผสมผสานระหว่างความรู้ในวิชาต่างๆ หรือเกิดบูรณาการทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย หรือการบูรณาการการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจและของผู้เรียน

4. การส่งเสริมและไม่บั่นทอนพัฒนาการเดิม (Promotion) ประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้นใหม่ต้องไม่ทำลายหรือบั่น ทอนสิ่งที่มีอยู่เดิม หรือทำให้ทักษะเดิมได้รับความกระทบกระเทือน

5. การวางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Plan) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ต้องมีการเตรียมการล่วงหน้า มีการวางแผนร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสม และต้องใช่วิธีการแก้ปัญหาเป็นกุศโลบายในกระบวนการเรียนการสอน

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายนั้นสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ตามลักษณะของเนื้อหาวิชาและความเหมาะสมกับผู้เรียน (ศศิธร ชันดิธรางกูร, 2554 ; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ , 2556) ดังนี้

1. รูปแบบการใช้โสตทัศนวัสดุต่างๆ (Audio – Visual Approach) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้โสตทัศนูปกรณ์ ต่างๆ เช่น เครื่องฉายภาพนิ่ง เครื่องฉายภาพเคลื่อนไหว เครื่องบันทึกเสียง ภาพยนตร์ วิดิทัศน์ รูปภาพ ของจริง หุ่นจำลอง เป็นต้น โสตทัศนวัสดุควรมีมากพอที่ผู้สอนจะสามารถเลือกมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในบทเรียนหนึ่งๆ ตามความเหมาะสม เพราะอุปกรณ์ต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพของสิ่งที่เรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2. รูปแบบการใช้การฝึกหัด (Drill-and-Practive Approach) เป็นรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จนสามารถทำได้ ฝึกจนเกิดทักษะและทำได้โดยอัตโนมัติ

3. รูปแบบการใช้กิจกรรม (Activity-Oriented Approach) เป็นรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้คิด ได้ทำ ได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการเรียน เช่น การจัดนิทรรศการ แสดงละคร การสาธิต และการทำโครงการต่างๆ กิจกรรมเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการทั้งทางด้านเนื้อหา พัฒนาความรู้ ทักษะ และทักษะต่างๆ รวมทั้งกิจกรรมยังทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนและสนใจเรียน

4. รูปแบบการใช้การแก้ปัญหา (Problem-Solving Approach) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้พบกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา และสามารถคิดค้นหาวิธีแก้ปัญหานั้นได้เป็นการฝึกทักษะการคิดค้นอย่างมีเหตุผล เช่น การให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์

5. รูปแบบการสอนรายบุคคล (Individualized Approach) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นรายบุคคล ผู้เรียนแต่ละคนสามารถศึกษาได้จากบทเรียนแบบโปรแกรม บทเรียนโมดูล หรือคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรืออินเทอร์เน็ต เป็นต้น

6. รูปแบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry Approach) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนคิดค้นหาคำตอบต่างๆ จากการสังเกต คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าโดยการใช้คำถามที่เป็นตัวกระตุ้นให้หาคำตอบ

7. รูปแบบเรียนด้วยตนเอง (Self-Study-Approach) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มุ่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เช่น การค้นคว้ารายงานหรือการวิจัย โดยมีครูเป็นผู้แนะนำอยู่ห่างๆ

1.7.5 การกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีหลักการในการดำเนินการ

(รุ่งทิวา จันทน์วัฒนวงษ์, 2557) ดังนี้

1. การประเมินผลการสอนเป็นระบบการติดตามการดำเนินงาน และการนำผลสะท้อนกลับมาปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

2. การประเมินการสอนควรพิจารณาจากปัจจัยหลายๆ ด้าน ทั้งการประเมินผู้เรียน และการประเมินผู้สอน

3. การประเมินการสอนควรใช้เครื่องมือที่สามารถวัดพฤติกรรมได้

4. การประเมินการสอนต้องประเมินในสิ่งที่ปฏิบัติจริง

5. การประเมินต้องครบถ้วนตามกระบวนการสอน ทั้งการเตรียมการสอนการ

ดำเนินการสอน และการทดสอบ

6. การประเมินต้องใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับสิ่งที่จะประเมิน
7. การประเมินควรให้ผู้ถูกประเมินได้ทราบล่วงหน้าทั้งกติกาและเกณฑ์ในการประเมิน และให้เวลาพอสมควร
8. การประเมินต้องมีระบบที่ดีแน่นอนเชื่อมั่นและเป็นกลาง
9. การประเมินต้องมีรูปแบบและวิธีการที่ยุติธรรมและยอมรับความแตกต่างของบุคคล
10. การประเมินควรใช้ข้อมูลจากหลายแหล่งประกอบกัน
11. ข้อมูลลักษณะหนึ่งควรใช้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น ไม่ควรนำไปใช้หลายวัตถุประสงค์ เช่น ข้อมูลเพื่อใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนก็ควรใช้เฉพาะการปรับปรุงการเรียนการสอน ไม่ควรนำไปใช้ในการพิจารณาความดีความชอบ

12. การพิจารณาผลการประเมินไม่ควรพิจารณาด้วยคนเดียว แม้การประเมินตนเองก็ตาม ถ้าให้คนอื่นมีส่วนร่วมจะทำให้การประเมินทำได้กว้างขวางและเป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น

1.8 การประเมินหลักสูตร

การประเมินหลักสูตรแบ่งออกได้หลายประเภท ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเกณฑ์และแนวคิดในการแบ่ง ซึ่งมีประเภทของการประเมินหลักสูตร 3 ประเภทที่สำคัญ (ชาติชาย ม่วงปฐม, 2557) ดังนี้

1. แบ่งตามหลักยึดของการประเมิน โดยใช้เกณฑ์ด้านจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเป็นหลักยึดการ มี 2 แบบ คือ

1.1 การประเมินผลตามจุดมุ่งหมาย (goal-based evaluation) เป็นการประเมินผลตามที่ระบุไว้ในจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ว่าผลผลิตที่ได้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ เพียงใด

1.2 การประเมินผลทั้งหมด (goal-free evaluation) เป็นการประเมินที่ครอบคลุมผลที่เกิดขึ้นจริงทั้งหมด ซึ่งประกอบด้วยผลทางตรง และผลทางอ้อม หรือผลกระทบโดยไม่ได้ยึดติดกับจุดมุ่งหมายเดิมของหลักสูตร

2. แบ่งตามลำดับเวลาที่ประเมิน

2.1 การประเมินก่อนการนำหลักสูตรไปใช้ เป็นการพิจารณาเกี่ยวกับเอกสารหลักสูตร เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของหลักสูตรและคุณภาพของเอกสารสามารถชี้แนวไปสู่การจัดการเรียนการสอนได้มากน้อยเพียงใด ระบบการบริหารจัดการ เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของกระบวนการการใช้หลักสูตรรวมทั้งการนิเทศ กำกับดูแลทรัพยากร เพื่อศึกษาด้านความพร้อมเกี่ยวกับบุคลากร งบประมาณ สถานที่ และวัสดุหลักสูตรอื่นที่เอื้อต่อการใช้หลักสูตรให้บรรลุ

วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

2.2 การประเมินขณะใช้หลักสูตร เป็นการพิจารณาเกี่ยวกับระบบบริหารและการจัดการหลักสูตร การจัดกระบวนการเรียนการสอน การประเมิน และระบบการบริหารและวิธีการนิเทศเพื่อให้ได้ข้อมูลที่จะอธิบายความก้าวหน้าและนำมาใช้แก้ไขจุดบกพร่องของการใช้หลักสูตร ซึ่งต้องใช้วิธีการประเมินทั้งด้านปริมาณและคุณภาพมุ่งประเมินทั้งด้านผู้เรียน ผู้สอน ฝ่ายบริหาร สื่อ โสตทัศนวัสดุการเรียนการสอน สิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง วิธีการวัดและประเมินผลการเรียน มีเครื่องมือวัดให้ผลการประเมินที่สามารถอธิบายความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนและเครื่องบ่งชี้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของผู้สอน รวมทั้งประเมินภาพรวมความสอดคล้องระหว่างการจัดการเรียนการสอนกับหลักสูตร

2.3 การประเมินหลักสูตรหลังการใช้หลักสูตร หลังจากที่มีการใช้หลักสูตรมาแล้วระยะหนึ่งหรือครบกระบวนการ ควรจะประเมินหลักสูตรทั้งระบบ ได้แก่ การประเมินองค์ประกอบด้านต่างๆ ของหลักสูตรทั้งหมด คือ เอกสารหลักสูตร วัสดุหลักสูตร บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตร การบริหารหลักสูตร การนิเทศกำกับติดตามการจัดกระบวนการเรียนการสอน ฯลฯ เพื่อสรุปตัดสินว่าหลักสูตรที่จัดทำขึ้นมานั้นจะดำเนินการใช้ต่อไปหรือควรปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นหรือควรยกเลิก

3. แบ่งตามจุดมุ่งหมายของการประเมิน

3.1 การประเมินความก้าวหน้า (formative evaluation) เป็นการประเมินขณะดำเนินการใช้หลักสูตรหรือเป็นการประเมินระหว่างทาง เพื่อให้ได้สารสนเทศสำหรับปรับปรุงกระบวนการบริหารและการใช้หลักสูตร

3.2 การประเมินสรุปรวม (summative evaluation) เป็นการประเมินผลสรุปรวมของหลักสูตร หรือการประเมินเมื่อครบวงจรของหลักสูตร เพื่อให้ได้สารสนเทศสำหรับตัดสินผลสำเร็จของหลักสูตร

นอกจากนี้ได้มีนักการศึกษาเสนอรูปแบบของการประเมินที่นิยมนำมาประยุกต์ใช้ในการประเมินหลักสูตร สามารถจัดจำแนกได้ 4 กลุ่ม ดังนี้

1. รูปแบบการประเมินที่ยึดจุดมุ่งหมายเป็นหลัก (goal-based models)

รูปแบบการประเมินแนวนี้นั้นเน้นการตัดสินคุณค่าตามจุดมุ่งหมาย เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในแผนงาน โครงการ หรือหลักสูตร การประเมินจึงมีลักษณะของการเปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นจริงกับผลที่คาดหวังไว้ ดังนั้น จุดมุ่งหมาย เป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์จึงถูกใช้เป็นเกณฑ์สำหรับตัดสินความสำเร็จของการดำเนินงาน โดยมีขั้นตอนการประเมิน (Tyler, 1950) ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายทั่วไปกว้างๆ โดยการวิเคราะห์ปัจจัยองค์ประกอบต่างๆ คือ ผู้เรียน สังคม เนื้อหาสาระ และปัจจัยที่กำหนดขอบเขตของจุดมุ่งหมาย ได้แก่ จิตวิทยาการเรียนรู้และปรัชญาการศึกษา

2. กำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะหรือจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่ต้องการวัดภายหลังจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

3. กำหนดสถานการณ์ที่แสดงความสำเร็จของจุดมุ่งหมาย

4. พัฒนาและเลือกเทคนิคในการวัดให้เหมาะสมกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด

5. กำหนดเนื้อหาหรือประสบการณ์ทางการศึกษาเพื่อให้สอดคล้องและบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนด

6. รวบรวมข้อมูลที่เป็นผลงานของนักเรียน

7. เปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการวัดกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้

8. ถ้าไม่บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ จะต้องมีการตัดสินใจ ปรับปรุงหลักสูตรหรือยกเลิก ถ้าบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ก็จะใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาหลักสูตร

โดยไทเลอร์ ได้เสนอแนวคิดว่าการประเมินหลักสูตรควรประกอบด้วย การประเมินความเหมาะสมของจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การประเมินความเป็นไปได้ของแผนการเรียนรู้ที่จะส่งผลต่อความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ประเมินผลผลิตและผลลัพธ์ของหลักสูตร ตลอดจนการติดตามประเมินหลักสูตรเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง

2. รูปแบบการประเมินที่ยึดเกณฑ์เป็นหลัก (criterion-based models)

รูปแบบการประเมินผลหลักสูตรของสเตก (Robert E. Stake)

Stake (1967) ได้เสนอรูปแบบการประเมินแบบเป็นทางการที่ต้องอาศัยการตัดสินใจ โดยมีเกณฑ์หรือมาตรฐานเป็นตัวตั้ง โดยออกแบบตารางเป็น 12 ช่อง แต่ละช่องจะสามารถกรอกข้อมูลเข้าไปได้ ข้อมูลในแต่ละช่องจะแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของสิ่งที่ต้องการประเมิน และชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการบริหารงานหลักสูตร รูปแบบนี้จึงช่วยประเมินผลในด้านความสอดคล้อง และความสัมพันธ์ของตัวแปรในหลักสูตร แสดงตารางได้ดังนี้

ตัวอย่าง ตารางประเมินหลักสูตรตามรูปแบบของสdek

เกณฑ์ในการวิเคราะห์หลักสูตร	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผลหลักสูตร			
	ผลที่คาดหวัง	ผลที่เกิดขึ้น	มาตรฐานที่ใช้	ที่มาของการตัดสินใจ
ก. สิ่งที่มีมาก่อน				
-บุคลิกและนิสัยของนักเรียน
-บุคลิกและนิสัยของครู
-เนื้อหาสาระของหลักสูตร
-วัสดุอุปกรณ์การสอน
-บริเวณโรงเรียน
-รูปแบบการจัดโรงเรียน
-ชุมชน
ข. กระบวนการในการสอน				
-การสื่อสาร
-เวลาที่จัดให้
-ลำดับของเหตุการณ์
-การให้กำลังใจ
-บรรยากาศ
ค. ผลที่เกิดขึ้น				
-สัมฤทธิ์ผลของนักเรียน
-ทัศนคติของนักเรียน
-ผลที่มีต่อครู
-ผลที่มีต่อสถาบัน

โดยมีวิธีการกรอกรายละเอียด ดังนี้

1. การตั้งเกณฑ์ในการวิเคราะห์หลักสูตร โดยมีหัวข้อของเกณฑ์ที่จะใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อประเมินผลหลักสูตรมี 3 ด้าน คือ ด้านสิ่งที่มีมาก่อน หมายถึง สิ่งใดๆ ก็ตามที่เกี่ยวข้องกับผลที่ได้รับจากหลักสูตรที่มีอยู่ก่อน ด้านกระบวนการในการสอน หมายถึง ปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น

ระหว่างครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน ด้านผลที่เกิดขึ้น หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการใช้หลักสูตรนั้น

2. การหาข้อมูลมาประกอบหลังจากที่ได้ตั้งเกณฑ์ขึ้นมา เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการประเมินหลักสูตรแล้ว ผู้ประเมินจะต้องทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีอยู่มาประกอบการพิจารณา ข้อมูลที่ได้จะนำมาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกการบรรยายหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วย 1) ผลที่คาดหวังโดยการวิเคราะห์หลักสูตร และ 2) ผลที่เกิดขึ้นโดยการบรรยายการใช้หลักสูตร ด้านปัจจัย การปฏิบัติ และผลลัพธ์ ส่วนที่สองการตัดสินคุณค่าของหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วย 1) การกำหนดมาตรฐานของหลักสูตร และ 2) การตัดสินคุณค่าของหลักสูตร ด้านปัจจัย การปฏิบัติ และผลลัพธ์

3. รูปแบบการประเมินที่ยึดความต้องการตัดสินใจเป็นหลัก (decision-based model)

รูปแบบการประเมินของ Stufflebeam หรือ CIPP Model

รูปแบบนี้เน้นให้ข้อมูลในด้านการตัดสินใจเกี่ยวกับหลักสูตรในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนา โดยมีประเด็นในการประเมิน 4 ด้าน หรือที่เรียกว่า CIPP Model รายละเอียด ดังนี้ (Stufflebeam, 1971)

1. ด้านบริบท (C : Context) เป็นการประเมินเกี่ยวกับสถานะแวดล้อม ความต้องการจำเป็นของบุคคลหรือหน่วยงาน ตลอดจนความเหมาะสมของจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจ วางแผนกำหนดหลักสูตร และกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

2. ด้านปัจจัยเบื้องต้น (I : Input) เป็นการประเมินความเหมาะสมเกี่ยวกับทรัพยากร ความเหมาะสมของโครงสร้าง เนื้อหาหลักสูตร ทรัพยากรสนับสนุนต่างๆ เช่น ห้องเรียน สื่อการเรียนการสอน หรือสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อหลักสูตร เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจเกี่ยวกับการวางแผนโครงสร้างเนื้อหา และการจัดเตรียมทรัพยากรสนับสนุนต่างๆ

3. ด้านกระบวนการ (P : Process) เป็นการประเมินเกี่ยวกับ การบริหารจัดการหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล เพื่อตัดสินใจนำหลักสูตรไปปฏิบัติ และปรับปรุงแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการบริหาร การจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมิน

4. ด้านผลผลิต (P : Product) เป็นการประเมินเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้สำเร็จการศึกษา ตามหลักสูตร และการบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เพื่อตัดสินใจทบทวนหลักสูตร ปรับปรุงขยายหรือยุบหลักสูตร

รูปแบบการประเมินของ Stufflebeam เหมาะสำหรับการพิจารณาข้อมูลเพื่อตัดสินใจในการพัฒนาหลักสูตรเป็นขั้นๆ ซึ่งทำควบคู่ไปพร้อมกับกระบวนการพัฒนาหลักสูตร หรืออาจกล่าวได้ว่ารูปแบบนี้จะเหมาะสมและควบคู่กับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรในแต่ละขั้น อย่างไรก็ตามพบว่ามีการวิจัยเชิงประเมินหลักสูตรหลายเรื่องที่น่ารูปแบบนี้ไปใช้ประเมินหลักสูตรที่ผ่านการใช้

แล้ว ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตรหรือตัดสินใจว่าจะใช้หลักสูตรต่อไปหรือไม่

4. รูปแบบการประเมินหลักสูตรที่เน้นการตอบสนอง (responsive evaluation)

รูปแบบการประเมินหลักสูตรของกุกาและลินคอล์น

Guba and Lincoln (1990) ได้นำเสนอรูปแบบไว้ ดังนี้

1. ใช้การประเมินแบบตอบสนอง (responsive evaluation) ในการประเมินต้องตอบสนองผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ประเมินนั่นคือ ผู้ที่มีส่วนได้เสียประโยชน์ การประเมินแบบตอบสนองมี 4 ระยะด้วยกัน คือ ระยะแรกเป็นระยะที่ผู้ที่มีส่วนได้เสียประโยชน์จะทำการระบุ การได้ประโยชน์ การเสียประโยชน์และปัญหาของตน ระยะที่สองเป็นการนำการได้ประโยชน์ การเสียประโยชน์และปัญหาของแต่ละคน มาทำการพิจารณาเพื่อแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ระยะที่สามเป็นระยะรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในระยะเวลาที่สองซึ่งอาจเป็นข้อมูลในเชิงคุณภาพหรือเชิงปริมาณก็ได้ ระยะที่สี่เป็นการเจรจาระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อหาความสอดคล้องตามมติเอกฉันท์

2. การใช้กระบวนการอธิบายด้วยการโต้แย้งเชิงตรรกะ (hermeneutic dialectic process) เป็นการอธิบายและตีความเพื่อเปรียบเทียบความเหมือน ความต่าง ของทัศนคติที่หลากหลาย

3. ใช้การเจรจา (negotiation) ซึ่งเป็นการเจรจาระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้องกับการประเมินเท่านั้น กระบวนการนี้จะได้สิ่งใหม่ขึ้นมาที่เรียกว่า เป็นการสร้างสรรค์ (construction)

ขั้นตอนการประเมินตามรูปแบบของกุกา และลินคอล์น

1. การเริ่มทำสัญญา เมื่อมีลูกค้าต้องการให้ผู้ประเมินทำการประเมิน จึงต้องมีการทำสัญญาระหว่างลูกค้ากับผู้ประเมิน ซึ่งต้องมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ระบุชื่อลูกค้า ที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน

1.2 ระบุสิ่งที่จะประเมิน สิ่งที่จะระบุไว้ในสัญญาครั้งแรก อาจมีการปรับเปลี่ยนได้เมื่อ

ผ่านการโต้แย้งเชิงตรรกะแล้ว

1.3 ระบุวัตถุประสงค์ของการประเมิน ข้อนี้จะสืบเนื่องมาจากข้อ 1.2 ควรมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งจาก 4 คุณลักษณะดังนี้ 1) การประเมินคุณธรรมโดยประเมินส่วนย่อย เป็นการประเมินคุณค่าภายในเพื่อการปรับปรุงสิ่งนั้น 2) การประเมินคุณค่าโดยประเมินส่วนย่อย เป็นการประเมินคุณค่าภายนอกเพื่อการปรับปรุงสิ่งนั้น 3) การประเมินคุณธรรมโดยส่วนรวม เป็นการประเมินคุณค่าภายใน เป็นการตรวจสอบมาตรฐานขั้นต่ำเพื่อตัดสินใจว่า ยังใช้ได้หรือไม่ 4) การประเมินคุณค่าโดยส่วนรวม เป็นการประเมินคุณค่าภายนอก เพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริง

2. การจัดระบบการประเมิน เป็นการเตรียมฝึกรอบมคณะผู้ประเมิน การได้รับสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลหมายถึง การที่ผู้ประเมินสามารถเข้าถึงข้อมูลในทุกหน่วยที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน

การเตรียมเครื่องอำนวยความสะดวกที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน และการสร้างความคุ้นเคยกับปัจจัยทางสังคม การเมืองและวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่ทำการประเมิน

3. การจำแนกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง คือ จำแนกคนออกเป็น 3 กลุ่มคือ ผู้แทน คือ ผู้ผลิต ผู้ใช้ ผู้นำสิ่งที่ประเมิน ไปใช้ ผู้ได้รับประโยชน์ คือ ผู้ที่ได้ประโยชน์จากสิ่งที่ประเมิน ผู้เสียผลประโยชน์ คือ ผู้ที่ได้รับผลกระทบทางลบจากสิ่งที่ประเมิน

4. การพัฒนาการสร้างสรรค์ร่วมภายในกลุ่ม คือ การได้บทสรุปที่สอดคล้องกันจากการโต้แย้งเชิงตรรกะของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือที่เรียกว่า การได้จุดสร้างสรรค์ร่วม

5. การทดสอบและการขยายการสร้างสรรค์ร่วมของผู้เกี่ยวข้อง เป็นการหาข้อมูลเพิ่มเติมมาสนับสนุนข้อมูลที่ได้จากข้อ 4

6. การเลือกประเด็นได้ประโยชน์ การเสียประโยชน์ และปัญหาที่ยังหาข้อยุติไม่ได้ ขั้นนี้จะเกิดความจริงที่สามารถบอกได้ว่าใครคือผู้ได้ประโยชน์และใครคือผู้เสียประโยชน์

7. การจัดลำดับสิ่งที่ยังหาข้อยุติไม่ได้ ถ้ามีบางเรื่องที่ยังหาข้อยุติไม่ได้ ต้องทำการเรียงลำดับความสำคัญของปัญหาให้ดำเนินการหาข้อสรุปโดยวิธีการหาข้อมูลเพิ่มเติมและประนีประนอม

8. การรวบรวมข้อมูลใหม่ ปัญหาบางอย่างที่ไม่อาจหาข้อสรุป ควรปรับเปลี่ยนเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล หรือต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมอีก

9. การเตรียมวาระเพื่อการเจรจา มีขั้นตอนดังนี้ 1) การชี้ว่าใครได้ประโยชน์ ใครเสียประโยชน์และปัญหาเป็นของใคร 2) อธิบายองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ 3) การจัดหาข้อมูลที่สนับสนุนและคัดค้านการได้ประโยชน์ การเสียประโยชน์และประเด็นปัญหาที่ยังหาข้อสรุปไม่ได้ 4) การฝึกอบรมเพื่อแก้ปัญหา 5) ทดสอบวาระการเจรจากับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องบางคนว่าสามารถรับวาระการเจรจาได้หรือไม่

10. ดำเนินการเจรจา เป็นการอธิบายด้วยกระบวนการโต้แย้งเชิงตรรกะของตัวแทนกลุ่มผู้เกี่ยวข้อง ที่ได้ประโยชน์ เสียประโยชน์และปัญหาที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มใด ผลการปฏิบัติในขั้นนี้จะได้ผลออกมาอย่างใดอย่างหนึ่ง จากลักษณะต่อไปนี้เป็นคือ มีมติโดยสมบูรณ สามารถนำผลไปสู่การปฏิบัติได้ทันที มีมติบางส่วนแสดงว่ามีปัญหาบางส่วนที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข ไม่มีมติหมายถึงมีความขัดแย้งในกระบวนการหาจุดสร้างสรรค์ร่วมอยู่

11. การรายงาน คือ การแสดงการสร้างสรรค์ร่วมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

12. การเริ่มวงจรใหม่ ขั้นนี้จะใช้ในกรณีที่ยังมีปัญหบางประการที่ยังไม่สามารถหาข้อยุติได้ ต้องนำปัญหาดังกล่าวไปเริ่มต้นวงจรใหม่ จากข้อที่ 1 เป็นต้นมาการประเมินหลักสูตรในยุคที่สี่ จึงเป็นการประเมินหลักสูตรที่ไม่เน้นรูปแบบตายตัว ไม่ให้ความสำคัญกับผู้ประเมิน แต่เน้นที่การ

มีส่วนร่วมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ผู้มีส่วนได้เสีย และคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ดังนั้นการประเมินจึงมีความยืดหยุ่นสูง ประนีประนอมเพื่อประโยชน์สูงสุด และมีการดำเนินการเป็นวงจรหลายๆ วงจร

ทั้งนี้ผลการประเมินหลักสูตรจะมีความน่าเชื่อถือเพียงใด อยู่ที่เกณฑ์สำหรับการใช้พิจารณาตัดสินการประเมิน มีเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาสำหรับการประเมินหลักสูตร (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2543) ดังนี้

1. ความเที่ยงตรงภายใน (internal validity) หมายถึง การออกแบบการประเมินเพื่อการเก็บรวบรวมข้อมูล ทำให้ได้ข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ที่ประเมินผลของการประเมินตรงตามปรากฏการณ์ที่เป็นตัวแทนภายในขอบข่ายของการพิจารณาอย่างถูกต้องและเป็นจริง

2. ความเที่ยงตรงภายนอก (external validity) หมายถึง ผลการประเมินหลักสูตรที่ได้สามารถนำไปอ้างอิงสรุปได้กว้างขวางเพียงใด เกี่ยวกับเรื่องเวลา สิ่งแวดล้อม ภูมิภาค และบุคคลที่มีสภาพความคล้ายคลึงกับกลุ่มที่ประเมิน

3. ความเชื่อมั่น (reliability) หมายถึง ความคงที่ของข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากการใช้เครื่องมือวัดหลายอย่าง ผู้ประเมินหลักสูตรควรคำนึงถึงความเที่ยงพอของการเก็บหรือวัด หรืออาจจะทำการวัดหลายๆ ครั้ง หรือวัดครั้งเดียวด้วยเทคนิคการวัดแบบต่างๆ เพื่อตรวจสอบความคงที่ของคำตอบ เรื่องนี้ผู้ประเมินหลักสูตรต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับ การวัดค่อนข้างมากและมีความละเอียดรอบคอบและมีความรับผิดชอบ

4. ความเป็นปรนัย (objectivity) หมายถึง คนส่วนใหญ่มีความเข้าใจข้อมูลที่ได้จากการวัดตรงกันมากขึ้นเพียงใด ผู้ประเมินรวบรวมข้อมูล รายละเอียดและตัดสินใจแปลผลตรงกับบุคคลที่ร่วมประเมินด้วยความเป็นปรนัยของการประเมินจึงจะเกิดขึ้น

5. ความสอดคล้องสัมพันธ์ (relevance) หมายถึง ข้อมูลที่ได้จากการประเมินมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการประเมินเพียงใด การกำหนดจุดมุ่งหมายของการประเมินไว้ชัดเจน จะช่วยให้ผู้ประเมินมีความระมัดระวังในการเก็บข้อมูลและตรวจสอบตนเองได้เสมอ ทำกิจกรรมการประเมินสอดคล้องกับประเด็นที่สัมพันธ์กับจุดมุ่งหมาย

6. ความสำคัญ (importance) หมายถึง การจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบหลักสูตรที่จะประเมิน การวางแผนเก็บรวบรวมข้อมูลว่า ข้อมูลส่วนใดมีประโยชน์มากกว่ากัน เพราะการประเมินหลักสูตรบางครั้งต้องทำการประเมินที่มีลักษณะกว้างและลึก การเก็บรวบรวมข้อมูลถ้าไม่มีการจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบหลักสูตรที่จะประเมิน จะทำให้การเก็บข้อมูลในเรื่องเดียวกันมีจำนวนมาก ซึ่งต่อมาอาจพบว่าข้อมูลที่มีความสำคัญน้อยมีจำนวนมากที่ใช้ในการสรุป ส่วนการเก็บข้อมูลบางองค์ประกอบของหลักสูตรที่เก็บข้อมูลมาจำนวนน้อยแต่กลับมี

ความสำคัญของผู้ประเมินหลักสูตรต้องถือเป็นความรับผิดชอบที่จะต้องจัดลำดับความสำคัญให้กับข้อมูลที่จะไปเก็บรวบรวม

7. ขอบข่ายของการประเมิน (scope) หมายถึง ระบบและแบบแผนของการประเมินที่จะเอื้ออำนวยให้ทำการศึกษาได้กว้างและลึก ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ และไม่ควรหยิบบทวิธีการประเมินเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งมาใช้ในการประเมินหลักสูตร

8. ความเชื่อถือและการยอมรับ (credibility) หมายถึง ผู้ที่ต้องการใช้ผลการประเมิน มีความเชื่อถือในผู้ประเมิน และยอมรับข้อมูลจากผลการประเมินได้มากน้อยเพียงใด เพราะความสัมพันธ์ของผู้ประเมินหลักสูตรกับผู้ใช้งานประเมินหลักสูตรจะมีอิทธิพลต่อการประเมินหลักสูตรมาก

9. เวลา (timeliness) หมายถึง การรายงานผลการประเมินจะทันใช้เวลาที่ต้องการหรือไม่ การใช้เวลาสำหรับกิจกรรมการประเมิน การเขียนรายงานการประเมินเป็นรายละเอียดที่ต้องใช้เวลามาก อาจจะทำให้พลาดโอกาสที่จะใช้ผลการประเมินซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติการหลักสูตร การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรรวมทั้งการตัดสินใจหลักสูตร ดังนั้น การเสนอรายงานอาจจะเป็นระยะโดยนำเสนอแบบไม่เป็นทางการก็สามารถจะช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับการรายงานผลที่ช้าเกินกว่ากำหนด และไม่ทันนำมาใช้ในการพิจารณาตัดสินใจ

10. ขอบเขตของการใช้ผลการประเมิน (pervasiveness) หมายถึง การนำผลการประเมินหลักสูตรไปใช้อย่างกว้างขวางและมีการเผยแพร่อย่างไร การเขียนรายงานการประเมินหลักสูตรจะต้องกำหนดเป้าหมายที่จะนำเสนอให้ถูกต้อง เช่น ผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ ครู และคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรต้องการทราบและใช้ผลการประเมินกว้างและลึกในลักษณะที่แตกต่างกัน

11. ประสิทธิภาพ (efficiency) หมายถึง การพิจารณาทางเลือกในการปฏิบัติเมื่อการประเมินเสร็จเรียบร้อยแล้ว ทางเลือกนั้นอาจจะเกี่ยวข้องกับผู้ร่วมงาน ค่าใช้จ่าย ประโยชน์ที่ได้รับจากการประเมินหลักสูตรครั้งนี้มีทรัพยากรอะไรบ้างที่สูญเสียโดยเปล่าประโยชน์ ทั้งๆ ที่การสูญเสีย นั้นสามารถหลีกเลี่ยงได้ มีสถานการณ์หรือเหตุการณ์อะไรที่เกี่ยวข้องกับการประเมินแต่ไม่ได้นำมาใช้ศึกษา การดำเนินการประเมินส่วนมากจะพบกับข้อจำกัดต่างๆ ผู้ประเมินหลักสูตรต้องมีความตระหนักและรับผิดชอบต่อจุดมุ่งหมายของการประเมินหลักสูตรให้มาก

ตอนที่ 2 ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ในตอนที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ประกอบด้วย แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

วีโกทสกี (Vygotsky) เป็นนักจิตวิทยาชาวรัสเซียที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการทาง

เชาวน์ปัญญาในสมัยเดียวกับเพียเจต์ (Piaget) ผลงานของเขาเป็นที่ยอมรับกันในประเทศรัสเซียและเริ่มเผยแพร่สู่ประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศต่างๆ ในยุโรปเมื่อได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษในปี ค.ศ. 1962 ต่อมาในปี ค.ศ. 1986 โคซูลิน (Kozulin) ได้แปล และปรับปรุงหนังสือของวิก็อตสกีอีกครั้งหนึ่ง เป็นผลทำให้มีผู้นิยมนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย (สุรางค์ โคว์ตระกูล, 2541)

ทฤษฎีพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของเพียเจต์และของวิก็อตสกีเป็นรากฐานที่สำคัญของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เพียเจต์อธิบายว่าพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของบุคคลมีการปรับตัวผ่านทางกระบวนการซึมซาบหรือดูดซึม (assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (accommodation) พัฒนาการเกิดขึ้น เมื่อบุคคลรับและซึมซาบข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไปสัมพันธ์กับความรู้หรือโครงสร้าง ทางปัญญาที่มีอยู่เดิม หากไม่สามารถสัมพันธ์กันได้ จะเกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น (disequilibrium) บุคคลจะพยายามปรับสภาวะให้อยู่ในภาวะสมดุล (equilibrium) โดยใช้กระบวนการ ปรับโครงสร้างทางปัญญา (accommodation) เพียเจต์เชื่อว่า (Piaget, 1972) คนทุกคนจะมีการพัฒนาเชาวน์ปัญญาไปตามลำดับขั้น จากการมีปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ และประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการคิดเชิงตรรกะและคณิตศาสตร์ (logico-mathematical experience) รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้ทางสังคม (Social transmission) วุฒิภาวะ (maturity) และกระบวนการพัฒนาความสมดุล (equilibration) ของบุคคลนั้น ส่วนวิก็อตสกีให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมและสังคมมาก เขาอธิบายว่า มนุษย์ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมตั้งแต่แรกเกิด ซึ่งนอกจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติแล้ว ก็ยังมีสิ่งแวดล้อมทางสังคมซึ่งก็คือวัฒนธรรมที่แต่ละสังคมสร้างขึ้น ดังนั้นสถาบันสังคม ต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัวจะมีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของแต่ละบุคคล นอกจากนั้นภาษายังเป็นเครื่องมือสำคัญของการคิดและการพัฒนาเชาวน์ปัญญาขั้นสูง พัฒนาการทางภาษาและทางความคิดของเด็กเริ่มด้วยการพัฒนาที่แยกจากกัน แต่เมื่ออายุ มากขึ้น พัฒนาการทั้ง 2 ด้านจะเป็นไปพร้อมกัน

การประยุกต์ใช้ในการเรียนการจัดการเรียนรู้ (ทิสนา แคมมณี, 2554) ดังนี้

1. ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ ผลของการเรียนรู้จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้ (process of knowledge construction) และการตระหนักรู้ในกระบวนการ (reflexive awareness of that process) เป้าหมายการเรียนรู้จะต้องมาจากการปฏิบัติงานจริง (authentic tasks) ครูจะต้องเป็นตัวอย่างและฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเห็น ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง
2. เป้าหมายของการสอนจะเปลี่ยนจากการถ่ายทอดให้ผู้เรียน ได้รับสาระความรู้ที่แน่นอนตายตัว ไปสู่การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลาย การเรียนรู้ทักษะ

ต่างๆ จะต้องให้มีประสิทธิภาพถึงขั้นทำได้และแก้ปัญหาจริงได้

3. ในการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเป็นผู้มีบทบาทในการเรียนรู้อย่างตื่นตัว (active) ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่างๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าผู้เรียนจะต้องออกไปยังสถานที่จริงเสมอไป แต่อาจจัดเป็นกิจกรรมที่เรียกว่า “physical knowledge activities” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ สิ่งของหรือข้อมูลต่างๆ ที่เป็นของจริงและมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถจัดกระทำ ศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ ทดลอง ลองผิดลองถูกกับสิ่งนั้นๆ จน เกิดเป็นความรู้ความเข้าใจขึ้น

4. ในการจัดการเรียนการสอนครูจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศทางสังคม - จริยธรรม (Sociomoral) ให้เกิดขึ้น กล่าวคือ ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งทางสังคมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างความรู้ เพราะลำพังกิจกรรมและวัสดุอุปกรณ์ทั้งหลายที่ครูจัดให้หรือผู้เรียนแสวงหามาเพื่อการเรียนรู้ ไม่เป็นการเพียงพอ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และบุคคลอื่นๆ จะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียน กว้างขึ้น ชับซ้อนขึ้น และหลากหลายขึ้น

5. ในการเรียนการสอน ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ (Devries, 1992) โดยผู้เรียนจะนำตนเองและควบคุมตนเองในการเรียนรู้ เช่น ผู้เรียนจะเป็นผู้เลือกสิ่งที่ต้องการเรียนเอง ตั้งกฎระเบียบเอง แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเอง ตกลงกันเองเมื่อเกิดความขัดแย้ง หรือมีความคิดเห็นแตกต่างกัน เลือกผู้ร่วมงานได้เอง และรับผิดชอบในการดูแลรักษาห้องเรียนร่วมกัน

6. ในการเรียนการสอนแบบสร้างความรู้ ครูจะมีบทบาทแตกต่างไปจากเดิม (Devries, 1992) คือจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และควบคุมการเรียนรู้ เปลี่ยนไปเป็นการให้ความร่วมมืออำนวยความสะดวก และช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ คือการเรียนการสอนจะต้องเปลี่ยนจาก “instruction” ไปเป็น “construction” คือ เปลี่ยนจาก “การให้ความรู้” ไปเป็น “การให้ผู้เรียนสร้างความรู้” บทบาทของครูก็คือ จะต้องทำหน้าที่ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดแก่ผู้เรียน จัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงกับความสนใจของ ผู้เรียน ดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปในทางที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน ให้คำปรึกษาแนะนำ ทั้งทางด้านวิชาการและด้านสังคมแก่ผู้เรียน ดูแลให้ความช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหา และประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนั้นครูยังต้องมีความเป็นประชาธิปไตยและมีเหตุผล ในการสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วย

7. ในด้านการประเมินผลการเรียนการสอน (Jonassen, 1992) เนื่องจากการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองนี้ ขึ้นกับความสนใจและการสร้าง ความหมายที่แตกต่างกันของ

บุคคล ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะหลากหลาย ดังนั้น การประเมินผลจึงจำเป็นต้องมีลักษณะเป็น “goal free evaluation” ซึ่งก็หมายถึงการประเมินตามจุดมุ่งหมายในลักษณะที่ยืดหยุ่นกันไปในแต่ละบุคคล หรืออาจใช้วิธีการที่เรียกว่า “socially negotiated goal” และการประเมินควรใช้วิธีการหลากหลาย ซึ่งอาจเป็นการประเมินจากเพื่อน แฟ้มผลงาน (portfolio) รวมทั้งการประเมินตนเอง นอกจากนี้การวัดผลจำเป็นต้องอาศัยบริบทจริงที่มีความซับซ้อน เช่นเดียวกับการเรียนการสอนที่ต้องอาศัยบริบท กิจกรรม และงานที่เป็นจริง การวัดผลจะต้องใช้ หรืองานในบริบทจริงด้วย ซึ่งในกรณีที่ทำเป็นต้องจำลองของจริงมาก็สามารถทำเกณฑ์ที่ใช้ควรเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในโลกของความเป็นจริง (real world criteria) ด้วย

ตอนที่ 3 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism)

ในตอนที 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ประกอบด้วย แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ทฤษฎี “Constructionism” เป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) เช่นเดียวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้คือศาสตราจารย์ ซีมัวร์ เพเพอร์ท (Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts Institute of Technology) เพเพอร์ทได้มีโอกาสร่วมงานกับเพียเจต์และได้พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นมาใช้ในวงการศึกษ

แนวความคิดของทฤษฎีนี้คือการเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเองและด้วยตนเองของผู้เรียน หากผู้เรียนมีโอกาสร่วมสร้างความคิดและนำความคิดของตนเอง ไปสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้เห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาในโลก ก็หมายถึงการสร้างความรู้ขึ้นในตนเองนั่นเอง ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นในตนเองนี้จะมีความหมายต่อผู้เรียนจะอยู่คงทน ผู้เรียนจะไม่ลืมง่าย และจะสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเอง นอกจากนี้ความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้ยังจะเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่ออย่างไม่มีที่สิ้นสุด

การประยุกต์ใช้ในการเรียนการจัดการเรียนรู้

1. เป็นบรรยากาศที่มีทางเลือกหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความชอบและความสนใจไม่เหมือนกัน การมีทางเลือกที่หลากหลายหรือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่สนใจจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิดการทำและการเรียนรู้ต่อไป

2. เป็นสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกันอันจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความรู้ เช่น

มีกลุ่มคนที่มีวัย ความถนัด ความสามารถ และประสบการณ์แตกต่างกัน ซึ่งจะเอื้อให้มีการช่วยเหลือกันและกัน การสร้างสรรค์ผลงานและความรู้ รวมทั้งการพัฒนาทักษะทางสังคมด้วย

3. เป็นบรรยากาศที่มีความเป็นมิตร เป็นกันเอง บรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึก อบอุ่น ปลอดภัย สบายใจ จะเอื้อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความสุข การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้สร้างความรู้ด้วยตนเองนี้จะประสบผลสำเร็จได้มากขึ้น เพียงใด มักขึ้นกับบทบาทของครู ครูจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนให้สอดคล้องกับแนวคิด ครูจะต้องทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ให้คำปรึกษา ชี้แนะแก่ผู้เรียน กำหนดการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ ในด้านการประเมินผลการเรียนรู้นั้น จำเป็นต้องมีการประเมินทั้งทางด้านผลงาน (product) และกระบวนการ (process) ซึ่งสามารถใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การประเมินตนเอง การประเมินโดยครูและเพื่อน การสังเกต การประเมินโดยใช้แฟ้มผลงาน เป็นต้น (ทศนา แจมมณี, 2554)

ตอนที่ 4 ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ (Thorndike's Classical Connectionism)

ในตอนต้นที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ (Thorndike's Classical Connectionism) ประกอบด้วย แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ธอร์นไคค์ (ค.ศ. 1814-1949) เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ซึ่งมีหลายรูปแบบ บุคคลจะมีการลองผิดลองถูก (trial and error) ปรับเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพบรูปแบบการตอบสนองที่สามารถให้ผลที่พึงพอใจมากที่สุด เมื่อเกิดการเรียนรู้แล้วบุคคลจะใช้รูปแบบการตอบสนองที่เหมาะสมเพียงรูปแบบเดียว และจะพยายามใช้รูปแบบนั้นเชื่อมโยงกับสิ่งเร้าในการเรียนรู้ต่อไปเรื่อย ๆ

กฎการเรียนรู้ของธอร์นไคค์สรุปได้ดังนี้ (Hergenhahn and Olson, 1993)

1) กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้น ได้ดีถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2) กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การฝึกหัดหรือ กระทำบ่อยๆ ด้วยความเข้าใจจะทำให้การเรียนรู้นั้นคงทนถาวรถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อยๆ การ เรียนรู้นั้นจะไม่คงทนถาวร และในที่สุดอาจลืมได้

3) กฎแห่งการใช้ (Law of Use and Disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ความมั่นคงของการเรียนรู้จะเกิดขึ้น หากได้มีการนำไปใช้บ่อยๆ หากไม่มีการนำไปใช้อาจมีการลืมเกิดขึ้นได้

4) กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะเรียนรู้ต่อไป แต่ถ้าได้รับผลที่ไม่พึงพอใจจะไม่อยากเรียนรู้ ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็น

ปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้

การประยุกต์ใช้ในการเรียนการจัดการเรียนรู้ (ทศนา แคมมณี, 2554) ดังนี้

1. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนแบบลองผิดลองถูกบ้าง (เมื่อพิจารณาแล้วว่าไม่ถึงกับเสียเวลามากเกินไป และไม่อันตราย) จะช่วยให้ผู้เรียน การเรียนรู้ในวิธีการแก้ปัญหาจดจำการเรียนรู้ได้ดี และเกิดความภาคภูมิใจในการทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง

2. การสำรวจความพร้อมหรือการสร้างความพร้อมของผู้เรียน เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องกระทำก่อนการสอนบทเรียน เช่น การสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิด ความอยากรู้อยากเรียน การเชื่อมโยงความรู้เดิมมาสู่ความรู้ใหม่ การสำรวจความรู้ใหม่ การสำรวจความรู้พื้นฐาน เพื่อคิดว่าผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนบทเรียนต่อไปหรือไม่

3. หากต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะในเรื่องใดจะต้องช่วยให้เขา เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นอย่างแท้จริงแล้วให้ฝึกฝนโดยกระทำสิ่งนั้นบ่อยๆ แต่ควรระวังอย่าให้ถึงกับซ้ำซาก จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

4. เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้วควรให้ผู้เรียนฝึกนำการเรียนรู้ที่ไปใช้บ่อยๆ

5. การให้ผู้เรียนได้รับผลที่ตนพึงพอใจ จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ การศึกษาว่าสิ่งใดเป็นสิ่งเร้าหรือรางวัลที่ผู้เรียนพึงพอใจจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ตอนที่ 5 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ โอเปอเรนต์ แรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner)

ในตอน ที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ โอเปอเรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) ประกอบด้วย แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีและการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

สกินเนอร์ (Skinner) ได้ทำการทดลอง ซึ่งสามารถสรุปเป็นกฎการเรียนรู้ได้ดังนี้ (Hergenhahn and Olson, 1993)

1) การกระทำใดๆ ถ้าได้รับการเสริมแรง จะมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีก ส่วนการกระทำที่ไม่มีการเสริมแรงแนวโน้มที่ความถี่ของการกระทำนั้นจะลดลงและหายไปในที่สุด (จากการทดลองโดยนำหนูที่หิวจัดใส่กล่อง ภายในมีคันบังคับให้อาหารตกลงไปในกล่องได้ ตอนแรกหนูจะวิ่งชนโน้นชนนี้ เมื่อชนคันจะมีอาหารตกลงมาให้กิน ทำหลายๆ ครั้ง พบว่าหนูจะกดคันทำให้อาหารตกลงไปได้เร็วขึ้น)

2) การเสริมแรงที่แปรเปลี่ยนทำให้การตอบสนองคงทนกว่า การเสริมแรงที่ตายตัว (จากการทดลองโดยเปรียบเทียบหนูที่หิวจัด 2 ตัว ตัวหนึ่งกดคันจะ ได้อาหารทุกครั้ง อีกตัวหนึ่งเมื่อกดคันบางทีก็ได้อาหาร บางทีก็ไม่ได้อาหารแล้วหยุดให้อาหาร ตัวแรกจะเลิกกดคันทันที ตัวที่ 2 จะ

ยังคงต่อไปอีกนานกว่าตัวแรก)

3) การลงโทษทำให้เรียนรู้ได้เร็วและลืมเร็ว (จากการทดลองโดยนำหนูที่หิวจัดใส่กรง แล้วช็อคด้วยไฟฟ้า หนูจะวิ่งพลา่านจนออกมาได้ เมื่อจับหนูใส่เข้าไปใหม่ มันจะวิ่งพลา่านอีก จำไม่ได้ว่าทางไหนคือทางออก)

4) การให้แรงเสริมหรือให้รางวัลเมื่ออินทรีย์กระทำพฤติกรรมที่ต้องการสามารถช่วยปรับหรือปลูกฝังนิสัยที่ต้องการได้ (จากการทดลองโดยสอนให้หนูเล่น บาสเกตบอล เริ่มจากการให้อาหารเมื่อหนูจับลูกบาสเกตบอล จากนั้นเมื่อมันโยนจึงให้อาหาร ต่อมาเมื่อโยนสูงขึ้นจึงให้อาหาร ในที่สุดต้องโยนเข้าห่วงจึงให้อาหาร การทดลองนี้เป็นการกำหนดให้หนูแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการก่อนจึงให้แรงเสริม วิธีนี้สามารถดัดนิสัยหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้)

การประยุกต์ใช้ในการเรียนการจัดการเรียนรู้ (ทิสนา แคมมณี, 2554) ดังนี้

1. ในการสอน การให้การเสริมแรงหลังการตอบสนองที่เหมาะสมของเด็กจะช่วยเพิ่มอัตราการตอบสนองที่เหมาะสมนั้น

2. การเว้นระยะการเสริมแรงอย่างไม่เป็นระบบ หรือเปลี่ยนรูปแบบการเสริมแรงจะช่วยให้การตอบสนองของผู้เรียนคงทนถาวร เช่น ถ้าครูชมว่า “ดี” ทุกครั้งที่นักเรียนตอบถูกต้องอย่างสม่ำเสมอ นักเรียนจะเห็นความสำคัญของแรงเสริมน้อยลง ควรเปลี่ยนเป็นแรงเสริมแบบอื่นบ้าง เช่น ยิ้ม พยักหน้า หรือบางครั้งอาจไม่ให้แรงเสริม

3. การลงโทษที่รุนแรงเกินไปมีผลเสียมาก ผู้เรียนอาจไม่ได้เรียนรู้หรือจำสิ่งที่เรียนได้เลย ควรใช้วิธีการจัดการเสริมแรงเมื่อนักเรียนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ เช่น เมื่อนักเรียนใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ แม้ได้บอกและตักเตือนแล้วก็ยังใช้อีก ครูควรงดการตอบสนองต่อพฤติกรรมนั้น เมื่อไม่มีใครตอบสนอง ผู้เรียนจะหยุดพฤติกรรมนั้นไปในที่สุด

4. หากต้องการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือปลูกฝังนิสัยให้แก่ผู้เรียน การแยกแยะขั้นตอนของปฏิกิริยาตอบสนองออกเป็นลำดับขั้น โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน เช่น หากต้องการปลูกฝังนิสัยในการรักษาความสะอาดห้องปฏิบัติการและเครื่องมือ สิ่งสำคัญประการแรกคือ ต้องนำพฤติกรรมที่ต้องการมาจำแนกเป็นพฤติกรรมย่อยให้ชัดเจน เช่น การเก็บ การกวาด การเช็ดถู การล้าง การจัดเรียง เป็นต้น ต่อไปจึงพิจารณาแรงเสริมที่จะให้แก่ผู้เรียน เช่น คะแนน คำชมเชย การให้เกียรติ การให้โอกาสแสดงตัว เป็นต้น เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ก็ให้การเสริมแรงที่เหมาะสมในทันที

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญทั้ง 4 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Classical Connectionism)

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำหลักการสำคัญของการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมาออกแบบเป็นเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตร โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์) 2. ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน) และ 3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ของสกินเนอร์) ซึ่งการที่ผู้เรียนจะเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้นั้นจะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านการลงมือกระทำ ลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง เมื่อผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแล้ว ผู้เรียนก็จะต้องมีโอกาสในการนำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานหรือผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้มองเห็นองค์ความรู้นั้นได้อย่างเป็นรูปธรรม และสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้จากความรู้ที่สร้างขึ้น

นอกจากนี้การสร้างความรู้พร้อมของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเรียน การเชื่อมโยงความรู้เดิมมาสู่ความรู้ใหม่ การให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนบ่อยๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะและเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นอย่างแท้จริง เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้วก็ให้ผู้เรียนฝึกนำการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้บ่อยๆ เมื่อผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ผู้สอนก็ควรให้การเสริมแรงที่เหมาะสม เช่น การให้คำชมเชย การให้เกียรติบัตร การให้โอกาสแสดงตัว เป็นต้น เพื่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือปลูกฝังนิสัยความเป็นบุคคลที่มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับผู้เรียน

ตอนที่ 6 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ในตอนที 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย 6.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ 6.2 องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ 6.3 แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ 6.4 แนวทางการวัดและประเมินผลการรู้เรื่องเท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อศตวรรษที่ 17 ในประเทศเยอรมนี และจากการประชุมระดับโลกว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อของยูเนสโก ณ กรุง Grundwald ประเทศเยอรมนี และได้มีการร่างคำประกาศว่าด้วยสื่อมวลชนศึกษา เพื่อส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้สอนการสอน

ตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงมหาวิทยาลัย และพัฒนาหลักสูตรการฝึกสำหรับครูและสื่อกลางเพื่อเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อแก่ครูผู้สอน ส่งเสริมการวิจัยและกิจกรรมพัฒนาประโยชน์ของสื่อมวลชนศึกษา สื่อหลายประเทศมีความตื่นตัวด้านการศึกษาเพื่อสร้างความรู้เท่าทันสื่อ เช่น ออสเตรเลีย แคนาดา อังกฤษ ฟินแลนด์ ฝรั่งเศส นอร์เวย์ สกอตแลนด์ และสวีเดน ได้มีการกำหนดโครงการรู้เท่าทันสื่อเป็นหลักสูตรการศึกษาของประเทศ (ปกรณั ประจัญบาน และอนุชา กอนพ่วง, 2559) ส่วนในประเทศไทยได้มีการขับเคลื่อนกระบวนการรู้เท่าทันสื่อมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 10 ปี (พรทิพย์ เข็นจะบก, 2552) โดยแสดงให้เห็นในผลงานและเอกสารต่างๆ อาทิ การรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ (Media Literacy for Health) แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน (สสย.) เพื่อสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมเยาวชนรู้เท่าทันอำนาจสื่อ โดยการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) โดยมีนักวิชาการได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) ได้ระบุแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า “รู้ทันสื่อ” เป็นทักษะและความสามารถในการ “ใช้สื่ออย่างรู้ตัว ใช้สื่ออย่างตื่นตัว สร้างสรรค์สื่อได้” โดยสามารถเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย วิเคราะห์ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือ ผลกระทบของ สื่อได้ กลั่นกรอง เลือกรับ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง

อัญญา พลอยโสภณ และ มณญ์ แก้วจินดา (2559) ได้ให้กล่าวถึงความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่า “การที่บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร (Access) ที่ตนต้องการมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (Analyse) วิพากษ์ (Critical) มีความสามารถในการทำความเข้าใจตีความเนื้อหาสาร (Understand) ประเมินสาร (Evaluate) และสามารถสร้างสรรค์/ผลิต (Create/produce) สารในรูปแบบต่างๆ ภายใต้บริบทที่หลากหลาย”

นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558) ได้กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เป็นความสามารถที่ผู้ใช้สื่อแสดงออกถึงความตระหนักต่อผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ สามารถเข้าใจในสิ่งที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ตีความเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสาร สามารถประเมินคุณค่าสารในสื่อสังคมออนไลน์ สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมตลอดจนสามารถนำเสนอหรือเผยแพร่ข้อมูลในมิติผู้สร้างสรรค์เนื้อหาให้ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

ปกรณั ประจัญบาน และอนุชา กอนพ่วง (2559) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่า ความรู้ความเข้าใจต่อสื่อ สามารถตีความเนื้อหาสาระที่สื่อนำเสนออย่างชัดเจนตรงไปตรงมาและตีความจากความหมายแอบแฝงได้ พร้อมทั้งเข้าใจถึงกระบวนการผลิตสื่อ ผลผลิต อิทธิพลและผลกระทบของสื่อ มีความสามารถในการวิเคราะห์และโต้ตอบสื่อ รวมไปถึงความสามารถในการผลิตและ

เผยแพร่สื่อเพื่อจุดมุ่งหมายเฉพาะ รวมถึงการตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดการเปิดรับสื่อ ตลอดจนสามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาสื่อที่มีประโยชน์และหลีกเลี่ยงเนื้อหาไม่พึงประสงค์จากสื่อที่นำเสนอได้

ชนิษฐา จิตแสง (2557) ได้กล่าวว่า “การรู้เท่าทันสื่อ คือ การพัฒนาและเสริมสร้างเยาวชนให้มีทักษะในการเข้าถึง และใช้ประโยชน์จากสารสนเทศบนสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงไม่ได้เป็นเพียง “ภูมิคุ้มกัน” ที่จะปกป้องเยาวชนจากภัยร้ายที่แฝง มากับสื่อและเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ๆ แต่ยังเป็น “ภูมิรู้” ที่เสริมสร้างเยาวชนให้เป็นผู้รับสารที่มีความเท่าทัน มีวิจารณญาณในการเปิดรับ และเลือกใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ต”

เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง (2557) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ โดยสรุปว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชนในศตวรรษที่ 21 สามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาของสื่อได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะช่วยให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเอง ชุมชนและสังคม

น้ำทิพย์ ่องอาจามิชย์ (2556) ได้กล่าวว่า “การรู้เท่าทันสื่อ คือพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการวิเคราะห์ ตีความ ประเมินสื่อ และสิ่งที่ได้รับจากสื่อโดยไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อและรู้จักเลือกรับและใช้สื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ”

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) สำนักคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์ (บส.) (2556) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ ว่า “รู้เท่าทันสื่อ” คือ ทักษะ หรือความสามารถในการ “ใช้สื่ออย่างรู้ตัว” และ “ใช้สื่ออย่างตื่นตัว” คำว่า “การใช้สื่ออย่างรู้ตัว” สามารถอธิบายหรือขยายความได้ว่า สามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ สามารถโต้ตอบกับมันได้อย่างมีสติและรู้ตัว สามารถตั้งคำถามว่าสื่อสร้างขึ้นได้อย่างไร เช่น ใครเป็นเจ้าของสื่อ ใครผลิต และผลิตภายใต้ข้อจำกัดใด ควรเชื่อหรือไม่ หรือมีค่านิยมความเชื่ออะไรที่แฝงมากับสื่อ นั้น พวกที่ผลิตสื่อหวังผลอะไรจากเรา คำว่า “การใช้สื่ออย่างตื่นตัว” สามารถอธิบายหรือขยายความได้ว่า แทนที่เราจะเป็นฝ่ายตั้งรับอย่างเดียว เราก็จะต้องเปลี่ยนมาเป็นฝ่ายรุกบ้าง โดยการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เข้าถึงสื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์มีส่วนร่วมที่พัฒนาสื่อต่างๆ ให้ดีขึ้น เช่น ท้วงติงหรือร้องเรียนเมื่อพบสื่อที่ไม่เหมาะสม เรียกร้องสิทธิในฐานะเป็นผู้บริโภคสื่อ ฯลฯ

Tallim (2003) ได้ให้ความหมายของ การรู้เท่าทันสื่อ ว่าเป็นความสามารถในการพิจารณา ตัดสินและวิเคราะห์สารจากสื่อ และความสามารถในการนำทักษะการคิดแบบวิพากษ์มาประยุกต์ใช้กับสื่อทุกรูปแบบ รวมไปถึงการตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่เบื้องหลังการผลิตสื่อ เช่น

แรงจูงใจ ทุน การให้คุณค่า และความเป็นเจ้าของ ซึ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการผลิตเนื้อหาสื่อ

Thoman (2004) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ ว่าเป็นความสามารถในการตีความ แปลสื่อและเข้าใจ คำพูด สัญลักษณ์ ที่มีอยู่มากมายจาก โทรทัศน์ วิทยุ คอมพิวเตอร์ หนังสือพิมพ์ วารสาร และสื่อโฆษณาต่าง ๆ รวมไปถึงความสามารถในการตัดสินใจเลือกรับสื่อ การตั้งคำถาม การไม่หวั่นไหวต่อสื่อที่พบเจอรอบตัว

Baran (2004) ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจและใช้ประโยชน์จากสื่อและเนื้อหาจากสื่อได้อย่างมีคุณค่า

Hobbs (2007) ได้ขยายความคำนิยามการรู้เท่าทันสื่อ จากการประชุมผู้นำแห่งชาติว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อของสถาบันแอสเพน (Aspen Institute) ว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือความสามารถในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ความสามารถในการเข้าถึงสาร (ability to access messages) หมายถึง ความสามารถในการถอดรหัสสัญลักษณ์ และสะสมคำศัพท์ที่กว้างขวาง รวมถึงความสามารถในการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี ทักษะการเข้าถึงมักถูกเรียกว่า การรู้ทันข้อมูลข่าวสาร (Information literacy)

2. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สาร (ability to analyze messages) หมายถึง ทักษะความเข้าใจแบบตีความ ซึ่งรวมถึงความสามารถในการใช้การแบ่งแยกประเภทแนวคิดหรือความคิด ตัดสินประเภทของงาน การลงความเห็นเกี่ยวกับเหตุและผล การพิจารณากลยุทธ์และเทคนิคที่ใช้ในการสร้างงาน และการบอกจุดประสงค์มุมมองของผู้แต่ง ความสามารถในการวิเคราะห์ระดับสูงขึ้นไปยังอาจถึงการจำแนกบริบททางประวัติศาสตร์ การเมือง เศรษฐกิจหรือสุนทรียะ ทักษะในการวิเคราะห์ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเข้าใจและใช้ความรู้เชิงความคิดอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ความสามารถในการประเมินสาร (ability to evaluate messages) หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์และคุณค่า ของความหมายที่มีต่อผู้อ่าน รวมถึงการใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิมตีความงาน ทำนายผลลัพธ์ที่จะตามมาหรือบทสรุปในเชิงตรรกะ บอกคำนิยามที่อยู่ในสารและชื่นชมต่อคุณภาพเชิงสุนทรียะของงาน ทักษะการประเมินต้องใช้ การมองโลก ความรู้ ทศนคติและคำนิยาม

4. ความสามารถในการสื่อสาร (ability to communicate messages) คือ ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร ได้แก่ ความสามารถที่จะเข้าใจผู้ฟังที่เรากำลังสื่อสารด้วย มีทักษะใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถจับความสนใจของผู้รับสาร มีทักษะในการผลิตสื่อวิดีโอ

Rusmeeviengchai, A. (2013) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า ความสามารถหรือทักษะของผู้รับสื่อในการตีความหมายของสารที่ส่งจากสื่อสารมวลชนด้วยการคิดใคร่ครวญ

วิเคราะห์ถึงกระบวนการของสื่อสารมวลชนอย่างมีหลักการ เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของสื่อมวลชน โดยไม่รู้ตัว

Potter (2014) ผู้เขียนหนังสือ Media Literacy นิยามการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นมุมมองของบุคคลที่ก่อร่างขึ้นจาก 3 ส่วน ได้แก่ โครงสร้างความรู้ การใช้เครื่องมือและความตั้งใจในการเปิดรับสื่อและแปลความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยบุคคลผู้รู้เท่าทันสื่อจะใช้โครงสร้างความรู้ของตัวเองในการตีความสาร ซึ่งเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ของผู้รู้เท่าทันสื่อคือทักษะ 7 ประการ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การประเมิน (Evaluation) การจำแนกกลุ่ม (Grouping) การใช้เหตุผลแบบอุปนัย (Induction) การใช้เหตุผลแบบนิรนัย (Deduction) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการสรุปสาระสำคัญ (Abstracting)

Yenjabok, P. (2015) ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ ไว้ว่า การอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อและสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้

Yimprasert, U, Paladkong, N. & Siriumpankul, A. (2016) ได้นิยามความหมายของ การรู้เท่าทันสื่อ คือ การที่บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร (Access) ที่ตนต้องการมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (Analysis) วิพากษ์ (Critical) มีความสามารถในการทำความเข้าใจตีความเนื้อหาสาร (Understand) ประเมินสาร (Evaluate) และสามารถสร้างสรรค์/ผลิต (Create/produce) สารในรูปแบบต่างๆ ภายใต้บริบทที่หลากหลาย

จากนิยามการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถของบุคคลในการทำความเข้าใจถึงกระบวนการผลิตสื่อ ผลผลิต อิทธิพลและผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ตีความเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสารที่สื่อสังคมออนไลน์นำเสนอได้อย่างชัดเจนตรงไปตรงมา สามารถประเมินคุณค่าสารในสื่อสังคมออนไลน์ สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการผลิต นำเสนอหรือเผยแพร่ข้อมูลในมิติผู้สร้างสรรค์เนื้อหาให้ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม รวมทั้งตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดการเปิดรับสื่อและสามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาสื่อที่มีประโยชน์และหลีกเลี่ยงเนื้อหาไม่พึงประสงค์จากสื่อที่นำเสนอได้

6.2 องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ลิฟวิงสโตน (Livingstone, 2004) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อซึ่งได้รวมถึงการรู้เท่าทันสื่อทางอินเทอร์เน็ตไว้ด้วยดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) ได้แก่ การเข้าถึงสื่อต่างๆ ทั้งการอัปเดต อัปเดต เพิ่มประสิทธิภาพฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นคือแต่ละคนมีความสามารถในการเข้าถึงไม่

เท่าเทียมกันบางคนขาดความรู้ในการเข้าถึงทางอินเทอร์เน็ต ขาดทักษะในการสื่อสารและการมีส่วนร่วมที่เหมาะสม

2. การวิเคราะห์ (Analysis) ความสามารถในการเข้าถึงทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพและเสียง การวิเคราะห์หมายถึงรวมถึงความเข้าใจในการทำงานขององค์กรสื่อ ประเภท เทคโนโลยี ภาษา และภาพตัวแทนต่างๆ

3. การประเมิน (Evaluate) หลักการที่ใช้ในการประเมินอาจเป็นเรื่องความงาม การเมือง อุดมการณ์และเศรษฐกิจ

4. การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creation) ปัจจุบันสื่อออนไลน์ได้เปิดโอกาสให้คนทั่วไปสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาทางสื่อออนไลน์ได้อีกด้วย

จากรายงาน Learning for the 21st Century ได้รายงานถึงทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานและใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 มีรายละเอียดเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ไว้ 5 องค์ประกอบ (Center for Media Literacy, 2008) ดังนี้

1) ทักษะการเข้าถึง (Access Skills) เป็นทักษะที่จะช่วยให้บุคคลสามารถรวบรวมข้อมูลที่เหมาะสมและมีประโยชน์ และสามารถทำความเข้าใจต่อความหมายของเนื้อหาจากสารที่สื่อแนะนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills) เป็นทักษะที่จะช่วยให้บุคคลสามารถตรวจสอบการออกแบบทั้งรูปแบบของเนื้อหาสาร โครงสร้างของเนื้อหาสาร และลำดับเหตุการณ์ของเนื้อหาสาร รวมถึงสามารถใช้แนวคิดต่างๆ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองในการทำความเข้าใจบริบทของเนื้อหาสารที่นำเสนอ

3) ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills) เป็นทักษะที่จะช่วยให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสารไปยังประสบการณ์ส่วนบุคคลและทำการตัดสินใจเกี่ยวกับความถูกต้อง คุณภาพ และความเกี่ยวข้องของเนื้อหาสาร

4) ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skills) เป็นทักษะที่จะช่วยให้บุคคลสามารถเขียนความคิดของพวกเขาโดยใช้ข้อความ เสียง และ/หรือภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพสำหรับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน รวมทั้งสามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาสารของตน

5) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills) เป็นทักษะที่จะช่วยให้บุคคลสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะส่งผลอย่างมหาศาลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) ได้สรุปองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

1. ความสามารถในการเข้าถึง (The Ability to Access) โดยผู้รับสารได้รับสื่อประเภทต่างๆ อย่างรวดเร็ว รับรู้และเข้าใจเนื้อหาสื่ออย่างเต็มที่ ทำความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ สังเกต

จดจำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์สัญลักษณ์และเทคนิคต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร ไม่เชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที แสวงหาที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย เลือกข้อมูล คัดกรองข้อมูลในส่วนที่ตนต้องการให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของตน

2. ความสามารถในการวิเคราะห์ วิพากษ์ (The Ability to Analyze) โดยผู้รับสารสามารถตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและรูปแบบของสื่อ ว่าสิ่งที่น่าสนใจนั้นส่งผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ใช้พื้นความรู้เดิมและประสบการณ์การคาดการณ์ผลที่เกิดขึ้นโดยใช้กลวิธีต่างๆ ในการวิเคราะห์ และตีความ

3. ความสามารถในการประเมินคุณค่าของสื่อ (The Ability to Evaluation) โดยผู้รับสารประเมินคุณภาพของเนื้อหาว่ามีคุณค่าต่อผู้รับสารอย่างไร เช่น จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างไร ประสบการณ์กับเนื้อหาของสื่อทำให้เกิดความคิดเห็นในแง่มุมใดบ้าง

4. ความสามารถในการสร้างสรรค์หรือสื่อสาร (The Ability to Create or Communicate Information in a Variety of Form) โดยผู้รับสารเรียนรู้สื่อ และพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในรูปแบบของตนเอง

จากองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ที่นักการศึกษาได้นำเสนอไว้ดังกล่าวข้างต้นทางผู้วิจัยเลือกใช้องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ตามแนวคิดของ Center for Media Literacy (2008) ซึ่งเป็นแนวคิดหลักในการจำแนกองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้เพราะเป็นแนวคิดที่ใหม่และมีพัฒนาการ ที่ชัดเจนมาโดยตลอดในช่วงเวลาปี ค.ศ. 2003 ถึง ค.ศ. 2008 พร้อมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของปรภรณ์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง (2559) ที่ได้พัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบแบบพหุวิภาค ที่สามารถสังเคราะห์ได้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ทักษะการเข้าถึง (Access Skills)

1.1 สร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่างๆ อย่างเต็มที่ โดยสามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อหาตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย

1.2 สามารถรับรู้เข้าใจเนื้อหาของ สื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ

1.3 แสวงหาข้อมูลข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง

1.4 มีความสามารถในการเก็บและคัดกรองข้อมูลประเภทต่างๆ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ความต้องการ และเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ

1.5 จัดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร จากสื่อแต่ละประเภทได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills)

2.1 บอกหรืออธิบายเพื่อแยกแยะข้อเท็จจริง ข้อจริง ข้อเสนอเกินจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย และการโน้มน้าวใจจากการนำเสนอของสื่อ

2.2 สามารถทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นจากการเลือกรับ ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ

2.3 บอกหรืออธิบายเกี่ยวกับวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ครบคลุม และครบถ้วน

2.4 สามารถให้เหตุผลสนับสนุนผลการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล

3. ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills)

3.1 ตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่บุคคลเปิดรับและได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้

3.2 สามารถตีความและแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือ แอบแฝงมาในลักษณะต่างๆ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม และคุณภาพของ สารสนเทศที่ได้รับจากสื่อ

3.3 ตัดสินคุณค่า ความถูกต้องเหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย

4. ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skills)

4.1 ออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นของตนผ่าน สื่อที่ผ่านการเลือกอย่างเหมาะสมและหลากหลายรูปแบบ

4.2 นำเสนอข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยสื่ออย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง

4.3 ผลิตสื่อที่ผ่านการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาประกอบตาม เทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบของสื่อแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสม และทำให้ได้สื่อที่สื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ของตน

4.4 ใช้เทคโนโลยีต่างๆ ของสื่อเพื่อแก้ไข และเผยแพร่สารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.5 แสดงความเห็นและเสนอแนะความคิดของตนอย่างสร้างสรรค์ในการ

วิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศ ค่านิยม ความเชื่อ ความคิดเห็น ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ การโฆษณาชวนเชื่อ และข้อเสนอเกินจริงที่น่าเสนอหรือแฝงมากับสื่อที่ตนเองได้เปิดรับ

5. ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills)

5.1 มีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อนำไปเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะต่างๆ ที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม

5.2 ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่างๆ อย่างเปิดเผย บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรม

5.3 เปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนอย่างเหมาะสม

6.3 แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

วิธีการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จำเป็นต้องใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการจัดประสบการณ์หรือเรียนรู้จากการคิดและตัดสินใจจากสถานการณ์ตัวอย่าง เพื่อให้ผู้เรียนได้มีกระบวนการกลั่นกรองภายในก่อนจะตัดสินใจแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งแต่ละบุคคลจะมีความคิดเห็นของตนเองตามประสบการณ์เดิมหรือพื้นฐานความคิด ความเชื่อของตนเอง ดังนั้นในระหว่างกระบวนการสอนควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนมุมมองที่แต่ละคนคิด เพื่อทราบถึงความแตกต่างที่แต่ละบุคคลมีต่อการรับรู้สื่อ ซึ่งจะช่วยให้สามารถวิเคราะห์สื่อได้อย่างรอบคอบมากยิ่งขึ้น และควรอย่างยิ่งที่จะได้มีประสบการณ์ใหม่ในการสร้างเนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยผ่านการวิเคราะห์ตนเองตั้งแต่ก่อนสร้างเนื้อหา ระหว่างสร้างและพิจารณาตรวจสอบสื่อที่ตนสร้างขึ้นก่อนจะเผยแพร่สู่สาธารณะอย่างรอบคอบและระมัดระวัง วิธีการที่เห็นว่ามีเหมาะสมและสอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์, 2558) ดังนี้

1. การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

การสร้างความรู้เป็นทฤษฎีของความรู้ที่มีรากฐานมาจากปรัชญา จิตวิทยา และการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อความหมาย และการควบคุมกระบวนการ สื่อความหมายในตัวตน ทฤษฎีของความรู้นี้ประกอบด้วยหลักการ 2 ข้อ คือ

1) ความรู้ไม่ได้เกิดจากการรับรู้เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการสร้างขึ้น โดยบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจ

2) หน้าที่ของการรับรู้คือการปรับตัวและการประมวลประสบการณ์ทั้งหมด

ประสบการณ์ในการเรียนรู้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประสบการณ์ที่ไม่ได้รู้คิดและประสบการณ์รู้คิด ทั้งนี้ประสบการณ์ที่ไม่ได้รู้คิดเป็นกระบวนการของการกระทำและการประสบการณ์เปลี่ยนแปลงระหว่างอินทรีย์กับสภาพแวดล้อมที่ยังไม่ได้มีการ ใตร่ตรอง มักเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของอินทรีย์จากการมีความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ในลักษณะต่าง ๆ อย่างไม่มีความหมายและกลายเป็นความเคยชินโดยมิได้ตระหนักรู้เกี่ยวกับสิ่งเหล่านั้นครั้นเมื่อกระบวนการใตร่ตรองเริ่มขึ้นประสบการณ์ที่ไม่ได้รู้คิดเหล่านั้นจะค่อยๆ มีความหมายขึ้น ผู้ใตร่ตรองจึงเริ่มรู้และเข้าใจในสิ่งที่ตนประสบ ประสบการณ์ที่ไม่ได้รู้คิดจึงเป็นข้อ มูลเบื้องต้น สำหรับการใตร่ตรอง เป็นสิ่งที่มีอยู่ก่อนและมีขอบเขตกว้างกว่าประสบการณ์รู้คิดซึ่งเป็นความรู้ ลักษณะของการใตร่ตรองนั้นเป็นการพิจารณาความเชื่ออย่างรอบคอบ กิจกรรมการใตร่ตรองจะเริ่มต้นด้วยสถานการณ์ที่งงวย ช่างยาก สับสนเรียกว่าสถานการณ์ใตร่ตรอง และจบลงด้วยสถานการณ์ที่แจ่มชัดแก้ปัญหาได้เกิดความพอใจหรือรู้แล้วและจะสนุกกับผลที่ได้รับ (สุรางค์ โคว์ตระกูล, 2550) เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์แล้ว ผู้เรียนย่อมจะสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ที่ขัดแย้งในใจซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้กับสถานการณ์ที่ได้รับข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เมื่อสามารถหาบทสรุปของข้อเท็จจริงได้ก็จะสามารถประเมินทิศทางที่เหมาะสมในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย

2. การสอนแบบกรณีศึกษา (Case Study)

การสอนแบบกรณีศึกษา เป็นกระบวนการสอนที่เหมาะสมจะนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ ได้ฝึกการคิด การตัดสินใจ จากเรื่องราวในสถานการณ์ใดๆ ซึ่งมีปัญหาความขัดแย้งอยู่ โดยผู้สอนนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ อภิปราย แลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันในการหาแนวทางแก้ปัญหา จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจพื้นฐานของปัญหาและตัดสินใจแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ สามารถตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดสถานการณ์นั้น ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ มีการปรับใช้เครื่องมือและองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ มีทักษะด้านการสื่อสาร การเขียน การบริหารเวลา นอกจากนี้ผู้เรียนจะมีการเข้าสังคมและรับฟังความคิดเห็นผู้อื่นด้วย

3. การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

เป็นเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างผู้เรียน 2 คน ที่จับคู่กัน แล้วช่วยกันแบ่งปันความคิดในประเด็นปัญหา หลังจากที่ร่วมกันคิดเป็นคู่แล้ว จึงนำความรู้ที่ได้ไปเสนอให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้รับฟัง เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์วิจารณ์ผลร่วมกัน ทั้งชั้น

1) Think เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดในประเด็นปัญหาต่าง ๆ ของกรณีตัวอย่างที่นำมาศึกษาร่วมกัน โดยดำเนินการทั้งชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนทั้งหมดเกิดความคิดร่วมและประสานความคิดให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

2) Pair เป็นขั้นตอนที่จัดให้ผู้เรียนจับกันเป็นคู่ ๆ เพื่อให้แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษากรณีตัวอย่างแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสามารถค้นหาคำตอบของประเด็นปัญหาที่ต้องการได้การเรียนรู้ในขั้นตอนนี้เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน

3) Share เป็นขั้นตอนสุดท้าย หลังจากการศึกษายทเรียนแล้ว โดยการทำการสลายกลุ่มผู้เรียนที่จับกันเป็นคู่แล้วสรุปผลการค้นหาคำตอบร่วมกัน ทั้งชั้นอีกครั้งหนึ่งเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้สรุปผล และอภิปรายผลการค้นพบจากการศึกษายทเรียนในขั้นตอนที่ผ่านมารวมทั้งให้ข้อสรุปหรือเสนอแนะใด ๆ ต่อผู้สอนได้

นอกจากนี้ วัชรวิทย์ คุรุจิต (2554) ได้เสนอแนวทางปฏิบัติในกรณีศึกษาการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ไว้ดังต่อไปนี้

- ฝึกสังเกต วิเคราะห์และเปลี่ยนมุมมองการสื่อสาร โดยสอนให้เคยชินกับการตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวัน เพื่อสร้างนิสัยการวิเคราะห์ด้วยเหตุผล เพื่อแยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ของเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ พิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาทำความเข้าใจต่อความแตกต่างของผู้รับสาร และฝึกให้ผู้เรียนได้สร้างสื่อขึ้นเพื่อเรียนรู้ทักษะการประกอบสร้างเนื้อหาสื่อด้วย

- อภิปรายแนวความคิดหรือทัศนคติที่อาจได้รับผลกระทบจากการเปิดรับสื่อ โดยยกตัวอย่างข้อมูลบนพื้นฐานความเป็นจริง จากสถานการณ์ต่าง ๆ อาทิ ความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม วัฒนธรรม ฯลฯ ให้ผู้เรียนได้อภิปรายความเหมาะสม ความถูกต้อง ฯลฯ ได้แลกเปลี่ยนมุมมองและความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้นเรียน

- สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของที่มา กลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเนื้อหาในสื่อ โดยสอนให้วิเคราะห์ผู้สร้างหรือผู้เผยแพร่ข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์กลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ผู้ส่งสารต้องการ และวิเคราะห์ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง และผลกระทบต่อสังคมในแง่มุมต่าง ๆ

- ใช้สื่อฝึกทักษะการเรียนรู้ การสื่อสารและสร้างสรรค์สื่อ เช่น การเขียน การนำเสนอ การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น รวมถึงการแสดงออกทางความคิดเห็นและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นด้วย

นอกจากวิธีการจัดการเรียนการสอน และการบูรณาการอย่างเหมาะสมแล้ว การเรียนรู้จะประสบความสำเร็จจุดลงได้ด้วยความร่วมมืออันดีระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งบทบาทที่

เหมาะสมของผู้เรียนและผู้สอนในการเรียนตามรูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์, 2558) ดังต่อไปนี้

1) บทบาทของผู้สอน

การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ตามแนวการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) และการสอนแบบกรณีศึกษา ผู้สอนควรมีบทบาทดังนี้

- ผู้สอนเป็นผู้เตรียมกรณีตัวอย่างจากข้อมูลข่าวสาร สื่อ เรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ
- ผู้สอนเป็นผู้นำเสนอกรณีให้ผู้เรียนได้ทราบหรืออาจจะมอบให้ผู้เรียนเลือกหรือสมมติ

ขึ้นเอง

- ผู้สอนต้องตั้งคำถามช่วยผู้เรียนเกิดความคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงกรณีตัวอย่างนั้น

กับเรื่องราวอื่น ๆ อย่างรอบด้าน

- ผู้สอนและกระตุ้นผู้เรียนอภิปรายเรื่องราวของกรณีตัวอย่างนั้น
- ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปแนวคิดที่ได้จากกรณีตัวอย่าง

2) บทบาทผู้เรียน

- ผู้เรียนต้องมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการหลากหลายเพื่อได้มาซึ่งคำตอบที่ถูกต้อง และสมเหตุสมผล

- ผู้เรียนต้องเป็นผู้แลกเปลี่ยนวิสัยทัศน์นำเสนอกระบวนการคิดของตนเอง แลกเปลี่ยนกับคู่ และเพื่อนร่วมชั้นเรียน

- ผู้เรียนต้องเปิดใจช่วยเหลือกันอภิปราย วิเคราะห์ และยินดีรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างสมเหตุสมผลและมีวิจารณ์ญาณ เพื่อนำไปสู่การสรุปความรู้ความจริงและเชื่อมโยงสู่บริบทอื่นอย่างรอบด้าน

6.4 แนวทางการวัดและประเมินผลการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ปวีณา มะแซ (2561) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบแบบพหุวิภาค ได้นำเสนอวิธีการสร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 โดยมีขั้นตอนในการพัฒนาแบบวัด ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อกำหนดกรอบแนวคิด

2. สังเคราะห์องค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อจากเอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กำหนดนิยามและพฤติกรรมบ่งชี้ของในแต่ละองค์ประกอบ เพื่อกำหนดรูปแบบของข้อ

คำถาม ลักษณะของตัวเลือกตอบ จำนวนข้อ และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน โดยเลือกใช้เกณฑ์
รูปรีคในการกำหนดค่าคะแนนรายตัวเลือก

3. สร้างรายการคำถาม แล้วนำให้อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมตรวจสอบ
ความถูกต้อง เหมาะสมของข้อคำถาม

4. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมนิยาม และขอบเขตของเนื้อหาที่มุ่งวัดความ
ชัดเจนในการใช้ภาษา ตามโครงสร้างขององค์ประกอบและนำผลการตรวจสอบมาปรับปรุงข้อ
คำถาม

5. นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
จำนวน 50 คน เพื่อดูความเป็นปรนัยของข้อคำถาม อ่านาจำแนก แล้วหาความเที่ยงของชุดคำถาม
แก้ไข ปรับปรุง และคัดเลือกข้อคำถามที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

6. เก็บข้อมูลรวบรวมข้อมูลกับตัวอย่างเป้าหมาย จำนวน 1,000 คน

7. นำข้อมูลมาตรวจสอบความเป็นเอกมิติ โดยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน
(Confirmatory factor analysis) เพื่อเป็นการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการวิเคราะห์แบบวัดตาม
ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT)

8. หากคุณภาพของแบบวัด โดยตรวจสอบมาตรวัดด้วยทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ
ด้วยโมเดล GRM (Grade Respond Model)

9. สร้างเกณฑ์ปกติของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 และจัดทำคู่มือ
การใช้แบบวัดต่อไป

นอกจากนี้ โชติกา ภาษีผล และคณะ (2556) ได้นำเสนอขั้นตอนการสร้างเกณฑ์การ
ประเมินแบบรูปรีค ไว้ดังนี้

1. ทบทวนมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาที่ต้องการทำ
การประเมินซึ่งควรกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้มีความชัดเจน เพื่อช่วยให้ผู้สอนสามารถวาง
แผนการประเมินและการให้คะแนนได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้และการเรียนการสอนตาม
สภาพจริง

2. กำหนดคุณลักษณะที่ต้องการประเมิน โดยคุณลักษณะที่ต้องการประเมินหรือเกณฑ์
การพิจารณาที่ต้องการวัดผู้เรียนนั้น ควรมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และงานที่
มอบหมายให้ผู้เรียนปฏิบัติ โดยให้ความสำคัญกับการประเมินกระบวนการ หรือการประเมินผล
งาน โดยใช้คำหรือข้อความที่สั้น กระชับ และชัดเจน

3. ระบุนิยามของคุณลักษณะที่ต้องการประเมินให้มีความชัดเจน โดยการกำหนดเป็น
พฤติกรรมบ่งชี้หรือคุณลักษณะของผลงานที่สามารถสังเกตได้ เพื่อให้ผู้สอนหรือผู้ประเมิน มีความ

เข้าใจถึงคุณลักษณะที่ต้องการประเมินได้ตรงกัน ซึ่งจะทำให้ผลการประเมิน มีความถูกต้อง

4. กำหนดระดับคุณภาพของการประเมิน เป็นการนำพฤติกรรมบ่งชี้หรือคุณลักษณะที่ต้องการประเมินมาเป็นตัวกำหนดในแต่ละระดับ โดยการกำหนดจำนวนระดับคุณภาพ ควรกำหนดอย่างน้อย 3 ระดับ แต่ไม่ควรเกิน 5 ระดับ เพราะจะทำให้ยากต่อการให้คะแนน

5. กำหนดคำอธิบายระดับคุณภาพ คำอธิบายคุณภาพในแต่ละระดับนั้น จำเป็นต้องแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างกันตามลำดับระดับคุณภาพอย่างชัดเจน เทคนิคการเขียนเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับคุณภาพจะเริ่มจากการกำหนดคำอธิบายคุณลักษณะหรือพฤติกรรมในด้านดีที่สุด (ระดับสูงสุด) กับด้านที่แย่ที่สุด (ระดับต่ำสุด) ให้ตรงข้ามกันก่อน เพื่อให้ง่าย ต่อการเขียนในระดับอื่นๆ ต่อไป หรืออาจเริ่มเขียนด้านดีที่สุดก่อนและเขียนด้านไม่ดีในระดับคะแนนที่ลดต่ำลงมาเรื่อยๆ ภาษาที่ใช้ต้องเป็นพฤติกรรมหรือคุณลักษณะที่สามารถสังเกตได้ และหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาที่ไม่ชัดเจนหรือคลุมเครือ

6. นำเกณฑ์การประเมินที่ได้สร้างขึ้นไปทดลองใช้ประเมินผลงานของผู้เรียนเพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องและความชัดเจนของเกณฑ์การประเมิน โดยให้ผู้สอนหรือ ผู้ประเมินท่านอื่นมีส่วนร่วมในการทดลองใช้และร่วมกันวิพากษ์เกณฑ์การประเมินที่สร้างขึ้น

7. หลังจากทดลองใช้เกณฑ์การประเมินแล้ว ควรมีการปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่ยังมีข้อบกพร่อง แล้วนำไปทดลองใช้ประเมินอีกครั้งหนึ่ง

นอกจากนี้ทางผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการวัดและประเมินผลจากเอกสารงานวิจัยของนักการศึกษาต่างๆ เพื่อนำแนวทางที่ได้มากำหนดและสร้างเป็นเครื่องมือที่จะใช้ในการงานวิจัยต่อไป ซึ่งจากเอกสารงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์ถึงเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สามารถแสดงได้ดังตาราง

ตารางที่ 2.1 แสดงเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จากเอกสารงานวิจัยต่างๆ

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่อง	เครื่องมือที่ใช้
Adam Maksl (2015)	Measuring News Media Literacy	NFC Scale (The Need for Cognition Scale) แบบ 5 ระดับ
Emily Vraga (2015)	A Multi-Dimensional Approach to Measuring News Media Literacy	มาตรฐานค่า
นักรบ นาคสุวรรณ (2564)	การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาไทยในยุคดิจิทัล Social Media Literacy of Thai Students in Digital Age	แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
ฉัตรเมือง เฝ้ามานะเจริญ (2561)	การวิเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร	แบบสอบถามแบบมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ
ปกรณ์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพ่วง (2559)	พัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	แบบประเมินมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ และ ชุดที่ 2 คือ ข้อสอบสถานการณ์ ที่มีค่าคะแนนเป็นแบบ 0 กับ 1
อุราเพ็ญ ยิ้มประเสริฐ และคณะ (2559)	การรู้เท่าทันสื่อ : ประโยชน์และการนำไปใช้	แบบสอบถามปลายเปิด
ปัทิตตา รอดประพันธ์ (2559)	การพัฒนาหลักสูตรเยาวชนรู้เท่าทันสื่อตาม	แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ แบบวัดความตระหนัก

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่อง	เครื่องมือที่ใช้
	แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	และ แบบประเมินพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อ
ขนิษฐา จิตแสง (2557)	ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่ม บุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของ เยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น	แบบสอบถาม
ณัฐกานต์ ภาคพรต และ ณมน จีรังสุวรรณ (2557)	เปรียบเทียบทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และไอซีที สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการ ประเมินตามสภาพจริงกับความคาดหวังใน ศตวรรษที่ 21 ขอนแก่น	แบบสังเกตพฤติกรรมและแบบสัมภาษณ์

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยต่างๆ ในการใช้เครื่องมือที่เป็นแนวทางในการวัดและประเมินผลการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ทางผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์เลือกตอบมีค่าคะแนนเป็นแบบ 0 กับ 1 ในการวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับพฤติกรรมด้านทักษะพิสัยทางผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินแบบรูปรีดและสำหรับพฤติกรรมด้านจิตพิสัยทางผู้วิจัยเลือกใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scales) 5 ระดับ ซึ่งเครื่องมือต่างๆ ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นผู้วิจัยจะนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังจากที่มีการทดลองใช้หลักสูตรกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย

ตอนที่ 7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุมิตร ผูกพานิช (2560) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์1) เพื่อสำรวจการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ 2) เพื่อออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ 3) เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) กลุ่มตัวอย่างการสำรวจการรู้เท่าทันสื่อเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม จำนวน 400 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม 2) กลุ่มตัวอย่างการทดลองเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ 2) แบบสำรวจการรู้เท่าทันสื่อ 3) คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม 4) เว็บไซต์กิจกรรมการเรียนรู้5) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 6) แบบประเมินการเขียนสะท้อนความคิด 7) แบบประเมินผลงานการสร้างสรรค์สื่อ 8) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบค่าที (t-test Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสำรวจการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม (ค่าเฉลี่ย = 3.74 / S.D. = 0.90) 2) ผลการออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) = 1.00 3) ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ มีดังนี้ 3.1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ หลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 3.2) ผลการเขียนสะท้อนความคิด อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย = 8.48 / S.D. = 1.13) 3.3) ผลงานการสร้างสรรค์สื่อของนักเรียน อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.68 / S.D. = 0.51) และ 3.4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.47 / S.D. = 0.56)

นิตารัตน์ รอดบุญคง (2561) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนการสอน DACIR ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนการสอน DACIR 2) เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนการสอน DACIR 3) ศึกษาค่าขนาดอิทธิพลของกระบวนการเรียนการสอน DACIR ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 4) เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนการสอน DACIR กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาแบบปกติกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์เป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน นักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยกระบวนการเรียนการสอน DACIR และนักเรียนกลุ่มควบคุมได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน และแบบเป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1. การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนการสอน DACIR มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี

มาก 2. การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนการสอน DACIR มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 3. ค่าขนาดอิทธิพลของกระบวนการเรียนการสอน DACIR ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดั้มาก 4. การรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนการสอน DACIR มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

ฉัตรเมือง เฝ้ามานะเจริญ (2561) ได้ทำการวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 449 คน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบเชิงสำรวจ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 60 ข้อ ผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษา สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อทดสอบค่า Kaiser-Meyer-Olkin:KMO ซึ่งเท่ากับ .924 แสดงให้เห็นว่าข้อมูลเหมาะสมต่อการวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบในระดับดีมาก ค่า Bartlett's test of Sphericity มีการแจกแจงโดยประมาณแบบ Chi-Square เท่ากับ 10007.302 และค่า Significant เท่ากับ .000 ทำการหมุนแกนองค์ประกอบด้วยวิธีแวนริแมกซ์ (Varimax Rotation) สามารถทำการวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบได้ 9 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การตระหนักถึงผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2) การตรวจสอบความถูกต้องของสื่อสังคมออนไลน์ 3) การแยกแยะข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ 4) การวิเคราะห์เทคนิคการสื่อสารของสื่อสังคมออนไลน์ 5) การรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างผลงานในสื่อสังคมออนไลน์ 6) การรู้ความหมายที่ใช้ในสื่อสังคมออนไลน์ 7) การประเมินคุณค่าที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ 8) การคัดเลือกข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์และ 9) การสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ศุมาลี เชื้อชัย (2561) ได้พัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิต ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้หลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) แก่นิสิตในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา โดยมีนิสิตที่ลงทะเบียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2560 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มตัวอย่าง และมีเครื่องมือในการดำเนินการ

วิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นๆ แบบทดสอบ MIDL และแบบประเมินพฤติกรรม MIDL ผลการวิจัยพบว่า 1) หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย ที่มาของหลักสูตร ผลลัพธ์ของหลักสูตร วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เนื้อหาของหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้ โครงสร้างหลักสูตร สื่อการเรียนรู้และการวัดประเมินผล 2) ผลการทดลองใช้หลักสูตรพบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ MIDL สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจำนวนผู้เรียนที่มีพฤติกรรม MIDL ในระดับสูงเพิ่มจากก่อนเรียนร้อยละ 43.33

ปองคุณ รุ่งสว่าง และคมสัน รัตนะสิมากุล (2561) ได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดเชียงราย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเกมในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดเชียงราย โดยใช้ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อของ J. Potter เป็นแนวทางในการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อ เกม การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) ตามประเภทสถานศึกษา ได้แก่ สายสามัญ สายอาชีพและอุดมศึกษา รวมเป็น 408 คน ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปร เพศ ประเภทของสถานศึกษา ระดับชั้นการศึกษา รายได้เฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง รายได้โดยเฉลี่ยของครอบครัว อาชีพของผู้ปกครองและจำนวนสมาชิกในครอบครัว มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่ตัวแปรสถานภาพของครอบครัวมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

สุปราณี วัฒนสิน (2561) ได้ศึกษารูปแบบการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนนักศึกษาในโครงการคนทันสมัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาทั่วประเทศ ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการกับกลุ่มเป้าหมาย นักเรียน นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ ภายใต้การดำเนินโครงการพัฒนาคลังความรู้เท่าทันสื่อวิทยุโทรทัศน์สำหรับประชาชน "คนทันสมัย" ร่วมกับสำนักงาน กสทช. และมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา รวมถึงการใช้การวิจัยเอกสาร การจัดกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดเวทีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการนำกิจกรรมไปสู่การปฏิบัติเพื่อถอดบทเรียนรูปแบบการรู้เท่าทันสื่อที่สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มเป้าหมาย ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาทั่วประเทศ มีรูปแบบที่หลากหลาย อาทิการรณรงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การแสดง การผลิตหนังสือ ฯลฯ โดยสามารถสรุปจำแนกเป็นประเภทรูปแบบ ในการส่งเสริมการเท่าทันสื่อของนักเรียนนักศึกษาแต่ละสถาบันการศึกษาทั่วประเทศ ได้แก่ 1) รูปแบบกิจกรรมอบรมให้ความรู้เป็นกิจกรรมหลักที่สำคัญ มุ่งเน้นให้ความรู้แก่กลุ่มเป้าหมายในสถานศึกษา 2) รูปแบบกิจกรรมการผลิตสื่อ จัดทำสื่อ หนังสือ สปอตวิทยุ เป็นกิจกรรมที่แก่นำนักเรียนนักศึกษา โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่เปิดการเรียนการสอนในสาขานิเทศศาสตร์แต่ขณะเดียวกันก็มีสถาบันการศึกษาหลายแห่งจัดกิจกรรมประเภทนี้และ 3) รูปแบบ

กิจกรรมการแสดงบนเวทีอาทิการประกวดสุนทรพจน์และการแสดงศิลปวัฒนธรรม ของนักเรียน นักศึกษาในแต่ละสถาบันการศึกษาที่มีความโดดเด่น หรือมีเอกลักษณ์ในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของตัวเอง

วรรณดี แสงประทีปทอง และทัศนีย์ ชาติไทย (2562) ได้พัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนนทบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนนทบุรีกลุ่มตัวอย่างการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนนทบุรีปีการศึกษา 2561 จำนวน 200 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่พัฒนาในการวิจัยคือแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ความตรง โดยวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง ความยาก โดยวิเคราะห์ด้วยสูตรอย่างง่าย อำนาจจำแนก โดยวิเคราะห์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อและคะแนนรวม และความเที่ยง โดยใช้สูตรของคูเดอร์และริชาร์ดสัน 20 ผลการวิจัยพบว่า (1) การพัฒนาแบบวัด ได้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ฉบับ ประกอบด้วยข้อคำถามแบบสถานการณ์ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าถึงสื่อ 8 ข้อ ด้านการวิเคราะห์สื่อ 8 ข้อ ด้านการประเมินสื่อ 7 ข้อ และด้านการสร้างสรรค์สื่อ 7 ข้อ (2) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อมีคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา โดยดัชนีความสอดคล้องมีค่า .67 ถึง 1.00 ความยาก .31 ถึง .80 อำนาจจำแนก .16 ถึง .58 โดยอำนาจจำแนกของข้อคำถามทุกข้อมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และความเที่ยง เท่ากับ .85

พีรวิชญ์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ (2563) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล และทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายและเพศหญิงมีสัดส่วนใกล้เคียงกัน มีอายุ 8 ปีและมีประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัล ไม่นต่ำกว่า 3 ปีโดยมีการใช้โทรศัพท์มือถือในการเข้าถึงยูทูปเพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ชมมิวสิกวิดีโอ คลิปวิดีโอและการ์ตูน เป็นต้น ขณะที่การใช้สื่อดิจิทัลในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ส่วนใหญ่ใช้ช่วงเวลาเย็น (16.00-18.00 น.) ในวันเสาร์และวันอาทิตย์ส่วนใหญ่ใช้ช่วงเวลาสาย (09.01-12.00 น.) มีการใช้สื่อดิจิทัลจำนวน 2-3 ชั่วโมงต่อวัน และกำกับการใช้งานด้วยพ่อแม่หรือผู้ปกครอง 2) ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น พบว่า ภาพรวมทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อจำแนกเป็นรายทักษะ (1) ทักษะการเข้าถึง อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.88, S.D. = 1.51) (2) ทักษะการวิเคราะห์ อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.91, S.D. = 1.35) (3) ทักษะการประเมิน อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.88, S.D. = 1.40) (4) ทักษะการสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย = 2.16, S.D. = 1.57) (5) ทักษะการสื่อสาร อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.91, S.D. = 1.35) (6) ทักษะการสะท้อนคิด อยู่ในระดับปานกลาง

(ค่าเฉลี่ย = 2.75, S.D. = 1.38) และ (7) ทักษะการปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย = 2.27, S.D. = 1.54)

ศุทธิณี ช่วงมณีโชติ สุติเทพ ศิริพิพัฒนกุล และฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์ (2563) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์และสร้างเกณฑ์ปกติสำหรับการใช้แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพ และพัฒนาเกณฑ์ปกติของแบบวัด คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 628 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน โดยแบบวัดที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยข้อคำถาม 32 ข้อแบบวัดที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นคำถามเชิงสถานการณ์ไม่อิงเนื้อหาเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบ 0 คะแนน ผลการวิจัยพบว่า แบบวัดที่สร้างขึ้นมีคุณภาพสามารถนำไปใช้วัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ 1) ความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จากการคำนวณ ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการของทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ พบว่าข้อคำถามและตัวเลือกในแบบวัดมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00 2) ค่าความยาก มีค่าตั้งแต่ 0.23-0.73 และค่าอำนาจจำแนกของข้อคำถาม มีค่าตั้งแต่ 0.20-0.90 3) ความตรงเชิงโครงสร้างเท่ากับ 1146.90; $df = 470$; Chi-Square/ $df = 2.44$; RMSEA = 0.048; SRMR = 0.054) ความเที่ยงของแบบวัดจากการคำนวณโดยใช้สูตร KR-20 พบว่าแบบค่าความเที่ยงของแบบวัดทั้งหมดเท่ากับ 0.895 5) เกณฑ์ปกติสำหรับแปลความหมายคะแนนของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในรูปของคะแนนมาตรฐานที่ปกติมีค่าตั้งแต่ T13-T97 และ 6) คู่มือการใช้แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตกรุงเทพมหานคร มีความเหมาะสมมีส่วนประกอบสำคัญครบถ้วน อ่านเข้าใจง่าย และสะดวกในการนำไปใช้งาน

จิตต์โสภณ บุญเชิด และวาสนา กิรติจำริญ (2563) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) เปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 26 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนชำนาญพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 32 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีค่าความเหมาะสมเท่ากับ 4.64 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่า IOC เท่ากับ 0.67-1.00 และค่าความเชื่อมั่น 0.88 แบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ มีค่า IOC เท่ากับ 0.67-1.00 และค่าความเชื่อมั่น 0.83 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 3) นักเรียนมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ณัฐพัชร คุ้มบัว ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค และสันทัด ทองรินทร์ (2563) ได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อสังคมเรื่องเพศของนักเรียนนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน/นักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระดับมัธยมศึกษา (ม.1-ม.6) และระดับอาชีวศึกษา (ปวช.,ปวส.) จำนวน 380 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ เครื่องมือการวิจัยคือแบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า (1) กลุ่มตัวอย่างเปิดรับข่าวสารจากสื่อสังคมทุกวัน โดยใช้เฟซบุ๊กมากที่สุด และใช้เวลาเปิดรับสื่อ 5-6 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนใหญ่เปิดรับเนื้อหาประเภทข่าวหรือเหตุการณ์ประจำวันมากที่สุด รองลงมาเป็นการใช้ดูหนัง ฟังเพลง และสนทนากับเพื่อนในยามว่างกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับเนื้อหาทางเพศจากสื่อสังคมในภาพรวมอยู่ในระดับน้อย ใช้เวลาเปิดรับสื่อต่อครั้งน้อยกว่า 1 ชั่วโมง โดยเปิดรับรูปภาพโป๊เปลือยหรือภาพลามกอนาจารมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 2.65 (2) กลุ่มตัวอย่างมีความรู้เท่าทันสื่อสังคมเรื่องเพศทั้ง 4 ด้าน ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.41 ด้านที่มีค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อสังคมเรื่องเพศมากที่สุดคือ การสร้างสรรค์สื่อสังคมเรื่องเพศ มีค่าเฉลี่ย 3.59 อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ การวิเคราะห์สื่อสังคมเรื่องเพศมีค่าเฉลี่ย 3.57 มีอยู่ในระดับมาก ด้านการประเมินสื่อสังคมเรื่องเพศ มีค่าเฉลี่ย 3.41 อยู่ในระดับมาก และการเข้าถึงสื่อสังคมเรื่องเพศ มีค่าเฉลี่ย 3.06 อยู่ในระดับปานกลาง (3) เพศ อายุ ระดับชั้นเรียน เกรดเฉลี่ยและ ที่พักอาศัยของนักเรียน/นักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่แตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมเรื่องเพศต่างกัน และ (4) พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของนักเรียน/นักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่อสังคมเรื่องเพศ โดยมีความสัมพันธ์แบบผกผันหรือในทิศทางตรงกันข้าม

วัฒนา นนทชิต และคณะ (2564) ได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาการจัดการรัฐกิจ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อกับพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา และ 4) เพื่อศึกษาแนวทางในการป้องกันผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา มีกลุ่มเป้าหมายเป็น นักศึกษาสาขาการจัดการรัฐกิจ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี การวิจัยครั้งนี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการศึกษา ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาสาขาการจัดการรัฐกิจ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานีมีทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมาก มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับมากและได้รับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในระดับน้อยที่สุด การทดสอบสมมติฐาน พบว่า 1) พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่าสื่อ และการวิเคราะห์สื่อตามลำดับมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารทางบวกในระดับมาก 2) พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านการประเมินค่าของสื่อมีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการใช้ชีวิตและด้านสุขภาพทางบวกในระดับมากที่สุด ผลการศึกษาทำให้ทราบแนวทางในการป้องกันผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาโดยการส่งเสริมการให้ความรู้เกี่ยวกับใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นการบริโภคสื่ออย่างรู้เท่าทันที่สอดคล้องในหลักสูตรการเรียนการสอนที่เน้นศักยภาพด้านความรู้ ทักษะ และ ทศนคติเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองรุ่นใหม่ที่มีเหตุผลมีความรู้เกี่ยวกับสื่อและวิธีการบริโภคสื่อสารสนเทศรวมทั้งการผลิตสารสนเทศด้วยตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รินทร์ภัส เกตุวีระพงศ์ (2564) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ และการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ การตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ตลอดจนศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์กับการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ และการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 15-25 ปี จำนวนทั้งสิ้น 400 คน

เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวและการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กมากที่สุด มีระยะเวลาในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในช่วงเวลา 21.01-24.00 น. มากที่สุด ส่วนมากใช้งานที่บ้านหรือที่พักรวมมากที่สุด ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.48 (S.D. = 0.62) มีระดับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ระดับน้อย ค่าเฉลี่ย 1.76 (S.D. = 0.70) และมีระดับการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.83 (S.D. = 0.55) ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า 1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในภาพรวมไม่มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ มีเพียงตัวแปรจำนวนชั่วโมงที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เท่านั้นที่มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2. การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สัมพันธ์กับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ 3. การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สัมพันธ์กับการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

นักรบ นาคสุวรรณ (2564) ได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาไทยในยุคดิจิทัล งานวิจัยนี้มีเป้าหมายต้องการทราบว่า นักศึกษาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์นักศึกษาระดับปีที่ 1-2 วิทยาลัยดุสิตธานี กรุงเทพมหานคร จำนวน 70 คน โดยใช้แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อมาเป็นพื้นฐานในการตั้งคำถาม ผลการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษาสามารถรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ ดังนี้ 1) รู้วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ เช่น ค้นหาแหล่งข้อมูลในการเรียนและการทำงานได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย การได้พบกับสังคมมีความสนใจในเรื่องเดียวกัน คลายเครียดได้จากสื่อบันเทิง 2) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่แสดงในสื่อออนไลน์ได้ว่าน่าเชื่อถือหรือหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ไม่เชื่อข้อมูลที่มาจากแหล่งเดียว เว็บไซต์ที่มีข้อมูลที่เกินจริงและอคติก็จะไม่เข้าไปดูหรือใช้ข้อมูล หรือไม่สนใจเว็บไซต์ที่ต้องให้ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่จำเป็น 3) ทราบดีถึงประโยชน์และโทษที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป เช่น ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลาในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ได้ข้อมูลอย่างรวดเร็ว ส่วนโทษ คือ หากหมกหมุ่นเกินไปทำให้เสียความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เกิดการใช้ภาษาไทยผิดเพี้ยน เช่น หลักภาษา การใช้ภาษาในการหลอกลวงหรือทำร้ายกัน ทำให้เสียการเรียนและการอยู่กับหน้าจอเป็นเวลานานอาจเสียสายตาได้

Icen (2020) ได้ศึกษาการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรมต่างๆ เป้าหมายของการศึกษานี้คือการเปิดเผยผลของการศึกษาสื่อตามกิจกรรมที่มีต่อระดับความรู้ความเข้าใจด้านสื่อที่สำคัญของนักเรียน โดยใช้กรณีศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีนักเรียนจากโรงเรียนของรัฐเข้าร่วมทั้งสิ้น 18 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างและเกณฑ์การประเมินแบบรูปรีค ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสามารถในการใช้สื่อจากผลการศึกษาสามารถเสนอแนะได้ว่าหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่ออิสระหรือการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อที่บูรณาการเข้ากับควรจัดหลักสูตรอื่นตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นอกจากนี้การรู้เท่าทันสื่อมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ วิธีการสอน และกิจกรรมที่นักเรียนสามารถตั้งคำถามเชิงวิพากษ์และทักษะการคิดที่ควรจะเป็นที่ต้องการ

Reddy, Chaudhary and Sharma (2021) ได้ศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในฟิจิ พบว่าการปฏิบัติทางดิจิทัลได้สร้างพื้นที่สำหรับทุกคนในการเข้าถึงข้อมูลและใช้วิธีการสื่อสารให้เป็นดิจิทัล จึงเป็นการสร้างสังคมสื่อดิจิทัล การเข้ามาของดิจิทัลนี้สื่อต้องการให้บุคคลมีทักษะและความรู้ที่จะอยู่รอดในสังคมสื่อดิจิทัลตลอด ในบริบทดังกล่าวหลายประเทศทั่วโลกใช้ประโยชน์จากการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเสริมทักษะที่จำเป็นของบุคคลและปรับปรุงการมีส่วนร่วมของสื่ออย่างรับผิดชอบ ดังนั้นการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถแทรกแซงได้อย่างเหมาะสม โดยนำเสนอทวิเคราะห์สถานะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปี 12 และปี 13 ที่สุ่มเลือกในฟิจิและนำเสนอชุดแบบจำลองการทำนายโดยใช้เทคนิคการจำแนกประเภท การศึกษาเชิงปริมาณโดยใช้ข้อมูลที่เชื่อถือได้ได้ดำเนินการสำรวจเพื่อกำหนดความรู้ด้านสื่อของนักเรียนที่ใช้สเกล Likert 1-5 บทวิเคราะห์สำหรับการศึกษานี้ใช้ซอฟต์แวร์ R โดยที่อัลกอริธึมการจำแนกประเภท เช่น ตัวแยกประเภทป่าแบบสุ่ม ต้นไม้แห่งการตัดสินใจ และการสนับสนุน Vector Machine Algorithm (SVM) ถูกใช้เพื่อสร้างแบบจำลองการทำนาย โมเดลเหล่านี้จะถูกนำมาใช้ในการสืบสานการแทรกแซงที่เหมาะสมในการปรับปรุงการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ข้อมูลพื้นฐานจากการศึกษาให้ข้อมูลความรู้ด้านสื่อของนักเรียนชาวฟิจิ กระดาษลงท้ายด้วยคุณลักษณะสำคัญที่นำไปสู่ความสามารถของแต่ละบุคคลในการรู้เท่าทันสื่อ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะพบว่าการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถของบุคคลในการทำความเข้าใจถึงกระบวนการผลิตสื่อ ผลผลิต อิทธิพลและผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ตีความเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสารที่สื่อสังคมออนไลน์นำเสนอได้อย่างชัดเจนตรงไปตรงมา สามารถประเมินคุณค่าสารในสื่อสังคมออนไลน์ สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการผลิต นำเสนอหรือเผยแพร่ข้อมูลในมิติผู้

สร้างสรรค์เนื้อหาให้ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม รวมทั้งตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดการเปิดรับสื่อและสามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาสื่อที่มีประโยชน์และหลีกเลี่ยงเนื้อหาไม่พึงประสงค์จากสื่อที่นำเสนอได้ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1. ทักษะการเข้าถึง (Access Skills) 2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills) 3. ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills) 4. ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skills) และ 5. ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills)

การส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการพัฒนาหลักสูตรโดยมีการนำทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ (Thorndike's Classical Connectionism) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอร์แรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) มาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบและสร้างหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งการที่ผู้เรียนจะเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้นั้นจะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านการลงมือกระทำ ลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง เมื่อผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแล้ว ผู้เรียนก็จะต้องมีโอกาสในการนำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานหรือผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้มองเห็นองค์ความรู้นั้นได้อย่างเป็นรูปธรรม และสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้จากความรู้ที่สร้างขึ้น

นอกจากนี้การสร้างความรู้ของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเรียน การเชื่อมโยงความรู้เดิมมาสู่ความรู้ใหม่ การให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนบ่อยๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะและเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นอย่างแท้จริง เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้วก็ให้ผู้เรียนฝึกนำการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้บ่อยๆ เมื่อผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ผู้สอนก็ควรให้การเสริมแรงที่เหมาะสม เช่น การให้คำชมเชย การให้เกียรติบัตร การให้โอกาสแสดงตัว เป็นต้น เพื่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือปลูกฝังนิสัยความเป็นบุคคลที่มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับผู้เรียน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ (1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (3) เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น สำหรับวิธีดำเนินการวิจัย มีดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนของการวิจัย
3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ปีการศึกษา 2565 จำนวน 429 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ที่ได้จากการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร โดยมีคุณสมบัติที่สำคัญคือ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้วิจัยกระจายจำนวนของนักเรียนตามระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3 อย่างเท่าเทียมกัน

2. แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ครั้งนี้เป็นการทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pretest Posttest Design) มีลักษณะการทดลองดังนี้ (มนสิข สัทธสมบูรณ์, 2563)



ความหมายของสัญลักษณ์ในแบบแผนการวิจัย

O ₁	หมายถึง	การวัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก่อนการทดลอง
X	หมายถึง	หลักสูตรเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้
O ₂	หมายถึง	การวัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หลังการทดลอง

3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนดำเนินการทำวิจัย

ระยะที่	ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ
1	ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ (Thorndike's Classical Connectionism) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2	ศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการรู้เท่าทันสื่อ (Digital Literacy) จำนวน 1 ท่าน ซึ่งเป็นบุคคลที่มีผลงานทางวิชาการด้านการวิจัยในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ
3	ร่างหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และความชัดเจนของภาษา แล้วปรับปรุงให้สมบูรณ์	ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และความชัดเจนของภาษา ได้แก่ 1. หลักสูตร 2. แผนการจัดการเรียนรู้
4	นำหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรและแผนการ

ระยะที่	ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ
		จัดการเรียนรู้ โดยใช้ แบบประเมินความ เหมาะสม ซึ่งเป็นแบบ มาตราส่วนประมาณ ค่า (Rating scales) 5 ระดับ
5	ปรับแก้ไขหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ตาม ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	
6	สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัด เชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก แล้วเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 3 ท่าน ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยวิเคราะห์หา ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item Objective Congruence)	ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ความตรงเชิงเนื้อหา โดยวิเคราะห์หาค่า ดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item Objective Congruence)
7	นำหลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ทดลองนำร่อง (Pilot study) กับกลุ่มทดลองนำร่องที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3 ที่สมัครใจเข้าร่วมการทดลองนำร่อง เพื่อหา คุณภาพของหลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้ และ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนนำไป ทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย	นำหลักสูตร แผนการ จัดการเรียนรู้ และ เครื่องมือที่ใช้ในการ เก็บรวบรวมข้อมูล ไป ทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มทดลองนำร่อง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ในงานวิจัย
8	วัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของ นักเรียนก่อนเรียนด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น	วัดและประเมินการ รู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นก่อนเรียนด้วย

ระยะที่	ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ
		<p>หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น โดยใช้แบบวัดการ รู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์ ซึ่งเป็น แบบวัดเชิง สถานการณ์แบบ ปรนัย 4 ตัวเลือก</p>
9	<p>นำหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วย เทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ มา ทดลองใช้จริงในห้องเรียนกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย</p>	<p>จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยหลักสูตร เสริมสร้างการรู้เท่าทัน สื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น</p>
10	<p>วัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของ นักเรียนหลังเรียนด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น</p>	<p>วัดและประเมินการ รู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นหลังเรียนด้วย หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น โดยใช้แบบวัดการ รู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบ วัดเชิงสถานการณ์ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก</p>
11	<p>นำผลการวัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์ มาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้ว เปรียบเทียบ โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อ</p>	

ระยะที่	ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ
	กัน (t – test dependent)	
12	สรุปผล และอภิปรายผล นำมาเขียนรายงาน และเผยแพร่	

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1.1 หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก

โดยมีวิธีการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการหาคุณภาพของหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน โดยตอนที่ 1 เป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต ที่มีข้อคำถามเป็นเชิงบวกทุกข้อ และตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายเปิด โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการพัฒนาหลักสูตร ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ (Thorndike's Classical Connectionism) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอร์แรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) เพื่อเป็นแนวทางในการยกร่างสร้างหลักสูตร และเอกสารประกอบหลักสูตร โดยกำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของหลักสูตร ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

หลักการ

1. เป็นหลักสูตรที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

2. เป็นหลักสูตรที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

3. เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการของทฤษฎีการสร้างความรู้ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนด์ของสกินเนอร์

จุดมุ่งหมาย

เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เนื้อหาสาระ

หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความตั้งใจของผู้ผลิต

หน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อต้องการ

หน่วยที่ 3 รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทัน

มากยิ่งขึ้น

หน่วยที่ 4 รู้เท่าทันว่ามีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย

หน่วยที่ 5 รู้เท่าทันเจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ





กิจกรรมการเรียนรู้


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
1. ลวงพรางด้วยรูปแบบ	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของฮอร์นไคค์)</u></p> <p>1. ครูผู้สอนร่วมพูดคุยกับนักเรียนถึงสื่อที่เราพบเห็นในทีวี วิทยู อินเทอร์เน็ต มือถือและหนังสือต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่เราบริโภคกันว่า แต่ละสื่อนั้นมีจุดมุ่งหมายอะไรบ้าง โดยใช้ตัวอย่างสื่อนำเสนอที่ให้นักเรียนได้เห็นแต่ละชิ้น เช่น</p> <p>1.1 น้ำมะกรูดโซดา รักษาตาฝ้าฟาง (http://bitcoretech.com/drink-the-bergamot-juice-mixed/)</p> <p>1.2 อันตรายกว่าที่คิด ชานมไข่มุก ที่หลายๆ คนชอบดื่ม พาเสียงโรคมะเร็ง (www.saradee24h.com)</p> <p>1.3 ข้าวเหนียวปลอมทำจากพลาสติก (Facebook Fanpage : MGR Online อีสานบ้านเฮา)</p> <p>2. ครูผู้สอนอธิบายหมวดหมู่ของสื่อตามจุดมุ่งหมายให้กับนักเรียนว่าสามารถแบ่งได้ 4 ประเภท ได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์ สื่อโฆษณา สื่อความรู้หรือข่าวสาร และสื่อรณรงค์</p>	<p>1. น้ำมะกรูดโซดา รักษาตาฝ้าฟาง (http://bitcoretech.com/drink-the-bergamot-juice-mixed/)</p> <p>2. อันตรายกว่าที่คิด ชานมไข่มุก ที่หลายๆ คนชอบดื่ม พาเสียงโรคมะเร็ง (www.saradee24h.com)</p> <p>3. ข้าวเหนียวปลอมทำจากพลาสติก (Facebook Fanpage : MGR Online อีสานบ้านเฮา)</p> <p>4. เว็บแอปพลิเคชัน Wordwall</p> <p>5. Google form</p>	<p>วัดและประเมินด้วยแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก</p> <p>เกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน</p>

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มและให้ทุกกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์หาจุดมุ่งหมายที่อาจเหมือนหรือต่างกัน ของสื่อทั้ง 4 ประเภทดังกล่าวที่ได้อธิบายไว้แล้วข้างต้น 2. ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในแต่ละสื่อที่นำเสนอแล้วอภิปรายร่วมกันกับนักเรียน โดยมีครูอธิบายเสริมเพื่อสรุปให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมทำกิจกรรม “สื่อที่เห็นมีจุดมุ่งหมายอะไร” โดยเล่นเกมผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Wordwall ซึ่งครูผู้สอนจะนำเสนอสื่อที่เตรียมไว้มาให้ให้นักเรียนดู จากนั้นให้นักเรียนได้พิจารณาว่าแต่ละสื่อมันจัดอยู่ในประเภทใด <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอ์เรนต์ของสกินเนอร์)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกันสรุปให้เห็นว่ามีบางสื่อใช้รูปแบบการนำเสนอที่ซับซ้อน ดังนั้นเราควรพิจารณาให้ถี่ 		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>ถ้วนเพื่ออ่านให้ขาดก่อนว่า จุดมุ่งหมายที่แท้จริงของสื่อนี้คืออะไร พร้อมทั้งให้คำชมเชยกับผู้เรียนจากการทำกิจกรรมร่วมกัน</p> <p>2. นักเรียนร่วมกันตอบคำถามหลังกิจกรรมผ่าน Google form โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนจะแนะนำให้ผู้อื่นพิจารณาจนกระทั่งเห็นจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของสื่อ นั้น ได้อย่างไร 		
2. แพนพังก์แท้โฆษณา	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม</u> (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</p> <p>1. ครูผู้สอนเริ่มต้นกิจกรรม โดยการชวนพูดคุยร่วมกับนักเรียนในประเด็นที่ว่า “จากประสบการณ์ที่ผ่านมาของนักเรียนในการเข้าถึงข้อมูลจากสื่อต่างๆ นักเรียนพอจะบอกได้หรือไม่ว่าสื่อมีวิธีการใดบ้างที่ทำให้เราจดจำในสินค้าได้” ทั้งนี้ครูผู้สอนจะเปิดวิดีโอของโฆษณาตัวอย่างที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันที่ทำให้สามารถจดจำสินค้านั้นๆ ได้ จากเว็บไซต์ YouTube :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9g2rtuQVeuy</p> <p>2. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันระดมความคิดจากการที่ได้รับชมวิดีโอของโฆษณาตัวอย่างว่าสื่อต่างๆ นั้นมีวิธีการใดบ้างที่ทำให้เรา</p>	<p>1. วิดีโอของโฆษณาตัวอย่างที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน จากเว็บไซต์ YouTube :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9g2rtuQVeuy</p> <p>2. Power point “เกมแพนพังก์แท้โฆษณา”</p> <p>3. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>4. Wordwall</p> <p>5. Google form</p>	

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>จดจำในสินค้าได้</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <p>1. ครูผู้สอนนำเข้าสู่การแข่งขัน “เกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา” เพื่อยืนยันว่าสื่อสามารถสร้างการจดจำและประทับอยู่ในใจเราได้ โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมทั้งแจกกระดาษ A4 และปากกากลุ่มละ 1 ชุด</p> <p>2. ครูผู้สอนอธิบายกติกา ก่อนเริ่มการแข่งขันให้กับนักเรียนว่าแต่ละรอบจะมีเวลา 30 วินาที มีทั้งหมด 10 รอบ (หรือมากกว่าแล้วแต่ความพร้อมของผู้นำกิจกรรม) โดยให้แต่ละกลุ่มเขียนประเภทสินค้าและยี่ห้อที่จดจำได้ลงในกระดาษ A4 ให้ได้มากที่สุดในแต่ละครั้งที่ผู้นำกิจกรรมหรือครูเปิดหรืออ่าน</p> <p>รอบที่ 1-3 เปิดภาพดาราที่พบเห็นในโฆษณา 3 คน (เปิดทีละคน)</p> <p>รอบที่ 4-6 เปิดสโลแกนหรือคำขำที่ได้ยินจากโฆษณาต่างๆ</p> <p>รอบที่ 7-10 เปิดรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ ที่มีโฆษณาแฝง เช่น ละครตลก สถานการณ์ (Sit-Com) ที่ฉายเป็นตอนๆ รายการเล่าข่าว หรือ</p>		


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>เกมโชว์ต่างๆ เป็นต้น</p> <p>3. หลังจบการแข่งขัน “เกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา” ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบพร้อมทั้งให้คะแนน โดยกลุ่มของนักเรียนที่เป็นผู้ชนะจะได้รับตำแหน่ง “แฟนพันธุ์แท้เหยื่อโฆษณา”</p> <p>4. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันพูดคุยและระดมความคิดว่า จากวิดีโอโฆษณาที่เราได้ดูไปตอนต้นรวมถึงจากการเล่นเกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา นักเรียนคิดว่าสื่อต่างๆ ที่เรารับรู้ในชีวิตประจำวันนั้นมีกลวิธีอย่างไรที่ทำให้เราจดจำได้ โดยร่วมกันระดมความคิดผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนซ์ของสกินเนอร์)</p> <p>1. ครูผู้สอนและนักเรียนช่วยสรุปความคิดที่ระดมได้และเสริมเพิ่มเติมกลวิธีอื่นๆ ที่ยังไม่ได้มีการนำเสนอ</p> <p>2. นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมผ่านการเล่นเกมจับคู่ “กลวิธีที่โฆษณาใช้เพื่อให้เราจดจำสินค้าได้” จาก Wordwall โดยในกิจกรรมนี้ครูผู้สอนจะนำเสนอภาพของโฆษณาที่พบเห็นได้ใน</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>ชีวิตประจำวันของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนพิจารณาและจับคู่ว่า จากภาพโฆษณาที่นักเรียนได้เห็นนั้นใช้กลวิธีอะไรเพื่อให้นักเรียนจดจำสินค้าต่างๆ ได้ พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลแก่นักเรียนที่ทำกิจกรรมร่วมกัน</p> <p>3. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดผ่านคำถามหลังกิจกรรม โดยให้นักเรียนแต่ละคนร่วมตอบคำถามผ่าน Google form ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - โฆษณามีผลต่อการตัดสินใจการซื้อใช้สินค้าย่างไร และเราตัดสินใจซื้อสินค้านั้นด้วยเหตุผลอะไร - นักเรียนสามารถบอกหลักหรือวิธีการที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาควรจะต้องทำอย่างไร 		
3. 5W.1H.	<p><u>ขั้นกระหายใครู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</u></p> <p>ครูเกริ่นนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเปิดสื่อบทวีดีโอ “คดีของดาราสาวแดงโม” จากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=DnUp7_89evE</p> <p>จากนั้นร่วมกันอภิปรายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยใช้แนวทางการ</p>	<p>1. สื่อบทวีดีโอ “คดีของดาราสาวแดงโม” จากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=DnUp7_89evE</p> <p>2. คลิปรายการเล่าข่าว “ประเด็นการสอบสวนหลักฐานในคดีของดาราสาวแดงโม”</p>	

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
<p>ตั้งคำถามในการร่วมกันอภิปราย ได้แก่ Who (ใคร) What (ทำอะไร) When (เมื่อไร) Where (ที่ไหน) Why (เหตุใดหรือทำไม) และ How (อย่างไร)</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ผู้เรียนรวมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมแจกกระดาษ ปากกา กลุ่มละ 1 ชุด และข่าวจากหนังสือพิมพ์ที่ครูได้เตรียมไว้ 1 ชิ้น รูปแบบใดก็ได้ เช่น สก๊อปข่าว (รายงานพิเศษ) กรณีประเด็นของการเสียชีวิตของดาราสาวแดงโม 2. แต่ละกลุ่มอ่านรายละเอียดเพื่อจับประเด็นหลักของเนื้อหาของข่าวนั้นว่า “เนื้อหาหลักว่าอย่างไร” ด้วยการ ใช้คำถาม 5W.1H. ได้แก่ Who (ใคร) What (ทำอะไร) When (เมื่อไร) Where (ที่ไหน) Why (เหตุใดหรือทำไม) และ How (อย่างไร) เป็นวิธีการในการจับประเด็นหลักที่อยู่ในเนื้อหาของข่าวนั้นๆ โดยแต่ละกลุ่มมีเวลา 10 นาที 3. แต่ละกลุ่มนำเสนอแลกเปลี่ยนประเด็นหลักของเนื้อหาที่พบจาก 	<p>สาวแดงโม” จากรายการ โหนกระแส ผ่านเว็บไซต์</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Dg189CBxiks</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter 4. Google form 		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>สื่อที่เลือก โดยมีหัวข้อการนำเสนอคือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ใครเป็นผู้กำหนดสร้างเนื้อหาสาระ 2) เนื้อหาสาระหลักมีว่าอย่างไร <p>เมื่อทุกกลุ่มนำเสนอแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิเคราะห์ถึงเนื้อหาที่นำเสนอของแต่ละกลุ่ม</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้ฝึกซ้ำ โดยนำวิธีการจับประเด็นหลักในสื่อมาจับประเด็นเนื้อหาของรายการเล่าข่าว โดยเปิดคลิปรายการเล่าข่าว “ประเด็นการสอบสวนหลักฐานในคดีของดาราสาวแดงโม” จากรายการ โหนกระแส ผ่านเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=Dg189CBxiks <p>ให้ผู้เรียนได้คู่ร่วมกัน วิเคราะห์ร่วมกัน และนำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมกันผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter จากนั้นร่วมกันสรุปผลการวิเคราะห์ เปรียบเทียบความเหมือน ความต่างกันอีกครั้ง</p> <p>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์เรนต์ของสกินเนอร์)</p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยคำถามหลังกิจกรรม โดยร่วมกันอภิปรายคำตอบใน Google form ผ่านประเด็นคำถาม</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - สิ่งที่ปะปนมากับประเด็นของเนื้อหาในสื่อคืออะไรบ้าง - ทำอย่างไรเราจึงจับประเด็นหลักของข่าวสารได้ถูกต้องชัดเจนมากที่สุด 		
4. CRASH	<p><u>ขั้นขยายความรู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของฮอร์น ไคค์)</u></p> <p>1. ครูผู้สอนเกริ่นนำให้ผู้เรียนสังเกตถึงค่านิยมและทัศนคติต่างๆ ที่สื่อนำเสนอให้เข้าใจว่า สิ่งเหล่านั้นเป็นของแถมที่มีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของเราทุกคน ผ่านวิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันจากเว็บไซต์</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU</p> <p>2. จากนั้นให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์เพลง โดยค้นหาค่านิยมมูมมอง ทัศนคติที่อยู่ในแต่ละเพลงที่มอบให้ว่า ในเพลงที่ผู้เรียนได้รับนั้นนำเสนอค่านิยมเรื่องอะไร และเพลงนั้นบอกเกี่ยวกับค่านิยมนั้นว่าอย่างไร แล้วแต่ละคนนำเสนอผลการวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนกันและกันผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter พร้อมทั้งครูเสริมมูมมองที่แตกต่างเพิ่มเติมให้ผู้เรียนเห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้น</p>	<p>1. วิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันจากเว็บไซต์</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU</p> <p>2. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>3. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot</p> <p>4. Google form</p>	


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <p>1. ครูอธิบาย CRASH ให้ผู้เรียนเข้าใจ เพื่อใช้เป็นกรอบสำหรับใช้วิเคราะห์ค่านิยมที่อยู่ในสื่อ โดยทฤษฎี CRASH ซึ่งเป็นคำย่อมาจาก class (ชนชั้น) / race (เชื้อชาติ) / age (อายุ) / sex (เพศ) / handicap (ความพร่อง)</p> <p>2. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน เพื่อฝึกการวิเคราะห์ซ้ำอีกครั้ง ค้นหาค่านิยม มุมมอง ทศนคติที่อยู่ในสื่อ โพสต์เตอร์ แผ่นพับ โฆษณาในนิตยสาร โฆษณาโทรทัศน์ โดยให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์สื่อแต่ละตัวที่มอบให้ ผ่านการเล่นเกม “สื่อที่เห็นนำเสนอ ค่านิยมเรื่องอะไร” จากเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot โดยใช้ทฤษฎี CRASH เป็นหลักในการวิเคราะห์ค่านิยมในสื่อต่างๆ</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอร์ตเรนซ์ของสกินเนอร์)</p> <p>1. หลังจากเสร็จกิจกรรมผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแลกเปลี่ยนอภิปรายร่วมกันว่าสื่อต่างๆ ที่ผู้เรียนได้พบเห็นมานั้นบอกเกี่ยวกับ</p>		


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>ค่านิยมที่ว่าอะไร โดยแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter จากนั้นครูผู้สอนให้คำชมเชย รางวัลให้กับนักเรียนที่ร่วมกิจกรรม</p> <p>2. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยประเด็นคำถามหลังกิจกรรม โดยร่วมกันตอบคำถามผ่าน Google form ในประเด็นคำถามดังนี้</p> <p>- ค่านิยมและทัศนคติที่แฝงมากับสื่อ นั้น อาจสร้างผลกระทบต่อผู้เสปอย่างไร</p>		
5. เห็นด้วยหรือไม่	<p>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</p> <p>ครูผู้สอนเริ่มกิจกรรมด้วยการซักถามเชิงสำรวจว่าเพลงที่ผู้เรียนประทับใจหรือเพลงที่ผู้เรียนชอบคือเพลงอะไร เพราะอะไร แล้วแลกเปลี่ยนกันฟัง และชวนแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาเพลงนั้นๆ ด้วยกันผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter 2. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot 3. Google form 	


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>1. ครูผู้สอนชวนฟังเพลงที่เตรียมมา โดยแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับเพลงหนึ่งเพลงเพื่อวิเคราะห์</p> <p>2. จากนั้นให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์กันว่า เพลงที่ฟังต่อไปนี่</p> <p>1) บอกเล่าอะไรบ้าง (ใช้หลัก 5W 1H ในกิจกรรม 6 มาวิเคราะห์)</p> <p>2) ค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงอยู่คืออะไร และเป็นอย่างไร</p> <p>3) เพราะอะไรถึงเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย กับค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงมากับเพลงนั้น</p> <p>4. หลังจากแต่ละกลุ่มวิเคราะห์เสร็จ ให้นำเสนอและอภิปรายถกเถียงกันด้วยเหตุผลว่า สิ่งที่เพื่อนนำเสนอ นั้นเราเห็นด้วยกับเพื่อนหรือเห็นต่างอย่างไร</p> <p>5. ผู้เรียนเล่นเกม “เพลงนี้แฝงค่านิยมเรื่องอะไร” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot ครูผู้สอนจะนำเสนอเพลงแต่ละเพลงให้กับผู้เรียน จากนั้นผู้เรียนวิเคราะห์ว่าในแต่ละเพลงที่ได้ยินนั้นซ่อนค่านิยมในเรื่องอะไรไว้ โดยใช้หลัก CRASH ในการวิเคราะห์</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรชั่นแนลของสกินเนอร์)</p> <p>ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปถึงการใช้เหตุผลในการพิจารณาผ่านการ</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>อภิปรายประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม ซึ่งมีประเด็นคำถามดังนี้</p> <p>- ค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงมากับสื่อที่สร้างผลกระทบต่อสังคมในด้านใดบ้าง</p>		
<p>6. 5 แบบที่สื่อบอกให้เป็น</p>	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</u></p> <p>1. ครูผู้สอนอุ้มนำเครื่องความคิด โดยการชวนคุยถึงลักษณะของตัวละครที่เคยพบเห็นในโฆษณาว่ามีลักษณะอย่างไรบ้าง โดยเปิดวิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันจากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU</p> <p>2. ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดถึงประเด็นดังกล่าวผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</u></p> <p>1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนให้มีจำนวนเท่าๆ กัน โดยทุกกลุ่มส่งตัวแทนมา</p>	<p>1. วิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันจากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU</p> <p>2. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>3. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot</p> <p>4. Google form</p> <p>5. แอปพลิเคชันต่างๆ ในการสร้างโฆษณา เช่น KINEMASTER</p> <p>VIVAVIDEO QUIK</p>	


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>จับฉลากว่ากลุ่มใดได้วิเคราะห์โฆษณาใด ให้แต่ละกลุ่มดูโฆษณาที่จับฉลากได้ แล้ววิเคราะห์ลักษณะของตัวละครที่ปรากฏอยู่ในโฆษณามีความสัมพันธ์อย่างไรกับตัวสินค้า</p> <p>2. แต่ละกลุ่มนำเสนอ และครูผู้สอนช่วยสรุปเป็นลักษณะตัวละครทั้ง 5 แบบที่โฆษณามักกระตุ้นโน้มน้าวให้เราเป็น และอธิบายเสริมถึงเรื่องการกระตุ้นและโน้มน้าวของสื่อ</p> <p>3. ผู้เรียนเล่นเกม “ตัวละครในสื่อที่เราเห็นเป็นแบบใด” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot</p> <p>5. คุยแลกเปลี่ยนกับผู้เรียนและชวนแต่ละกลุ่มคิดกันว่า “เมื่อใช้สินค้า บริการนั้นๆ แล้ว เราจะเป็นคนแบบที่สื่อบอกหรือไม่ ถ้าคำตอบว่าไม่ เราจะโต้ตอบประเด็นเนื้อหาโฆษณาชิ้นนั้นอย่างไร” แต่ละกลุ่มระดมความคิดให้ได้มากที่สุดผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>6. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มผลิตและแสดงโฆษณารณรงค์กลุ่มละ 1 ตัว ที่มีเนื้อหาตอบโต้ประเด็นในโฆษณา มีความยาวไม่เกิน 1 นาที ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ในการสร้างโฆษณา เช่น KINEMASTER VIVAVIDEO QUIK</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>7. แต่ละกลุ่มนำเสนอโฆษณา และร่วมกันสรุปประเด็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์เรนต์ของสกินเนอร์)</p> <p>ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปราย ประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เรามีความต้องการที่จะเป็นเหมือนตัวละครในสื่อก่อนที่จะสื่อออก หรือสื่อออกให้เรารู้ก่อนเราจึงเกิดความต้องการตามมา - คิดว่าตัวเราควรมีสัญชาเช่นไร หรือมีอัตลักษณ์เช่นไร แบบไหนที่เราควรเป็นและเหมาะกับเรา 		
7. คุณค่า 4 ระดับ	<p><u>ขั้นกระจายใ้ครูรู้จากประสบการณ์เดิม</u> (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์น ไคค์)</p> <p>1. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนหาสื่อก่อนเข้าห้องเรียน เตรียมสื่อมาคนละ 1 ชิ้น ที่คิดว่า “เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อตัวผู้เรียน (อาจจะด้านบวกหรือลบก็ได้)” พร้อมทั้งเตรียมอธิบายว่าสื่อนี้มีอิทธิพลกับผู้เรียน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เว็บแอปพลิเคชัน Inwquiz 2. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter 3. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot 4. เว็บแอปพลิเคชัน Wordwall 5. Google form 	


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>อย่างไร</p> <p>2. ครูผู้สอนใช้เว็บแอปพลิเคชัน Inwquiz สุ่มผู้เรียนขึ้นมา 5-6 คน ให้อธิบายว่า สื่อที่เตรียมมานั้นมีอิทธิพลกับเราอย่างไร</p> <p>3. จากนั้นให้แต่ละคนเขียนประเมินคุณค่าที่อยู่ในสื่อว่ามีคุณค่าอย่างไรผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <p>1. ครูผู้สอนอธิบาย ระดับคุณค่าที่ปรากฏอยู่ในสื่อมีด้วยกัน 4 ระดับ ได้แก่</p> <p>ระดับ 1 (ต่ำสุด) ตอบสนองอารมณ์/ความรู้สึกร</p> <p>ระดับ 2 ให้ความรู้/ข้อมูลใหม่</p> <p>ระดับ 3 สร้างความคิด</p> <p>ระดับ 4 (สูงสุด) พัฒนาจิตใจให้ตั้งมั่นขึ้น</p> <p>2. ให้ผู้เรียนจัดระดับคุณค่าของสื่อที่ตัวเองนำมาว่าอยู่ในระดับใดตามระดับที่ครูได้อธิบายไปแล้ว</p> <p>3. รวมกลุ่มของผู้เรียน กลุ่มละ 6 คน พุดคุยแลกเปลี่ยนว่า สื่อที่</p>		


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>ตัวเองนำมานั้นมีคุณค่าอย่างไร ระดับใด</p> <p>4. ครูผู้สอนใช้เว็บแอปพลิเคชัน Inquiz สุ่มเลือกชื่อของผู้เรียนบางคนที่ได้นำมา ฉายชื่อนั้นให้ทุกคน ได้ดูและให้นำเสนอการประเมินคุณค่าชื่อของตนเอง</p> <p>5. ผู้เรียนเล่นเกม “ชื่อที่เห็นมีคุณค่าในระดับใด” โดยผู้เรียนแต่ละคนจะต้องทำภารกิจวิเคราะห์ว่าชื่อที่เห็นมีคุณค่าอยู่ในระดับจาก 4 ระดับที่ครูผู้สอนได้อธิบายไว้แล้ว ทั้งนี้ผู้เรียนจะทำกิจกรรมผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot และ Wordwall เพื่อเป็นการฝึกประเมินคุณค่าของชื่อ</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์เรนต์ของสกินเนอร์)</p> <p>ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปราย ประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <p>- ชื่อที่ช่วยให้คนมีคุณภาพทางความคิด ควรเป็นชื่อที่มีคุณค่าระดับใด เพราะเหตุใด</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
8. เจตนาเพื่อ...	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</u></p> <p>ครูผู้สอนให้ผู้เรียนหาสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าต่างๆ กลุ่มละ 1 ใบ (ใบปลิวที่นำมาใช้ได้แก่ ใบปลิวบริการของมือถือ ไปสเตอร์ วรรณคดี แผ่นพับ โฆษณาสินค้า เป็นต้น) ก่อนเข้าห้องเรียน เตรียมสื่อมาคนละ 1 ชิ้น แล้วร่วมกันอภิปรายถึงเจตนาของสื่อต่างๆ คืออะไร โดยร่วมกันอภิปรายผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</u></p> <p>1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะได้รับสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าต่างๆ กลุ่มละ 1 ใบ (ใบปลิวที่นำมาใช้ได้แก่ ใบปลิวบริการของมือถือ ไปสเตอร์ วรรณคดี แผ่นพับ โฆษณาสินค้า เป็นต้น) ให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ถึงเจตนาของสื่อตามโจทย์ต่อไปนี้ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>1) สื่อนี้ให้คุณค่าระดับใด</p> <p>2) สื่อนี้ต้องการให้เราเกิดพฤติกรรมอะไร อะไรในสื่อที่บอกเจตนา</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter 2. สื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าต่างๆ 3. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot 4. Google form 	

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>เช่นนั้น</p> <p>3) ถ้าเรามีพฤติกรรมตามที่สื่อต้องการ ใครจะเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์มากที่สุด และเกิดผลกระทบอะไรกับใครบ้าง</p> <p>2. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์ และประเมินเจตนาของสื่อที่แต่ละกลุ่มได้รับ</p> <p>3. ผู้เรียนเล่นเกม “สื่อที่เห็นนี้มีเจตนาเพื่ออะไร” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot โดยผู้เรียนจะได้ฝึกประเมินเจตนาของสื่อ ซึ่งสามารถพิจารณาองค์ประกอบของการสื่อสารในความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าของสื่อ/ผู้ผลิต เนื้อหา วิธีการนำเสนอ ประโยชน์ที่อาจเกิดขึ้น</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนซ์ของสกินเนอร์)</p> <p>1. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเจตนาที่สื่อต้องการกับเนื้อหา รูปแบบ และผู้สร้างเนื้อหาของสื่อ พร้อมทั้งประเมินผลประโยชน์และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นตามมาจากพฤติกรรมผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>2. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปราย</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>ประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <p>- เราควรมีหลักอย่างไรจึงจะไม่ทำให้คล้อยตามสื่ออย่างไม่มีเหตุผล</p>		
9. ยืนข้างไหน	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์น ไคค์)</u></p> <p>1. ครูผู้สอนเกริ่นนำกิจกรรม โดยเตรียมภาพข่าวของดารารหรือคนที่ มีชื่อเสียงที่ถูกแอบถ่ายมาเปิดประเด็นในการอภิปรายร่วมกับ ผู้เรียน เช่น “กรณีข่าวกวาง เดียร์ลองทำ Onlyfans ใน Twitter” จาก เว็บไซต์ https://www.sanook.com/news/8512198/</p> <p>2. ครูและผู้เรียนร่วมกันอ่านรายละเอียดของข่าว ให้เห็นทั้งมุมมอง ความเสียหายของผู้ที่ปรากฏในข่าว และมุมมองของผู้ที่แอบนำ ข้อมูลมาเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>3. ให้ผู้เรียนแต่ละคนเขียนความรู้สึกต่อข่าวนี้นี้ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter และครูใช้เว็บแอปพลิเคชัน Inwquiz สุ่มเลือกบางคนให้ เล่าความรู้สึกที่เขียน</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือ</u></p>	<p>1. กรณีข่าวกวาง เดียร์ลองทำ Onlyfans ใน Twitter จากเว็บไซต์ https://www.sanook.com/news/8512198/</p> <p>2. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>3. เว็บแอปพลิเคชัน Inwquiz</p> <p>4. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot</p> <p>5. เว็บแอปพลิเคชัน Wordwall</p> <p>6. Google form</p>	

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p><u>ปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <p>1. ครูให้ผู้เรียนจัดกลุ่มโดยแบ่งพื้นที่ยืน 2 ข้างของห้อง ข้างหนึ่ง ยอมรับได้หรือเห็นด้วย ส่วนอีกข้างยอมรับไม่ได้หรือไม่เห็นด้วย แล้วอ่านข้อความที่บ่งบอกถึงทัศนคติต่อไปนี้ แล้วให้ทุกคนพิจารณา เลือกยืนข้างไหน</p> <ul style="list-style-type: none"> - การถูกแอบถ่ายหรือแอบถูกขโมยข้อมูลเป็นเรื่องไม่ระมัดระวังตัว ของผู้เสียหายเอง - ดาราเป็นบุคคลสาธารณะที่ได้รับความสนใจจากคนทั่วไปอยู่แล้ว การโดนแอบถ่ายหรือแอบถูกขโมยข้อมูลมาเป็นเรื่องปกติธรรมดา - การถูกแอบหรือแอบถูกขโมยข้อมูลกลายเป็นการล่วงละเมิด - ส่วนใหญ่ข่าวที่นำเสนอดารากลับถูกแอบถ่ายหรือแอบถูกขโมยข้อมูล เป็นการนำเสนอความจริงให้สังคมรับรู้ เพื่อสร้างความเห็นใจ ผู้เสียหาย - การรับคลิปหรือภาพแอบถ่ายและส่งต่อให้คนอื่น ไม่ถือเป็นการ ละเมิดเพราะไม่ได้เป็นผู้แอบถ่ายผู้เสียหาย - หากเราถูกล่วงละเมิดด้วยการแอบถ่ายหรือแอบถูกขโมยข้อมูล 		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>เราควรฟ้องร้องดำเนินคดีความหรือไม่</p> <p>2. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปความคิดรวบยอดของตนเองในเรื่องการล่วงละเมิดผู้อื่น โดยใช้สื่อผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter ว่าการล่วงละเมิดมีอยู่ด้วยกัน 5 ประเภท ได้แก่ ทางกาย (Physical) ทางเพศ (Sexual) ทางวาจาและอารมณ์ (Verbal and Emotional) ละเลย (Neglect) และ โดยสังคม (Social)</p> <p>3. ผู้เรียนทำกิจกรรม “รู้หรือไม่ว่าเป็นการล่วงละเมิดแบบใด” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot และ Wordwall โดยที่ผู้เรียนจะทำหน้าที่เป็นผู้กรองข่าวต่างๆ ที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์ว่าเนื้อหาที่ปรากฏนั้นมีการล่วงละเมิดกับบุคคลในข่าวแบบใด</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนซ์ของสกินเนอร์)</p> <p>ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปรายประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถามโดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <p>- สิ่งที่เราไม่อาจยอมรับได้จากการล่วงละเมิดด้วยการใช้สื่อคือ</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>อะไร</p> <p>- เรามีข้อเสนออย่างไร เพื่อให้สังคมที่เราอยู่มีมาตรการป้องกันการ ละเมิดด้วยสื่อ</p>		



การวัดและประเมินผล

วัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนด้วยแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก

1.2 นำหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ในการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และความชัดเจนของภาษา พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1.3 นำหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ตามแบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) มีเกณฑ์การประเมิน (จตุภูมิ เขตจัตุรัส, 2562) ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

จากนั้นนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนำผลที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์ (จตุภูมิ เขตจัตุรัส, 2562) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง หลักสูตร/แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง หลักสูตร/แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง หลักสูตร/แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง หลักสูตร/แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง หลักสูตร/แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

เกณฑ์เพื่อตัดสินผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญว่า หลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมหรือไม่ ใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 3.51 คะแนน (Best, J.W., 1970) พบว่าหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และ

4.40 ตามลำดับ

1.4 นำหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองนำร่อง (Pilot study) กับกลุ่มทดลองนำร่องที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย เพื่อหาความเป็นได้ ปัญหาและอุปสรรคของการทดลองนำร่องใช้หลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย

1.5 จัดพิมพ์หลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยต่อไป

2. แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก

2.1 ศึกษาองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้วิจัยเลือกใช้อ้างอิงองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ รวมทั้งแนวทางในการวัดและประเมินผลการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ตามแนวคิดของ Center for Media Literacy (2008) ปกรณ์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง (2559) โดยมีองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

2.1.1 ทักษะการเข้าถึง (Access Skills)

1) สร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่างๆ อย่างเต็มที่ โดยสามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อหาตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย

2) สามารถรับรู้เข้าใจเนื้อหาของ สื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ

3) แสวงหาข้อมูลข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง

4) มีความสามารถในการเก็บและคัดกรองข้อมูลประเภทต่างๆ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ความต้องการ และเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5) จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสารจากสื่อแต่ละประเภทได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.2 ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills)

1) บอกหรืออธิบายเพื่อแยกแยะข้อเท็จจริง ข้อเสนอกินจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย และการโน้มน้าวใจจากการนำเสนอของสื่อ

2) สามารถทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นจาก

การเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ

3) บอกหรืออธิบายเกี่ยวกับวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ครอบคลุม และครบถ้วน

4) สามารถให้เหตุผลสนับสนุนผลการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล

2.1.3 ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills)

1) ตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่บุคคลเปิดรับและได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้

2) สามารถตีความและแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือแอบแฝงมาในลักษณะต่างๆ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อ

3) ตัดสินคุณค่า ความถูกต้องเหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย

2.1.4 ทักษะการสร้างสรรค (Create Skills)

1) ออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นของตนผ่านสื่อที่ผ่านการเลือกอย่างเหมาะสมและหลากหลายรูปแบบ

2) นำเสนอข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยสื่ออย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง

3) ผลิตสื่อที่ผ่านการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบของสื่อแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสม และทำให้ได้สื่อที่สื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ของตน

4) ใช้เทคโนโลยีต่างๆ ของสื่อเพื่อแก้ไข และเผยแพร่สารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5) แสดงความเห็นและเสนอแนะความคิดของตนอย่างสร้างสรรค์ในการวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศ ค่านิยม ความเชื่อ ความคิดเห็น ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ การโฆษณาชวนเชื่อ และข้อเสนอกิจจริงที่นำเสนอหรือแฝงมากับสื่อที่ตนเองได้เปิดรับ

2.1.5 ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills)

1) มีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้

ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อนำไปสู่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะต่างๆ ที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม

2) ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่างๆ อย่างเปิดเผยบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรม

3) เปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนอย่างเหมาะสม

2.2 สร้างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก ตอบถูก 1 คะแนน ตอบผิด 0 คะแนน จากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ได้พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และความชัดเจนในการใช้ภาษา เพื่อให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

2.3 นำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item Objective Congruence) จากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน ซึ่งในการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามพฤติกรรมบ่งชี้

ให้คะแนน 0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามพฤติกรรมบ่งชี้

ให้คะแนน -1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถามวัดไม่ตรงตามพฤติกรรมบ่งชี้

คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป (อนุวัติ คุณแก้ว, 2558) พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ พบว่ามีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2.4 นำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก ที่ผ่านการพิจารณา ตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพื่อนำผลที่ได้มาวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัด ดังนี้

2.4.1 นำผลที่ได้จากแบบวัดมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ซึ่งแบบวัดที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 ถือว่าใช้ได้ (อารยา องค์กรเอี่ยม และพงศธราร วิจิตเวชไพศาล, 2561) พบว่ามีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.23-0.80

2.4.2 นำผลที่ได้จากแบบวัดมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (r) ซึ่งแบบวัดที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ (อารยา องค์กรเอี่ยม และพงศธราร วิจิตเวชไพศาล, 2561) พบว่ามีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.45-0.80

2.4.3 คัดเลือกข้อคำถามในแบบวัดที่มีค่าความยากง่าย 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ที่ครอบคลุมองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ที่ต้องการจะวัดและประเมินผลในแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นด้วยสูตร KR₂₀ ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน แบบวัดที่มีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97

2.6 พิมพ์แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

ตารางที่ 3.2 เครื่องมือวิจัยจำแนกตามกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ที่	กลุ่มผู้ให้ข้อมูล	ประเภทของเครื่องมือวิจัย	การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย
1	1.1 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 3 ท่าน 1.2 นักเรียนกลุ่มทดลองนำร่อง จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย และสมัครใจเข้าร่วมการทดลองนำร่อง	หลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้	1.1 ประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ท 1.2 ทดลองนำร่อง (Pilot study) เพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ ปัญหาและอุปสรรคก่อนนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย

ที่	กลุ่มผู้ให้ข้อมูล	ประเภทของเครื่องมือวิจัย	การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย
2	2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน 2.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย	แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก	2.1 ความตรงเชิงเนื้อหา โดยวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item Objective Congruence) 2.2 ความยากง่าย (p) 2.3 อำนาจจำแนก (r) 2.4 ความเชื่อมั่น (KR ₂₀)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการพัฒนาหลักสูตร ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Classical Connectionism) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอร์แรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) รวมทั้งการศึกษาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นแนวทางในการยกร่างหลักสูตร และเอกสารประกอบหลักสูตร โดยกำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของหลักสูตร ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

2. ผู้วิจัยปฐมนิเทศเพื่อชี้แจงการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนก่อนเรียนด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคม

ออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก

4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเนื้อหาสาระที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ดังนี้

หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความจริงของผู้ผลิต

หน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อต้องการ

หน่วยที่ 3 รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทันมากยิ่งขึ้น

หน่วยที่ 4 รู้เท่าทันว่ามีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย

หน่วยที่ 5 รู้เท่าทันเจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ

5. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก

6. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง มาวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) สำหรับการศึกษาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. การหาคุณภาพของหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตร โดยใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์

3. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t – test dependent)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2. พัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3. เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น จึงได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น

ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์และความหมายที่ใช้แทนค่าสถิติในการนำเสนอ ดังนี้

\bar{x}	หมายถึง	มัธมิมเลขคณิต หรือค่าเฉลี่ย (mean)
S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
n	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
t	หมายถึง	ค่าสถิติทดสอบที
Sig.	หมายถึง	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ทรงคุณวุฒิด้าน Digital Literacy ซึ่งเป็นบุคคลที่มีผลงานทางวิชาการด้าน

การเขียนหนังสือหรือผลงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน Digital Literacy

ประเด็นในการสัมภาษณ์	ผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน Digital Literacy	แนวทางการพัฒนาหลักสูตรที่ สังเคราะห์ได้
1. ท่านคิดว่าสิ่งที่ควรเน้นเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสามารถเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้นั้นคืออะไรบ้าง อย่างไร	ถ้าถามผมว่าควรจะเน้นเพื่อเตรียมความพร้อมอะไรให้กับเด็กก็คือควรให้เด็กได้เปรียบเทียบข่าวในสื่อสังคมออนไลน์ควบคู่ไปกับโลกแห่งความเป็นจริง เพราะในสื่อสังคมออนไลน์ผมว่าเด็กจะรู้ว่าจะอะไรเท็จจริงอะไรแท้ในการเสพข่าวของเด็ก ดังนั้นควรจะเพิ่มข่าวสารในโลกของความเป็นจริงเข้าไปที่มันผสมปนเปออยู่ในสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ก็จะมีเพจ อินเทอร์เน็ตที่สามารถตรวจสอบข่าวปลอมด้วย เช่น ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมของรัฐ ซึ่งจะบอกกลวิธีในการตรวจสอบว่าข่าวไหนจริง ข่าวไหนปลอมแล้วมันก็อัพเดทอยู่ตลอดเวลา เพราะฉะนั้นถ้าเด็กมีภูมิคุ้มกันทานในการเสพข่าว	ควรมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เปรียบเทียบข้อมูลข่าวสารทั้งที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์และในโลกของความเป็นจริงเพื่อให้นักเรียนได้มีมุมมองต่อการเสพข่าวอย่างรอบด้าน รวมทั้งเน้นให้นักเรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่สามารถเรียนรู้ถึงกลวิธีในการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีวิธีการในการป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารปลอมที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์

ประเด็นในการสัมภาษณ์	ผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน Digital Literacy	แนวทางการพัฒนาหลักสูตรที่ สังเคราะห์ได้
	ประกอบกับการคิดวิเคราะห์ อย่างมีวิจารณญาณแล้วด้วยก็จะ ไม่ถูกหลอกได้ง่าย	
2. ท่านคิดว่าผู้เรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นควร ได้รับการจัดกิจกรรมใน ลักษณะอย่างไร ที่จะทำให้ ผู้เรียนสามารถเกิดการรู้เท่า ทันสื่อสังคมออนไลน์ได้	อาจจะยกตัวอย่างสถานการณ์ที่ เกิดขึ้นจริงกับเพื่อนของนักเรียน หรือเป็นสถานการณ์ที่ครูผู้สอน เตรียมมา แต่ต้องเป็น ประสบการณ์จริงของบุคคลใน สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องการรู้เท่า ทันสื่อ เช่น การตกเป็นเหยื่อของ แก๊งค์มิจฉาชีพ กรรหัดที่ส่งผ่าน SMS แล้วโดนหลอกให้เสียเงิน หรือการแชร์ข่าวปลอม ซึ่งผม มองว่าการรู้เท่าทันสื่อไม่ เพียงแต่จะต้องรู้ว่าข่าวไหนจริง ข่าวไหนปลอม แต่เด็กต้องรู้ว่า จะเอาตัวรอดยังไงในยุคของ ดิจิทัลที่มีข้อมูลข่าวสารหรือ การทำความผิดทางดิจิทัล จากแก๊งค์มิจฉาชีพซึ่งมากมาย เหลือเกินที่เกิดขึ้นในทุกวันนี้ มี กิจกรรมให้เด็กได้ร่วมกัน วิเคราะห์แล้วก็เฉลยร่วมกันว่า ข่าวที่เห็นจริงหรือเท็จ นอกจากนี้เพิ่มหลักการสำคัญใน การใช้เทคโนโลยีสำหรับการ แชร์ข้อมูลคือก่อนแชร์นั้นเรื่องที่	ควรใช้กิจกรรมในลักษณะ ของ การยกตัวอย่าง สถานการณ์หรือประสบการณ์ ที่เกิดขึ้นจริงกับนักเรียนหรือ บุคคลในสถานการณ์นั้นๆ เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนัก และรับรู้ถึงความสำคัญของ การรู้เท่าทันสื่อ สอนให้ นักเรียนได้วิเคราะห์ข้อมูล ข่าวสารและรู้เท่าถึงวิธีการเอา ตัวรอดจากการกระทำผิดของ ผู้ไม่หวังดีในสื่อสังคม ออนไลน์ นอกจากนี้ต้อง สอดแทรกหลักการสำคัญใน การใช้เทคโนโลยีสำหรับการ แชร์หรือส่งต่อข้อมูลบนสื่อ สังคมออนไลน์ผ่านการ ยกตัวอย่างสถานการณ์หรือ ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ได้แก่ 1. เรื่องที่จะแชร์เป็น เรื่องจริงหรือไม่ 2. เรื่องที่จะ แชร์สร้างความเดือดร้อน ให้กับผู้อื่นหรือไม่ 3. เรื่องที่ จะแชร์ผิดกฎหมายหรือไม่ 4.

ประเด็นในการสัมภาษณ์	ผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน Digital Literacy	แนวทางการพัฒนาหลักสูตรที่ สังเคราะห์ได้
	จะแชร์เป็นเรื่องจริงหรือเปล่า แชร์แล้วสร้างความเดือดร้อนมั้ย ผิดกฎหมายหรือเปล่า จำเป็นต้องโพสต์มั้ย แล้วเรื่องที่จะโพสต์มีเจตนาดีหรือเปล่า ซึ่งหลักการพวกนี้ควรจะสอนผ่านการเล่าจากประสบการณ์จริง	เรื่องที่จะโพสต์จำเป็นต้องโพสต์หรือไม่ และ 5. เรื่องที่โพสต์มีเจตนาดีหรือไม่
3. ท่านคิดว่าในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้นั้น ควรใช้เนื้อหาสาระที่สำคัญอย่างไร	เน้นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของเด็กแล้วต้องเป็นเรื่องที่ทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบันด้วย โดยเอาเนื้อหาที่เป็นแก่นของหลักสูตรไปเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของเด็ก เช่น ยกตัวอย่างกรณีข่าวคดีของดาราสาวแดงโม แล้วแบ่งให้นักเรียนได้โต้วาทีกัน อาจจะแบ่งเป็นกลุ่มที่เห็นด้วยกับการกระทำของบังแจ็ค กลุ่มที่ไม่เห็นด้วยกับการกระทำของบังแจ็ค และก็มีกลุ่มที่มีความเห็นแบบกลางๆ โดยทำข้อตกลงกันว่าเราจะไม่นำความคิดเห็นของเพื่อนแต่ละคนไปลงในสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และได้วิพากษ์ร่วมกัน ซึ่งจะทำได้	เนื้อหาสาระสำคัญควรเน้นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของนักเรียน และต้องเป็นเนื้อหาสาระที่ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับนักเรียน โดยนำเนื้อหาที่ปรากฏในข่าว หรือประเด็นที่นักเรียนกำลังให้ความสนใจในสื่อสังคมออนไลน์มาให้นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ ผ่านการโต้วาทีที่นักเรียนแต่ละคนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างหลากหลาย เพื่อฝึกให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ เกิดการวิพากษ์ต่อข้อมูลข่าวสารนั้นๆ ได้อย่างสมเหตุสมผล

ประเด็นในการสัมภาษณ์	ผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน Digital Literacy	แนวทางการพัฒนาหลักสูตรที่ สังเคราะห์ได้
ความคิดได้อย่างสมเหตุสมผล		
<p>4. ครูผู้สอนควรมีบทบาทสำคัญอย่างไร ในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</p>	<p>เป็นผู้จัดกิจกรรมแล้วก็ยอมรับในความคิดเห็นของผู้เรียนที่แตกต่างกันออกไป โดยครูผู้สอนอาจจะต้องให้ผู้เรียนได้เข้าไปสวมบทบาทของบุคคลที่ไม่ค่อยตระหนักถึงการรู้เท่าทันสื่อ เช่น ให้เด็กลองแชร์ข้อมูลมั่วๆ เข้าไปดูบริบทของคนที่ถูกโจมตีทางไซเบอร์ แล้วทำความเข้าใจว่าทำไมบุคคลเหล่านั้นถึงมีการกระทำในลักษณะดังกล่าวที่เกิดขึ้น ฝึกให้เด็กวิเคราะห์แล้วทำความเข้าใจในสถานการณ์ดังกล่าว นอกจากนี้ครูผู้สอนควรสอน พรบ. ด้านคอมพิวเตอร์ให้กับผู้เรียน ว่าอะไรทำได้ อะไรที่ไม่ควรทำ รวมทั้งใช้สื่อประกอบการสอน เช่น Be Internet Awesome ของ Google เป็นต้น</p>	<p>บทบาทของครูเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้วต้องรู้จักยอมรับในการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างของนักเรียน ส่งเสริมและเอื้ออำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้เข้าไปมีบทบาทหรือประสบการณ์ร่วมกับการกระทำของบุคคลที่ไม่ตระหนักถึงการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้นักเรียนได้วิเคราะห์และทำความเข้าใจถึงเหตุผลของการกระทำดังกล่าวที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ต้องสอดแทรกความรู้ด้าน พรบ. คอมพิวเตอร์ แล้วก็ใช้สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ด้วย</p>
<p>5. ท่านคิดว่าในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้นั้น เราควรจะวัดและประเมินผล</p>	<p>ประเมินจากการที่ครูให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตอนนั้นเลยและดูจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียน คือเมื่อเราจัดกิจกรรมแล้ว เช่น การได้ว่าที่เราควรจะประเมินจากการที่เด็กต้องไปหาข้อมูล</p>	<p>วัดและประเมินผลจากการทำกิจกรรมของนักเรียน โดยพิจารณาจากการที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ ที่ครูผู้สอนจัดให้ แล้วให้คะแนนนักเรียนจากการทำ</p>

ประเด็นในการสัมภาษณ์	ผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน	แนวทางการพัฒนาหลักสูตรที่ สังเคราะห์ได้
	Digital Literacy	
ผู้เรียนอย่างไรถึงจะเหมาะสมว่าผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	ต่างๆ เพื่อมาแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ถ้าเขาหาเหตุผลมาอธิบายได้ดี ครบถ้วน เราก็ให้คะแนนเดี๋ยวนั้นไป	กิจกรรมว่านักเรียนสามารถทำกิจกรรมดังกล่าวได้ถูกต้องครบถ้วนหรือไม่
6. ท่านคิดว่าในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้นั้น เราควรจะต้องมีการใช้สื่อแหล่งเรียนรู้ หรือนวัตกรรม ประกอบการสอนด้วยหรือไม่ อย่างไร	ต้องใช้สื่อแน่นอนโดยเฉพาะข้อมูลที่เป็นพวก Infographic ที่มีคนทำไว้อยู่แล้ว หรือสื่อการสอน นวัตกรรม แอปพลิเคชันต่างๆ ที่มีคนทำไว้อยู่แล้วหามาใช้สำหรับบริหารจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนให้เพียงพอ โดยสื่อที่ใช้ครูผู้สอนควรส่งให้นักเรียนได้อ่านแล้วก็ศึกษาทำความเข้าใจมาก่อน ก่อนที่จะมีการจัดกิจกรรมร่วมกัน รวมทั้งพยายามหลีกเลี่ยงการบรรยาย เพราะจะไม่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ให้กับเด็ก	ใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ หรือนวัตกรรมที่มีผู้อื่นได้ทำไว้แล้วมาใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น Infographic แอปพลิเคชัน โดยครูผู้สอนจะต้องนำสื่อต่างๆ มาลำดับการใช้ประกอบขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทั้งนี้สื่อต่างๆ ที่ใช้ควรให้นักเรียนได้อ่านและทำการศึกษามาก่อนการจัดกิจกรรม
7. ท่านคิดว่าปัญหาและอุปสรรคที่มีต่อการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์นั้น มีอะไรบ้าง แล้วเราควรมีแนวทางอย่างไรในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรค	ปัญหาก็คือเด็กทุกคนเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้ไหม เด็กทุกคนมีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือเปล่า มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากน้อยแค่ไหน แล้วเด็กได้ช่องทางอื่นที่เป็นโลกแห่งความเป็นจริงบ้างหรือเปล่า บางครั้งการที่เด็กดูสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจ	ปัญหาและอุปสรรคคือทักษะการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน รวมทั้งการพิจารณาแยกแยะให้ชัดเจนว่าสิ่งที่นักเรียนกำลังเผชิญอยู่นั้นเป็นสิ่งที่อยู่ในโลกเสมือนหรือออนไลน์หรือโลกแห่งความเป็นจริง โดยส่งเสริมให้นักเรียนมีจริยธรรมในการใช้

ประเด็นในการสัมภาษณ์	ผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน Digital Literacy	แนวทางการพัฒนาหลักสูตรที่ สังเคราะห์ได้
นั้น	ส่งผลให้เด็กแยกแยะไม่ออกว่า สิ่งไหนคือโลกแห่งความเป็น จริง สิ่งไหนคือโลกสังคม เสมือนหรือออนไลน์ ดังนั้น วิธีการแก้ไขคือควรสอนให้เด็ก มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี ให้เด็กตระหนักถึงคนอื่นๆ ตระหนักว่าถ้าเด็กทำตรงนี้ไป แล้วจะส่งผลกระทบต่อคนอื่นบ้าง	เทคโนโลยีเพื่อลดปัญหาหรือ อุปสรรคดังกล่าวที่เกิดขึ้นกับ นักเรียนในด้านการรู้เท่าทัน สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรม
การบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.1 ผลการสร้างหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรม
การบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัยนำผลการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาขกร่างสร้างหลักสูตรเสริมสร้าง
การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแสดงรายละเอียด ดังนี้

หลักการ

1. เป็นหลักสูตรที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
2. เป็นหลักสูตรที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
3. เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการของทฤษฎีการสร้างความรู้
ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ทฤษฎีการเชื่อมโยงของฮอร์นไคค์
และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอร์ตเรนซ์ของสกินเนอร์

จุดมุ่งหมาย

เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เนื้อหาสาระ

หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความตั้งใจของผู้ผลิต

หน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช่ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อต้องการ

หน่วยที่ 3 รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทันมาก

ยิ่งขึ้น

หน่วยที่ 4 รู้เท่าทันว่ามีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย

หน่วยที่ 5 รู้เท่าทันเจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ




กิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
1. ลวงพรางด้วยรูปแบบ	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของฮอร์นไคค์)</u></p> <p>1. ครูผู้สอนร่วมพูดคุยกับนักเรียนถึงสื่อที่เราพบเห็นในทีวี วิทยู อินเทอร์เน็ต มือถือและหนังสือต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่เราบริโภคกันว่า แต่ละสื่อนั้นมีจุดมุ่งหมายอะไรบ้าง โดยใช้ตัวอย่างสื่อนำเสนอที่ให้นักเรียนได้เห็นแต่ละชิ้น เช่น</p> <p>1.1 น้ำมะกรูดโซดา รักษาตาฝ้าฟาง (http://bitcoretech.com/drink-the-bergamot-juice-mixed/)</p> <p>1.2 อันตรายกว่าที่คิด ชานมไข่มุก ที่หลายๆ คนชอบดื่ม พาเสียงโรคมะเร็ง (www.saradee24h.com)</p> <p>1.3 ข้าวเหนียวปลอมทำจากพลาสติก (Facebook Fanpage : MGR Online อีสานบ้านเฮา)</p> <p>2. ครูผู้สอนอธิบายหมวดหมู่ของสื่อตามจุดมุ่งหมายให้กับนักเรียนว่าสามารถแบ่งได้ 4 ประเภท ได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์ สื่อโฆษณา สื่อความรู้หรือข่าวสาร และสื่อรณรงค์</p>	<p>1. น้ำมะกรูดโซดา รักษาตาฝ้าฟาง (http://bitcoretech.com/drink-the-bergamot-juice-mixed/)</p> <p>2. อันตรายกว่าที่คิด ชานมไข่มุก ที่หลายๆ คนชอบดื่ม พาเสียงโรคมะเร็ง (www.saradee24h.com)</p> <p>3. ข้าวเหนียวปลอมทำจากพลาสติก (Facebook Fanpage : MGR Online อีสานบ้านเฮา)</p> <p>4. เว็บแอปพลิเคชัน Wordwall</p> <p>5. Google form</p>	<p>วัดและประเมินด้วยแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก</p> <p>เกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน</p>

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มและให้ทุกกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์หาจุดมุ่งหมายที่อาจเหมือนหรือต่างกัน ของสื่อทั้ง 4 ประเภทดังกล่าวที่ได้อธิบายไว้แล้วข้างต้น 2. ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในแต่ละสื่อที่นำเสนอแล้วอภิปรายร่วมกันกับนักเรียน โดยมีครูอธิบายเสริมเพื่อสรุปให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมทำกิจกรรม “สื่อที่เห็นมีจุดมุ่งหมายอะไร” โดยเล่นเกมผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Wordwall ซึ่งครูผู้สอนจะนำเสนอสื่อที่เตรียมไว้มาให้ให้นักเรียนดู จากนั้นให้นักเรียนได้พิจารณาว่าแต่ละสื่อที่จัดอยู่ในประเภทใด <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนต์ของสกินเนอร์)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกันสรุปให้เห็นว่ามีบางสื่อใช้รูปแบบการนำเสนอที่ซับซ้อน ดังนั้นเราควรพิจารณาให้ถี่ 		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>ถ้วนเพื่ออ่านให้ขาดก่อนว่า จุดมุ่งหมายที่แท้จริงของสื่อนี้คืออะไร พร้อมทั้งให้คำชมเชยกับผู้เรียนจากการทำกิจกรรมร่วมกัน</p> <p>2. นักเรียนร่วมกันตอบคำถามหลังกิจกรรมผ่าน Google form โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนจะแนะนำให้ผู้อื่นพิจารณาจนกระทั่งเห็นจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของสื่อ นั้น ได้อย่างไร 		
2. แพนพังก์แท้โฆษณา	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</u></p> <p>1. ครูผู้สอนเริ่มต้นกิจกรรม โดยการชวนพูดคุยร่วมกับนักเรียนในประเด็นที่ว่า “จากประสบการณ์ที่ผ่านมาของนักเรียนในการเข้าถึงข้อมูลจากสื่อต่างๆ นักเรียนพอจะบอกได้หรือไม่ว่าสื่อมีวิธีการใดบ้างที่ทำให้เราจดจำในสินค้าได้” ทั้งนี้ครูผู้สอนจะเปิดวิดีโอของโฆษณาตัวอย่างที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันที่ทำให้สามารถจดจำสินค้านั้นๆ ได้ จากเว็บไซต์ YouTube :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9g2rtuQVeuy</p> <p>2. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันระดมความคิดจากการที่ได้รับชมวิดีโอของโฆษณาตัวอย่างว่าสื่อต่างๆ นั้นมีวิธีการใดบ้างที่ทำให้เรา</p>	<p>1. วิดีโอของโฆษณาตัวอย่างที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน จากเว็บไซต์ YouTube :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9g2rtuQVeuy</p> <p>2. Power point “เกมแพนพังก์แท้โฆษณา”</p> <p>3. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>4. Wordwall</p> <p>5. Google form</p>	

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>จดจำในสินค้าได้</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <p>1. ครูผู้สอนนำเข้าสู่การแข่งขัน “เกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา” เพื่อยืนยันว่าสื่อสามารถสร้างการจดจำและประทับอยู่ในใจเราได้ โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมทั้งแจกกระดาษ A4 และปากกากลุ่มละ 1 ชุด</p> <p>2. ครูผู้สอนอธิบายกติกา ก่อนเริ่มการแข่งขันให้กับนักเรียนว่าแต่ละรอบจะมีเวลา 30 วินาที มีทั้งหมด 10 รอบ (หรือมากกว่าแล้วแต่ความพร้อมของผู้นำกิจกรรม) โดยให้แต่ละกลุ่มเขียนประเภทสินค้าและยี่ห้อที่จดจำได้ลงในกระดาษ A4 ให้ได้มากที่สุดในแต่ละครั้งที่ผู้นำกิจกรรมหรือครูเปิดหรืออ่าน</p> <p>รอบที่ 1-3 เปิดภาพดาราที่พบเห็นในโฆษณา 3 คน (เปิดทีละคน)</p> <p>รอบที่ 4-6 เปิดสโลแกนหรือคำขำที่ได้ยินจากโฆษณาต่างๆ</p> <p>รอบที่ 7-10 เปิดรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ ที่มีโฆษณาแฝง เช่น ละครตลก สถานการณ์ (Sit-Com) ที่ฉายเป็นตอนๆ รายการเล่าข่าว หรือ</p>		


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>เกมโชว์ต่างๆ เป็นต้น</p> <p>3. หลังจบการแข่งขัน “เกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา” ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบพร้อมทั้งให้คะแนน โดยกลุ่มของนักเรียนที่เป็นผู้ชนะจะได้รับตำแหน่ง “แฟนพันธุ์แท้เหยื่อโฆษณา”</p> <p>4. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันพูดคุยและระดมความคิดว่า จากวิดีโอโฆษณาที่เราได้ดูไปตอนต้นรวมถึงจากการเล่นเกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา นักเรียนคิดว่าสื่อต่างๆ ที่เรารับรู้ในชีวิตประจำวันนั้นมีกลวิธีอย่างไรที่ทำให้เราจดจำได้ โดยร่วมกันระดมความคิดผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนซ์ของสกินเนอร์)</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูผู้สอนและนักเรียนช่วยสรุปความคิดที่ระดมได้และเสริมเพิ่มเติมกลวิธีอื่นๆ ที่ยังไม่ได้มีการนำเสนอ นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมผ่านการเล่นเกมจับคู่ “กลวิธีที่โฆษณาใช้เพื่อให้เราจดจำสินค้าได้” จาก Wordwall โดยในกิจกรรมนี้ครูผู้สอนจะนำเสนอภาพของโฆษณาที่พบเห็นได้ใน 		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>ชีวิตประจำวันของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนพิจารณาและจับคู่ว่า จากภาพโฆษณาที่นักเรียนได้เห็นนั้นใช้กลวิธีอะไรเพื่อให้นักเรียนจดจำสินค้าต่างๆ ได้ พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลแก่นักเรียนที่ทำกิจกรรมร่วมกัน</p> <p>3. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดผ่านคำถาม หลังกิจกรรม โดยให้นักเรียนแต่ละคนร่วมตอบคำถามผ่าน Google form ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - โฆษณามีผลต่อการตัดสินใจการซื้อใช้สินค้านั้นๆ อย่างไร และเราตัดสินใจซื้อสินค้านั้นด้วยเหตุผลอะไร - นักเรียนสามารถบอกหลักหรือวิธีการที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาควรจะต้องทำอย่างไร 		
3. 5W.1H.	<p><u>ขั้นกระหายใ้ครู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</u></p> <p>ครูเกริ่นนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเปิดสื่อบทวิดีโอ “คดีของดาราสาวแดงโม” จากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=DnUp7_89evE</p> <p>จากนั้นร่วมกันอภิปรายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยใช้แนวทางการ</p>	<p>1. สื่อบทวิดีโอ “คดีของดาราสาวแดงโม” จากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=DnUp7_89evE</p> <p>2. คลิปรายการเล่าข่าว “ประเด็นการสอบสวนหลักฐานในคดีของดาราสาวแดงโม”</p>	

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
<p>ตั้งคำถามในการร่วมกันอภิปราย ได้แก่ Who (ใคร) What (ทำอะไร) When (เมื่อไร) Where (ที่ไหน) Why (เหตุใดหรือทำไม) และ How (อย่างไร)</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ผู้เรียนรวมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมแจกกระดาษ ปากกา กลุ่มละ 1 ชุด และข่าวจากหนังสือพิมพ์ที่ครูได้เตรียมไว้ 1 ชิ้น รูปแบบใดก็ได้ เช่น สก๊อปข่าว (รายงานพิเศษ) กรณีประเด็นของการเสียชีวิตของดาราสาวแดงโม 2. แต่ละกลุ่มอ่านรายละเอียดเพื่อจับประเด็นหลักของเนื้อหาของข่าวนั้นว่า “เนื้อหาหลักว่าอย่างไร” ด้วยการ ใช้คำถาม 5W.1H. ได้แก่ Who (ใคร) What (ทำอะไร) When (เมื่อไร) Where (ที่ไหน) Why (เหตุใดหรือทำไม) และ How (อย่างไร) เป็นวิธีการในการจับประเด็นหลักที่อยู่ในเนื้อหาของข่าวนั้นๆ โดยแต่ละกลุ่มมีเวลา 10 นาที 3. แต่ละกลุ่มนำเสนอแลกเปลี่ยนประเด็นหลักของเนื้อหาที่พบจาก 	<p>สาวแดงโม” จากรายการ โหนกระแส ผ่านเว็บไซต์</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Dg189CBxiks</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter 4. Google form 		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>สื่อที่เลือก โดยมีหัวข้อการนำเสนอคือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ใครเป็นผู้กำหนดสร้างเนื้อหาสาระ 2) เนื้อหาสาระหลักมีว่าอย่างไร <p>เมื่อทุกกลุ่มนำเสนอแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิเคราะห์ถึงเนื้อหาที่นำเสนอของแต่ละกลุ่ม</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้ฝึกซ้ำ โดยนำวิธีการจับประเด็นหลักในสื่อมาจับประเด็นเนื้อหาของรายการเล่าข่าว โดยเปิดคลิปรายการเล่าข่าว “ประเด็นการสอบสวนหลักฐานในคดีของดาราสาวแดงโม” จากรายการ โหนกระแส ผ่านเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=Dg189CBxiks <p>ให้ผู้เรียนได้คู่ร่วมกัน วิเคราะห์ร่วมกัน และนำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมกันผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter จากนั้นร่วมกันสรุปผลการวิเคราะห์ เปรียบเทียบความเหมือน ความต่างกันอีกครั้ง</p> <p>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์เรนต์ของสกินเนอร์)</p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยคำถามหลังกิจกรรม โดยร่วมกันอภิปรายคำตอบใน Google form ผ่านประเด็นคำถาม</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - สิ่งที่ปะปนมากับประเด็นของเนื้อหาในสื่อคืออะไรบ้าง - ทำอย่างไรเราจึงจับประเด็นหลักของข่าวสารได้ถูกต้องชัดเจนมากที่สุด 		
4. CRASH	<p><u>ขั้นขยายความรู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของฮอร์น ไคค์)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูผู้สอนเกริ่นนำให้ผู้เรียนสังเกตถึงค่านิยมและทัศนคติต่างๆ ที่สื่อนำเสนอให้เข้าใจว่า สิ่งเหล่านั้นเป็นของแถมที่มีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของเราทุกคน ผ่านวิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันจากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU 2. จากนั้นให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์เพลง โดยค้นหาค่านิยมมูมมอง ทัศนคติที่อยู่ในแต่ละเพลงที่มอบให้ว่า ในเพลงที่ผู้เรียนได้รับนั้นนำเสนอค่านิยมเรื่องอะไร และเพลงนั้นบอกเกี่ยวกับค่านิยมนั้นว่าอย่างไร แล้วแต่ละคนนำเสนอผลการวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนกันและกันผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter พร้อมทั้งครูเสริมมูมมองที่แตกต่างเพิ่มเติมให้ผู้เรียนเห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. วิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันจากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU 2. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter 3. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot 4. Google form 	


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <p>1. ครูอธิบาย CRASH ให้ผู้เรียนเข้าใจ เพื่อใช้เป็นกรอบสำหรับใช้วิเคราะห์คำนิยมที่อยู่ในสื่อ โดยทฤษฎี CRASH ซึ่งเป็นคำย่อมาจาก class (ชนชั้น) / race (เชื้อชาติ) / age (อายุ) / sex (เพศ) / handicap (ความพร่อง)</p> <p>2. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน เพื่อฝึกการวิเคราะห์ซ้ำอีกครั้ง ค้นหาคำนิยม มุมมอง ทศนคติที่อยู่ในสื่อ โพสต์เตอร์ แผ่นพับ โฆษณาในนิตยสาร โฆษณาโทรทัศน์ โดยให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์สื่อแต่ละตัวที่มอบให้ ผ่านการเล่นเกม “สื่อที่เห็นนำเสนอคำนิยมเรื่องอะไร” จากเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot โดยใช้ทฤษฎี CRASH เป็นหลักในการวิเคราะห์คำนิยมในสื่อต่างๆ</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอร์ตเรนซ์ของสกินเนอร์)</p> <p>1. หลังจากเสร็จกิจกรรมผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแลกเปลี่ยนอภิปรายร่วมกันว่าสื่อต่างๆ ที่ผู้เรียนได้พบเห็นมานั้นบอกเกี่ยวกับ</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>ค่านิยมที่ว่าอะไร โดยแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter จากนั้นครูผู้สอนให้คำชมเชย รางวัลให้กับนักเรียนที่ร่วมกิจกรรม</p> <p>2. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยประเด็นคำถามหลังกิจกรรม โดยร่วมกันตอบคำถามผ่าน Google form ในประเด็นคำถามดังนี้</p> <p>- ค่านิยมและทัศนคติที่แฝงมากับสื่อ นั้น อาจสร้างผลกระทบต่อผู้เสปอย่างไร</p>		
5. เห็นด้วยหรือไม่	<p>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</p> <p>ครูผู้สอนเริ่มกิจกรรมด้วยการซักถามเชิงสำรวจว่าเพลงที่ผู้เรียนประทับใจหรือเพลงที่ผู้เรียนชอบคือเพลงอะไร เพราะอะไร แล้วแลกเปลี่ยนกันฟัง และชวนแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาเพลงนั้นๆ ด้วยกันผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter 2. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot 3. Google form 	


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>1. ครูผู้สอนชวนฟังเพลงที่เตรียมมา โดยแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับเพลงหนึ่งเพลงเพื่อวิเคราะห์</p> <p>2. จากนั้นให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์กันว่า เพลงที่ฟังต่อไปนี่</p> <p>1) บอกเล่าอะไรบ้าง (ใช้หลัก 5W 1H ในกิจกรรม 6 มาวิเคราะห์)</p> <p>2) ค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงอยู่คืออะไร และเป็นอย่างไร</p> <p>3) เพราะอะไรถึงเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย กับค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงมากับเพลงนั้น</p> <p>4. หลังจากแต่ละกลุ่มวิเคราะห์เสร็จ ให้นำเสนอและอภิปรายถกเถียงกันด้วยเหตุผลว่า สิ่งที่เพื่อนนำเสนอ นั้นเราเห็นด้วยกับเพื่อนหรือเห็นต่างอย่างไร</p> <p>5. ผู้เรียนเล่นเกม “เพลงนี้แฝงค่านิยมเรื่องอะไร” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot ครูผู้สอนจะนำเสนอเพลงแต่ละเพลงให้กับผู้เรียน จากนั้นผู้เรียนวิเคราะห์ว่าในแต่ละเพลงที่ได้ยินนั้นซ่อนค่านิยมในเรื่องอะไรไว้ โดยใช้หลัก CRASH ในการวิเคราะห์</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรชั่นแนลของสกินเนอร์)</p> <p>ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปถึงการใช้เหตุผลในการพิจารณาผ่านการ</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>อภิปรายประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม ซึ่งมีประเด็นคำถามดังนี้</p> <p>- ค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงมากับสื่อที่สร้างผลกระทบต่อสังคมในด้านใดบ้าง</p>		
<p>6. 5 แบบที่สื่อบอกให้ เป็น</p>	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</u></p> <p>1. ครูผู้สอนอุ้มนำเครื่องความคิด โดยการชวนคุยถึงลักษณะของตัวละครที่เคยพบเห็นใน โฆษณาว่ามีลักษณะอย่างไรบ้าง โดยเปิดวิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันจากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU</p> <p>2. ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดถึงประเด็นดังกล่าวผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</u></p> <p>1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนให้มีจำนวนเท่าๆ กัน โดยทุกกลุ่มส่งตัวแทนมา</p>	<p>1. วิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันจากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU</p> <p>2. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>3. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot</p> <p>4. Google form</p> <p>5. แอปพลิเคชันต่างๆ ในการสร้างโฆษณา เช่น KINEMASTER VIVAVIDEO QUIK</p>	


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>จับฉลากว่ากลุ่มใดได้วิเคราะห์โฆษณาใด ให้แต่ละกลุ่มดูโฆษณาที่จับฉลากได้ แล้ววิเคราะห์ลักษณะของตัวละครที่ปรากฏอยู่ในโฆษณาว่ามีความสัมพันธ์อย่างไรกับตัวสินค้า</p> <p>2. แต่ละกลุ่มนำเสนอ และครูผู้สอนช่วยสรุปเป็นลักษณะตัวละครทั้ง 5 แบบที่โฆษณามักกระตุ้นโน้มน้าวให้เราเป็น และอธิบายเสริมถึงเรื่องการกระตุ้นและโน้มน้าวของสื่อ</p> <p>3. ผู้เรียนเล่นเกม “ตัวละครในสื่อที่เราเห็นเป็นแบบใด” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot</p> <p>5. คุยแลกเปลี่ยนกับผู้เรียนและชวนแต่ละกลุ่มคิดกันว่า “เมื่อใช้สินค้า บริการนั้นๆ แล้ว เราจะเป็นคนแบบที่สื่อบอกหรือไม่ ถ้าคำตอบว่าไม่ เราจะโต้ตอบประเด็นเนื้อหาโฆษณาชิ้นนั้นอย่างไร” แต่ละกลุ่มระดมความคิดให้ได้มากที่สุดผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>6. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มผลิตและแสดงโฆษณารณรงค์กลุ่มละ 1 ตัว ที่มีเนื้อหาตอบโต้ประเด็นในโฆษณา มีความยาวไม่เกิน 1 นาที ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ในการสร้างโฆษณา เช่น KINEMASTER VIVAVIDEO QUIK</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>7. แต่ละกลุ่มนำเสนอ โฆษณา และร่วมกันสรุปประเด็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์เรนต์ของสกินเนอร์)</p> <p>ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปราย ประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เรามีความต้องการที่จะเป็นเหมือนตัวละครในสื่อก่อนที่สื่อบอกหรือสื่อบอกให้เรารู้ก่อนเราจึงเกิดความต้องการตามมา - คิดว่าตัวเราควรมีสัญณะเช่นไร หรือมีอัตลักษณ์เช่นไร แบบไหนที่เราควรเป็นและเหมาะกับเรา 		
7. คุณค่า 4 ระดับ	<p><u>ขั้นกระจายใ้ครูรู้จากประสบการณ์เดิม</u> (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์น ไคค์)</p> <p>1. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนหาสื่อก่อนเข้าห้องเรียน เตรียมสื่อมาคนละ 1 ชิ้น ที่คิดว่า “เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อตัวผู้เรียน (อาจจะด้านบวกหรือลบก็ได้)” พร้อมทั้งเตรียมอธิบายว่าสื่อนี้มีอิทธิพลกับผู้เรียน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เว็บแอปพลิเคชัน Inwquiz 2. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter 3. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot 4. เว็บแอปพลิเคชัน Wordwall 5. Google form 	


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>อย่างไร</p> <p>2. ครูผู้สอนใช้เว็บแอปพลิเคชัน Inwquiz สุ่มผู้เรียนขึ้นมา 5-6 คน ให้อธิบายว่า สื่อที่เตรียมมานั้นมีอิทธิพลกับเราอย่างไร</p> <p>3. จากนั้นให้แต่ละคนเขียนประเมินคุณค่าที่อยู่ในสื่อว่ามีคุณค่าอย่างไรผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <p>1. ครูผู้สอนอธิบาย ระดับคุณค่าที่ปรากฏอยู่ในสื่อมีด้วยกัน 4 ระดับ ได้แก่</p> <p>ระดับ 1 (ต่ำสุด) ตอบสนองอารมณ์/ความรู้สึก</p> <p>ระดับ 2 ให้ความรู้/ข้อมูลใหม่</p> <p>ระดับ 3 สร้างความคิด</p> <p>ระดับ 4 (สูงสุด) พัฒนาจิตใจให้ตั้งมั่นขึ้น</p> <p>2. ให้ผู้เรียนจัดระดับคุณค่าของสื่อที่ตัวเองนำมาว่าอยู่ในระดับใดตามระดับที่ครูได้อธิบายไปแล้ว</p> <p>3. รวมกลุ่มของผู้เรียน กลุ่มละ 6 คน พุดคุยแลกเปลี่ยนว่า สื่อที่</p>		


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>ตัวเองนำมานั้นมีคุณค่าอย่างไร ระดับใด</p> <p>4. ครูผู้สอนใช้เว็บแอปพลิเคชัน Inwquiz สุ่มเลือกชื่อของผู้เรียนบางคนที่ได้นำมา ฉายชื่อนั้นให้ทุกคน ได้ดูและให้นำเสนอการประเมินคุณค่าชื่อของตนเอง</p> <p>5. ผู้เรียนเล่นเกม “ชื่อที่เห็นมีคุณค่าในระดับใด” โดยผู้เรียนแต่ละคนจะต้องทำภารกิจวิเคราะห์ว่าชื่อที่เห็นมีคุณค่าอยู่ในระดับจาก 4 ระดับที่ครูผู้สอน ได้อธิบายไว้แล้ว ทั้งนี้ผู้เรียนจะทำกิจกรรมผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot และ Wordwall เพื่อเป็นการฝึกประเมินคุณค่าของชื่อ</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์เรนต์ของสกินเนอร์)</p> <p>ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปราย ประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <p>- ชื่อที่ช่วยให้คนมีคุณภาพทางความคิด ควรเป็นชื่อที่มีคุณค่าระดับใด เพราะเหตุใด</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
8. เจตนาเพื่อ...	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)</u></p> <p>ครูผู้สอนให้ผู้เรียนหาสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าต่างๆ กลุ่มละ 1 ใบ (ใบปลิวที่นำมาใช้ได้แก่ ใบปลิวบริการของมือถือ โปสเตอร์ วรรณคดี แผ่นพับ โฆษณาสินค้า เป็นต้น) ก่อนเข้าห้องเรียน เตรียมสื่อมาคนละ 1 ชิ้น แล้วร่วมกันอภิปรายถึงเจตนาของสื่อต่างๆ คืออะไร โดยร่วมกันอภิปรายผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</u></p> <p>1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะได้รับสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าต่างๆ กลุ่มละ 1 ใบ (ใบปลิวที่นำมาใช้ได้แก่ ใบปลิวบริการของมือถือ โปสเตอร์ วรรณคดี แผ่นพับ โฆษณาสินค้า เป็นต้น) ให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ถึงเจตนาของสื่อตามโจทย์ต่อไปนี้ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>1) สื่อนี้ให้คุณค่าระดับใด</p> <p>2) สื่อนี้ต้องการให้เราเกิดพฤติกรรมอะไร อะไรในสื่อที่บอกเจตนา</p>	<p>1. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>2. สื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าต่างๆ</p> <p>3. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot</p> <p>4. Google form</p>	

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>เช่นนั้น</p> <p>3) ถ้าเรามีพฤติกรรมตามที่สื่อต้องการ ใครจะเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์มากที่สุด และเกิดผลกระทบอะไรกับใครบ้าง</p> <p>2. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์ และประเมินเจตนาของสื่อที่แต่ละกลุ่มได้รับ</p> <p>3. ผู้เรียนเล่นเกม “สื่อที่เห็นนี้มีเจตนาเพื่ออะไร” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot โดยผู้เรียนจะได้ฝึกประเมินเจตนาของสื่อ ซึ่งสามารถพิจารณาองค์ประกอบของการสื่อสารในความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าของสื่อ/ผู้ผลิต เนื้อหา วิธีการนำเสนอ ประโยชน์ที่อาจเกิดขึ้น</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนซ์ของสกินเนอร์)</p> <p>1. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเจตนาที่สื่อต้องการกับเนื้อหา รูปแบบ และผู้สร้างเนื้อหาของสื่อ พร้อมทั้งประเมินผลประโยชน์และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นตามมาจากพฤติกรรมผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>2. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปราย</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p>ประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <p>- เราควรมีหลักอย่างไรจึงจะไม่ทำให้คล้อยตามสื่ออย่างไม่มีเหตุผล</p>		
9. ยืนข้างไหน	<p><u>ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์น ไคค์)</u></p> <p>1. ครูผู้สอนเกริ่นนำกิจกรรม โดยเตรียมภาพข่าวของดารารหรือคนที่ มีชื่อเสียงที่ถูกแอบถ่ายมาเปิดประเด็นในการอภิปรายร่วมกับ ผู้เรียน เช่น “กรณีข่าวกวาง เดียร์ลองทำ Onlyfans ใน Twitter” จาก เว็บไซต์ https://www.sanook.com/news/8512198/</p> <p>2. ครูและผู้เรียนร่วมกันอ่านรายละเอียดของข่าว ให้เห็นทั้งมุมมอง ความเสียหายของผู้ที่ปรากฏในข่าว และมุมมองของผู้ที่แอบนำ ข้อมูลมาเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>3. ให้ผู้เรียนแต่ละคนเขียนความรู้สึกต่อข่าวนี้นผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter และครูใช้เว็บแอปพลิเคชัน Inwquiz สุ่มเลือกบางคนให้ เล่าความรู้สึกที่เขียน</p> <p><u>ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือ</u></p>	<p>1. กรณีข่าวกวาง เดียร์ลองทำ Onlyfans ใน Twitter จากเว็บไซต์ https://www.sanook.com/news/8512198/</p> <p>2. เว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter</p> <p>3. เว็บแอปพลิเคชัน Inwquiz</p> <p>4. เว็บแอปพลิเคชัน Kahoot</p> <p>5. เว็บแอปพลิเคชัน Wordwall</p> <p>6. Google form</p>	

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
	<p><u>ปฏิบัติ</u> (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)</p> <p>1. ครูให้ผู้เรียนจัดกลุ่มโดยแบ่งพื้นที่ยืน 2 ข้างของห้อง ข้างหนึ่ง ยอมรับได้หรือเห็นด้วย ส่วนอีกข้างยอมรับไม่ได้หรือไม่เห็นด้วย แล้วอ่านข้อความที่บ่งบอกถึงทัศนคติต่อไปนี้ แล้วให้ทุกคนพิจารณา เลือกยืนข้างไหน</p> <ul style="list-style-type: none"> - การถูกแอบถ่ายหรือแอบถูกขโมยข้อมูลเป็นเรื่องไม่ระมัดระวังตัว ของผู้เสียหายเอง - ดาราเป็นบุคคลสาธารณะที่ได้รับความสนใจจากคนทั่วไปอยู่แล้ว การโดนแอบถ่ายหรือแอบถูกขโมยข้อมูลมาเป็นเรื่องปกติธรรมดา - การถูกแอบหรือแอบถูกขโมยข้อมูลกลายเป็นการล่วงละเมิด - ส่วนใหญ่ข่าวที่นำเสนอดารากลับถูกแอบถ่ายหรือแอบถูกขโมยข้อมูล เป็นการนำเสนอความจริงให้สังคมรับรู้ เพื่อสร้างความเห็นใจ ผู้เสียหาย - การรับคลิปหรือภาพแอบถ่ายและส่งต่อให้คนอื่น ไม่ถือเป็นการ ละเมิดเพราะไม่ได้เป็นผู้แอบถ่ายผู้เสียหาย - หากเราถูกล่วงละเมิดด้วยการแอบถ่ายหรือแอบถูกขโมยข้อมูล 		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล
	<p>เราควรฟ้องร้องดำเนินคดีความหรือไม่</p> <p>2. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปความคิดรวบยอดของตนเองในเรื่องการล่วงละเมิดผู้อื่น โดยใช้สื่อผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter ว่าการล่วงละเมิดมีอยู่ด้วยกัน 5 ประเภท ได้แก่ ทางกาย (Physical) ทางเพศ (Sexual) ทางวาจาและอารมณ์ (Verbal and Emotional) ละเลย (Neglect) และ โดยสังคม (Social)</p> <p>3. ผู้เรียนทำกิจกรรม “รู้หรือไม่ว่าเป็นการล่วงละเมิดแบบใด” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot และ Wordwall โดยที่ผู้เรียนจะทำหน้าที่เป็นผู้กรองข่าวต่างๆ ที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์ว่าเนื้อหาที่ปรากฏนั้นมีการล่วงละเมิดกับบุคคลในข่าวแบบใด</p> <p><u>ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</u> (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนซ์ของสกินเนอร์)</p> <p>ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปรายประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถามโดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้</p> <p>- สิ่งที่เราไม่อาจยอมรับได้จากการล่วงละเมิดด้วยการใช้สื่อคือ</p>		

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กิจกรรม	สื่อ/นวัตกรรม	การวัดและ ประเมินผล
อะไร	- เรามีข้อเสนออย่างไร เพื่อให้สังคมที่เราอยู่มีมาตรการป้องกันการ		
ละเมิดด้วยสื่อ			



การวัดและประเมินผล

วัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนด้วยแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก

พฤติกรรมการเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	การทดสอบ	แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก ตอบถูก 1 คะแนน ตอบผิด 0 คะแนน	การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



2.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.2 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
หลักการ				
1	หลักการมีความชัดเจนสามารถแสดงจุดเน้นของหลักสูตร	4.33	0.58	มาก
2	หลักการของหลักสูตรมีความสมเหตุสมผล	4.33	0.58	มาก
3	หลักการของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร	4.00	0.00	มาก
รวม		4.22	0.38	มาก
จุดมุ่งหมาย				
4	กล่าวถึงการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ที่มุ่งให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้อย่างชัดเจน	4.33	0.58	มาก
5	ระบุสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่สอดคล้องกับหลักการของหลักสูตร	4.33	0.58	มาก
รวม		4.33	0.29	มาก
เนื้อหาสาระ				
6	เนื้อหาครอบคลุม สอดคล้องตามหลักการจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.00	0.00	มาก

ที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
7	การจัดเรียงเนื้อหาสาระมีความต่อเนื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
8	เนื้อหา มีความเหมาะสม สามารถทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่บรรลุตาม จุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.33	0.58	มาก
	รวม	4.33	0.33	มาก
กิจกรรมการเรียนการสอน				
9	มีการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน อย่างชัดเจน	4.33	0.58	มาก
10	กิจกรรมการเรียนการสอนมีความเป็นไปได้ ในการนำไปปฏิบัติ	4.67	0.58	มากที่สุด
11	กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนมีการ เรียบเรียงเป็นลำดับขั้นตอน	4.00	0.00	มาก
12	กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนมีความ เหมาะสมกับเวลา	4.33	0.58	มาก
13	กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนมีความ เหมาะสม สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ที่บรรลุตามจุดมุ่งหมายของ หลักสูตร	4.33	0.58	มาก
	รวม	4.33	0.42	มาก
การวัดและประเมินผล				
14	ความเหมาะสมของเทคนิค/วิธีการ รวมถึง หลักเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	4.33	0.58	มาก
15	เทคนิค/วิธีการ รวมถึงหลักเกณฑ์ที่ใช้ใน การวัดและประเมินผลมีความชัดเจนและ สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้	4.33	0.58	มาก
16	เทคนิค/วิธีการ รวมถึงหลักเกณฑ์ที่ใช้ใน การวัดและประเมินผล สามารถตรวจสอบ การบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้	4.33	0.58	มาก

ที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	รวม	4.33	0.33	มาก
	ภาพรวม	4.31	0.17	มาก

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.31$, S.D. = 0.17) เมื่อพิจารณารายด้านแล้วพบว่า ทุกองค์ประกอบของหลักสูตรมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 2 ประเด็น และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากจำนวน 14 ประเด็น โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ประเด็นในข้อที่ 7 การจัดเรียงเนื้อหาสาระมีความต่อเนื่อง และข้อที่ 10 กิจกรรมการเรียนการสอนมีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ ส่วนประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ประเด็นในข้อที่ 3 หลักการของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร ข้อที่ 6 เนื้อหาครอบคลุม สอดคล้องตามหลักการจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และข้อที่ 11 กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนมีการเรียบเรียงเป็นลำดับขั้นตอน

2.3 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.3 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	จุดประสงค์/ผลการเรียนรู้มีความ	4.33	0.58	มาก

ที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	สอดคล้องกับชื่อแผนการจัดการเรียนรู้			
2	จุดประสงค์/ผลการเรียนรู้มีการระบุพฤติกรรมชัดเจน สามารถวัดได้	4.33	0.58	มาก
3	เนื้อหาการเรียนรู้มีความน่าสนใจ/สอดคล้องกับจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
4	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.33	0.58	มาก
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้สามารถปฏิบัติได้จริง	4.33	0.58	มาก
7	กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม	4.00	0.00	มาก
8	กิจกรรมการเรียนรู้สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่บรรลุตามจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
9	เวลาที่กำหนดสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	4.33	0.58	มาก
10	ความชัดเจนของการกำหนดรายการสื่อและแหล่งการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
11	สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับศักยภาพความสามารถของผู้เรียน	4.00	0.00	มาก
12	สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง	4.33	0.58	มาก
13	ความสอดคล้องของการวัดและประเมินผลกับจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
14	ความสอดคล้องของเทคนิค/วิธีการ รวมถึงหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	4.67	0.58	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด			
15	ความชัดเจนของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	4.67	0.58	มากที่สุด
	ภาพรวม	4.40	0.24	มาก

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.24) เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 5 ประเด็น และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากจำนวน 10 ประเด็น โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดได้แก่ ประเด็นในข้อที่ 5 กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน ข้อที่ 8 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่บรรลุตามจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 13 ความสอดคล้องของการวัดและประเมินผลกับจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 14 ความสอดคล้องของเทคนิค/วิธีการ รวมถึงหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด และข้อที่ 15 ความชัดเจนของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล ส่วนประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่ ประเด็นในข้อที่ 7 กิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และข้อที่ 11 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับศักยภาพ ความสามารถของผู้เรียน

2.4 ผลการทดลองนำร่อง (Pilot Study) เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ ความเหมาะสม รวมถึงปัญหาและอุปสรรคในการนำหลักสูตรไปทดลองใช้

ผู้วิจัยนำหลักสูตร โดยเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 รู้เท่าทันถึงความจริงของผู้ผลิต และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่ต้องการ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง แพนพังก์แท็โฆษณา และเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลไปทดลองนำร่องกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 10 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในงานสารนิพนธ์ เป็นเวลา 1 สัปดาห์ จำนวน 1 ชั่วโมง ผลการศึกษาทดลองนำร่องพบว่า หลักสูตรมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้สามารถนำไปใช้ได้จริงทั้ง 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) เนื้อหาสาระการเรียนรู้ของหลักสูตร 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) สื่อ/นวัตกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล นอกจากนี้ยังพบปัญหาและอุปสรรคดังรายละเอียดที่สังเคราะห์ได้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและนักเรียน

หลังเข้าร่วมกิจกรรม ต่อไปนี้

2.4.1 เนื้อหาสาระการเรียนรู้ของหลักสูตร

เนื้อหาสาระการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อนักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน สาระการเรียนรู้มีความเชื่อมโยงและเรียงลำดับของเนื้อหาได้อย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เข้าใจถึงกระบวนการผลิตสื่อ ผลผลิต อิทธิพลและผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดการเปิดรับสื่อและสามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาสื่อที่มีประโยชน์และหลีกเลี่ยงเนื้อหาไม่พึงประสงค์จากสื่อที่นำเสนอได้ ดังข้อความที่ครูและนักเรียนได้สะท้อนว่า

“การที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมหรือเรียนรู้ด้วยหลักสูตร ทำให้เค้าได้ตระหนักถึงความสำคัญของการรับรู้ข้อมูลสารบนสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งทำให้นักเรียนรู้จักประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับ ไปปรับใช้ในชีวิตจริงเพื่อป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของสื่อสังคมออนไลน์”

(ครูผู้สอนหลัก, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“เนื้อหาในการเรียนในครั้งนี้หนูคิดว่ามันมีประโยชน์มากเลยคะ ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับกับชีวิตจริงของเราได้ เนื้อหาที่เรียนก็มีความเชื่อมโยง สอดคล้อง เรียนแล้วไม่งงคะ”

(นักเรียนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ผมคิดว่าเนื้อหาที่ผมได้เรียนนั้นมีประโยชน์แล้วก็สนุกด้วยครับ ก็มันเห็นความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผม ที่ผมมันได้เปิดอ่านข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ตลอด ซึ่งหลังจากที่ได้เรียนแล้วรู้ว่าผมน่าจะปรับตัวให้รู้เท่าทันกับพวกข่าวปลอมหรือข้อมูลอื่นๆ ที่ไม่ดีได้ครับ”

(นักเรียนคนที่ 9, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“เนื้อหาที่ได้เรียนมีประโยชน์คะ ทำให้เรารู้จักวิธีการรู้เท่าทันสื่อต่างๆ ที่เราอ่าน บางครั้งคนที่ทำสื่อก็มีเจตนาแอบแฝง เช่น ขยายของ หลอกให้เราเชื่อข้อมูลผิด หรือพวกที่จะหลอกให้เราโอนเงินให้อันนี้ก็น่ากลัวคะ”

(นักเรียนคนที่ 16, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“เนื้อหาที่ครูสอนให้ผม ผมมองว่ามันก็มีประโยชน์ต่อตัวของนักเรียนครับ ทำให้เราเข้าใจวิธีการที่คนทำสื่อต้องการจะสื่อสารอะไรบางอย่างให้กับเรา ทำให้เราไม่หลงเชื่ออะไรง่ายๆ แต่บางครั้งมันก็ยากครับที่จะตามทันคนพวกนี้ เพราะเค้ามีวิธีใหม่ๆ ตลอดในการทำสื่อ”

(นักเรียนคนที่ 19, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“เนื้อหาที่เรียนมีความสอดคล้องการใช้ชีวิตประจำวันของเราค่ะ เพราะหนูคิดว่าคนส่วนใหญ่โดยเฉพาะวัยรุ่นนักเรียนหรือวัยรุ่นที่ชอบที่จะอ่านข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์เพราะมันสะดวกรวดเร็วค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 27, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

2.4.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยผ่านการลงมือปฏิบัติจริงจากการทำงานเป็นกลุ่ม การเล่นเกม รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้เป็นกลวิธีที่ตนเองสามารถรับมือกับข้อมูลข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ได้ นอกจากนี้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวยังทำให้นักเรียนมีความสุข เกิดความสนุกตลอดระยะเวลาของการเรียนรู้เพราะมีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ในการเล่นเกมร่วมกันในห้องเรียน ดังข้อความที่ครูและนักเรียนได้สะท้อนว่า

“การที่นักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรนี้จะพบว่านักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้รู้สึกสนุกตลอดเวลาเพราะเค้าได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากการเล่นเกมกิจกรรมกลุ่มที่เค้าจะต้องทำงานให้สำเร็จร่วมกับเพื่อนๆ นอกจากนี้ในแต่ละกิจกรรมก็ยังแฝงไปด้วยเนื้อหาความรู้ที่จำเป็นต่อการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียน”

(ครูผู้สอนหลัก, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“หนูรู้สึกสนุกค่ะ เพราะได้เล่นเกมนี้แหละค่ะ หนูชอบเวลาที่เรียนแล้วนอกจากจะได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ ยังมีเกมมาให้ทำด้วย เป็นกิจกรรมที่ชอบและอยากเรียนอีกค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ผมชอบกิจกรรมที่ให้เล่นเกม ได้ทำกิจกรรมกลุ่มด้วยกันทำให้ผมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังได้รับความรู้ดีๆ ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ครับ”

(นักเรียนคนที่ 11, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกแล้วก็ได้ประโยชน์ด้วยค่ะ ชอบที่ได้เล่นเกมผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ ที่ครูเตรียมไว้ให้หนูได้เล่น”

(นักเรียนคนที่ 16, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ชอบกิจกรรมค่ะ ได้เล่นเกม ได้ทำงานร่วมกับเพื่อนถึงแม้จะมีบางงานที่มีปัญหาบ้าง แต่ก็ผ่านมาได้ค่ะ หนูจะนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ให้ตัวเองไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อสังคมออนไลน์นะคะ”

(นักเรียนคนที่ 25, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

2.4.3 สื่อ/นวัตกรรม

สื่อ แหล่งเรียนรู้ รวมทั้งนวัตกรรมต่างๆ ที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการใช้เว็บแอปพลิเคชัน วิดีโอต่างๆ ประกอบการจัดการเรียนรู้ ดังข้อความที่ครูและนักเรียนได้สะท้อนว่า

“ในส่วนของสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ใช้มีความเหมาะสมกับตัวเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้กับนักเรียน เพราะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จะเกิดขึ้นได้นั้นนักเรียนจะต้องได้ใช้หรือมีประสบการณ์ตรงในการเข้าถึงสื่อต่างๆ ที่เค้าพบเห็นในชีวิตประจำวัน การใช้วิดีโอช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน การใช้เว็บแอปพลิเคชันต่างๆ จะช่วยให้เด็กรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้ด้วย”

(ครูผู้สอนหลัก, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ชอบดูวิดีโอที่ครูเปิดให้ค่ะ ทำให้ได้เห็นถึงวิธีการที่สื่อต้องการจะสื่อสารกับเรา นอกจากนี้พวกเกมต่างๆ ก็สนุกค่ะ ได้เรียน ได้ความรู้ว่าทำอะไรถึงจะรู้เท่าทันสื่อค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 5, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ชอบเกมที่ครูนำมาให้เล่นค่ะ มันสนุกและก็ได้ความรู้ด้วย คือรู้ว่าทำยังไงไม่ให้หลงเชื่อโฆษณาต่างๆ ค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 12, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ชอบเกมครับ สนุกดีแถมได้ความรู้ด้วย ทำให้การเรียนในแต่ละครั้งไม่น่าเบื่อครับ”

(นักเรียนคนที่ 19, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ผมชอบดูวิดีโอที่ครูเปิดให้ดูครับ ได้คิดตามและก็ทำให้ผมอยากเรียนต่อ พอมาได้เล่นเกมทำให้ผมไม่เบื่อก่อนที่จะเรียนเลยครับ ได้ความรู้ด้วยครับผม”

(นักเรียนคนที่ 27, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

2.4.4 การวัดและประเมินผล

วิธีการรวมถึงเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับนักเรียน ทำให้สามารถประเมินผลได้อย่างชัดเจนว่านักเรียนสามารถเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้หรือไม่ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายของหลักสูตร นอกจากนี้ยังมีการวัดและประเมินผลในแต่ละกิจกรรมด้วย ทำให้ครูผู้สอนสามารถติดตามพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ ดังข้อความที่ครูและนักเรียนได้สะท้อนว่า

“การวัดและประเมินผลในหลักสูตรนี้ถือว่าเหมาะสมกับระดับของนักเรียน มีเครื่องมือที่ชัดเจนในการวัดและประเมินผลที่จะติดตามผลการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรมที่นักเรียนได้ทำ รวมถึงสามารถประเมินผลได้ว่าสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้หรือไม่ อย่างไร”

(ครูผู้สอนหลัก, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ดีนะครับที่เมื่อผมทำกิจกรรมเสร็จแล้วครูก็เข้ามาประเมินผลการเรียนรู้เลย ทำให้เรารู้ว่าเรายังไม่เข้าใจตรงไหนบ้างครับ”

(นักเรียนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“มีการให้นักเรียนได้ทำแบบวัดด้วยถือว่าเป็นสิ่งที่จะช่วยให้หนูได้ทดสอบตัวเองค่ะ ว่าเรียนรู้เรื่องหรือเปล่า แล้วก็การประเมินในแต่ละกิจกรรมก็มีส่วนช่วยในการเรียนรู้ของหนูค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 11, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ดีค่ะ ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับการเรียนของหนู ทำให้รู้ว่าเรายังไม่เข้าใจอะไร แล้วเราจะพัฒนาตัวเองให้เกิดการรู้เท่าทันสื่ออย่างไร”

(นักเรียนคนที่ 16, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“มีการประเมินผลให้หลังทำกิจกรรมเสร็จถือว่าดีครับ จะได้รู้ว่าเราทำผิดตรงไหน จะแก้ไขอย่างไร แล้วก็จะได้ปรับปรุงตัวเองครับ”

(นักเรียนคนที่ 21, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

2.4.5 ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ

ระยะเวลาในการทำกิจกรรมบางกิจกรรมอาจจะต้องปรับให้มีความเหมาะสมกับนักเรียน ควรให้เวลากับนักเรียนได้คิด ได้ลงมือทำเพิ่มเติมเนื่องจากบางครั้งนักเรียนไม่เข้าใจในบางกิจกรรมทำให้อาจจะเกิดความล่าช้าในการทำกิจกรรมของนักเรียน ดังข้อความที่ครูและนักเรียนได้สะท้อนว่า

“ปัญหาที่พบในการใช้หลักสูตรนี้ก็คือในเรื่องของระยะเวลาที่เราจัดกิจกรรมให้กับนักเรียน บางกิจกรรมเราอาจจะต้องให้เวลานักเรียนได้คิด ได้ทำความเข้าใจถึงสิ่งที่เค้าทำ เพราะถ้าเค้าไม่เข้าใจก็จะส่งผลให้เกิดความล่าช้าต่อกิจกรรมในหลักสูตร”

(ครูผู้สอนหลัก, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“หนุมองว่าเรื่องของเวลาจะ บางครั้งหนูต้องทำงาน ทำใบกิจกรรม หรือสร้างชิ้นงานตามกิจกรรมแล้วไม่ทันตามเวลาที่กำหนด อาจจะต้องปรับเวลาให้มันนิ่งๆ”

(นักเรียนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ทำงานไม่ทันเวลาคับ บางครั้งผมต้องใช้เวลาสักนิดในการทำความเข้าใจในกิจกรรมคับ”

(นักเรียนคนที่ 14, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“เรื่องเวลาจะ อาจจะปรับให้เหมาะสมกับกิจกรรมที่ให้ทำจะ”

(นักเรียนคนที่ 23, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

“ถ้าเป็นปัญหานั้นก็อาจเป็นเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรม ผมมองว่ามันอาจจะสั้นไปในบางกิจกรรมคับ อาจจะต้องช่วยปรับให้มีเวลามากขึ้นกว่านี้คับ”

(นักเรียนคนที่ 30, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2565)

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น

ผู้วิจัยนำหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.4 แสดงผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น

กิจกรรม	คะแนนเต็ม	n	\bar{x}	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	25	30	14.27	3.17	10.58*	.000
หลังเรียน	25	30	20.57	1.99		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.4 พบว่า การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.27 และ 20.57 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2. พัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3. เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาลบ้านปากทาง สังกัดเทศบาลเมืองพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ที่ได้จากวิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1. หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและแผนการจัดการเรียนรู้ 2. แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pretest Posttest Design) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t – test dependent)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

แนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรเน้นให้นักเรียนได้เปรียบเทียบข้อมูลข่าวสารทั้งที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์และในโลกของความเป็นจริงเพื่อให้นักเรียนได้มีมุมมองต่อการเสพข่าวอย่างรอบด้าน เน้นให้นักเรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่สามารถเรียนรู้ถึงกลวิธีในการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีวิธีการในการป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของข้อมูล

ข่าวสารปลอมที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้กิจกรรมในลักษณะของการยกตัวอย่างสถานการณ์หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงกับนักเรียนหรือบุคคลในสถานการณ์นั้นๆ สอนให้นักเรียนได้วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารและรู้เท่าถึงวิธีการเอาตัวรอดจากการกระทำผิดของผู้ไม่หวังดีในสื่อสังคมออนไลน์ ให้นักเรียนได้เข้าไปมีบทบาทหรือประสบการณ์ร่วมกับการกระทำของบุคคลที่ไม่ตระหนักถึงการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้ให้นักเรียนได้วิเคราะห์และทำความเข้าใจถึงเหตุผลของการกระทำดังกล่าวที่เกิดขึ้น สอดแทรกความรู้ด้านพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ การมีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี และหลักการสำคัญในการใช้เทคโนโลยีสำหรับการแชร์หรือส่งต่อข้อมูลบนสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ 1. เรื่องที่จะแชร์เป็นเรื่องจริงหรือไม่ 2. เรื่องที่จะแชร์สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นหรือไม่ 3. เรื่องที่จะแชร์ผิดกฎหมายหรือไม่ 4. เรื่องที่จะโพสต์จำเป็นต้องโพสต์หรือไม่ และ 5. เรื่องที่โพสต์มีเจตนาดีหรือไม่

เนื้อหาสาระสำคัญควรเน้นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของนักเรียน และต้องเป็นเนื้อหาสาระที่ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับนักเรียน โดยนำเนื้อหาที่ปรากฏในข่าว หรือประเด็นที่นักเรียนกำลังให้ความสนใจในสื่อสังคมออนไลน์มาให้นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ผ่านการโต้วาทีที่นักเรียนแต่ละคนสามารถแสดงความคิดเห็น ได้อย่างหลากหลายเพื่อฝึกให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ เกิดการวิพากษ์ต่อข้อมูลข่าวสารนั้นๆ ได้อย่างสมเหตุสมผล ใช้สื่อแหล่งเรียนรู้ หรือนวัตกรรมที่มีอยู่แล้วมาใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น Infographic แอปพลิเคชัน Be Internet Awesome ของ Google เป็นต้น ทั้งนี้ครูผู้สอนควรวัดและประเมินผลจากการทำกิจกรรมของนักเรียน โดยพิจารณาจากการที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผลการสร้างหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสารงานวิจัย รวมทั้งจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิมาสร้างหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยสามารถแสดงองค์ประกอบที่สำคัญของหลักสูตรได้ดังนี้

หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้

หลักการ

1. เป็นหลักสูตรที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
2. เป็นหลักสูตรที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
3. เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการของทฤษฎีการสร้างความรู้ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ ชิ้นงาน ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ของสกินเนอร์

จุดมุ่งหมาย : เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เนื้อหาสาระ

หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความ
ตั้งใจของผู้ผลิต

หน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่
ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อ
ต้องการ

หน่วยที่ 3 รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยน
ความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อ
ขาดและรู้ทันมากยิ่งขึ้น

หน่วยที่ 4 รู้เท่าทันว่ามี
ค่านิยมและทัศนคติแฝงมา
กับสื่อด้วย

หน่วยที่ 5 รู้เท่าทันเจตนาของ
สื่อคือผลประโยชน์และ
อำนาจ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชั้นกระหายใคร่รู้จาก
ประสบการณ์เดิม

2. ชั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทัน
สื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือ
ปฏิบัติ

3. ชั้นจัดกระบวนการเสริมแรง
ทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคม
ออนไลน์

การวัดและประเมินผล

วัดและประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน
ด้วยแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัด
เชิงสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก

3. ผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.27 และ 20.57 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

แนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ควรเน้นให้นักเรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่สามารถเรียนรู้ถึงกลวิธีในการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีวิธีการในการป้องกันตนเองไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารปลอมที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้กิจกรรมในลักษณะของการยกตัวอย่างสถานการณ์หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงกับนักเรียนหรือบุคคลในสถานการณ์นั้นๆ สอนให้นักเรียนได้วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารและรู้เท่าถึงวิธีการเอาตัวรอดจากการกระทำผิดของผู้ไม่หวังดีในสื่อสังคมออนไลน์ ให้นักเรียนได้เข้าไปมีบทบาทหรือประสบการณ์ร่วมกับการกระทำของบุคคลที่ไม่ตระหนักถึงการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้นักเรียนได้วิเคราะห์และทำความเข้าใจถึงเหตุผลของการกระทำดังกล่าวที่เกิดขึ้น สอดแทรกความรู้ด้านพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ การมีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี และหลักการสำคัญในการใช้เทคโนโลยีสำหรับการแชร์หรือส่งต่อข้อมูลบนสื่อสังคมออนไลน์

เนื้อหาสาระสำคัญควรเน้นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของนักเรียน และต้องเป็นเนื้อหาสาระที่ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับนักเรียน โดยนำเนื้อหาที่ปรากฏในข่าว หรือประเด็นที่นักเรียนกำลังให้ความสนใจในสื่อสังคมออนไลน์มาให้นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ผ่านการโต้วาทีที่นักเรียนแต่ละคนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างหลากหลายเพื่อฝึกให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ เกิดการวิพากษ์ต่อข้อมูลข่าวสารนั้นๆ ได้อย่างสมเหตุสมผล ใช้สื่อ

แหล่งเรียนรู้ หรือนวัตกรรมที่มีอยู่แล้วมาใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น Infographic แอปพลิเคชัน Be Internet Awesome ของ Google เป็นต้น ทั้งนี้ครูผู้สอนควรวัดและประเมินผลจากการทำกิจกรรมของนักเรียน โดยพิจารณาจากการที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Center for Media Literacy (2008) ที่กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อควรจะต้องส่งเสริมให้บุคคลเกิดทักษะการเข้าถึงสื่อเพื่อทำความเข้าใจต่อความหมายของเนื้อหาจากสารที่สื่อนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีทักษะการวิเคราะห์ที่ช่วยให้บุคคลสามารถตรวจสอบการออกแบบรูปแบบของเนื้อหาสาร มีทักษะการประเมินสื่อที่ช่วยให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสารไปยังประสบการณ์ส่วนบุคคลและทำการตัดสินใจเกี่ยวกับความถูกต้อง คุณภาพ และความเกี่ยวข้องของเนื้อหาสาร นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) ที่กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อควรส่งเสริมให้บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อประเภทต่างๆ เพื่อที่จะรับรู้และเข้าใจเนื้อหาสื่ออย่างเต็มที่ มีความสามารถในการวิเคราะห์ วิพากษ์เนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและรูปแบบของสื่อ ว่าสิ่งที่นำเสนอ นั้นส่งผลกระทบต่ออย่างไร มีความสามารถในการประเมินคุณค่าของสื่อว่ามีคุณค่าต่อผู้รับสารอย่างไร รวมทั้งมีความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อในแบบฉบับของตนเอง

2. ผลการสร้างหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่พัฒนาขึ้นได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มาสร้างเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีการนำแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ของสกินเนอร์ ซึ่งหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามโครงสร้างของเนื้อหาสาระที่ใช้ในหลักสูตร ได้แก่ หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความตั้งใจของผู้ผลิต หน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อต้องการ หน่วยที่ 3 รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทันมากยิ่งขึ้น หน่วยที่ 4 รู้เท่าทันว่ามีคำนิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย และหน่วยที่ 5 รู้เท่าทันเจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และ

อำนาจ ทั้งนี้หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญรวมทั้งการทดลองนำร่อง (Pilot study) พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และมีความเหมาะสมต่อการนำไปทดลองใช้จริง สอดคล้องกับชาติชาย ม่วงปทุม (2557) ที่ได้กล่าวถึงกระบวนการพัฒนาหลักสูตรที่สำคัญว่า จะต้องมีการศึกษาข้อมูลพื้นฐานต่างๆ ที่จะเป็ประโยชน์ในการพัฒนาหลักสูตร จากนั้นกำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของหลักสูตรเพื่อนำไปสู่การทดลองใช้หลักสูตร รวมทั้งต้องการประเมินและติดตามผลหลักสูตร เพื่อตรวจสอบว่าหลักสูตรที่ได้พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมเพียงใด โดยอาศัยวิธีการประเมินตามแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ของการประเมินพร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ได้หลักสูตรที่สมบูรณ์ขึ้นก่อนมีการนำหลักสูตรไปใช้

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของสุมาลี เชื้อห้วย (2561) ที่ได้พัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลแก่นักนิสิต ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา โดยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย ที่มาของหลักสูตร ผลลัพธ์ของหลักสูตร วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เนื้อหาของหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้ โครงสร้างหลักสูตร สื่อการเรียนรู้และการวัดประเมินผล พร้อมทั้งมีการประเมินและตรวจสอบคุณภาพของหลักสูตรซึ่งมีความเหมาะสมสามารถนำไปสู่การปฏิบัติใช้จริงในการจัดการเรียนรู้ได้

3. ผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่ผลเป็นเช่นนี้เนื่องมาจากหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการของทฤษฎีการสร้างความรู้ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ของสกินเนอร์ โดยเรียนเนื้อหาสาระที่สำคัญต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่มีความเชื่อมโยงและสอดคล้องกัน ได้แก่ รู้เท่าทันถึงความตั้งใจของผู้ผลิต รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่ต้องการ รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทันมากยิ่งขึ้น รู้เท่าทันว่ามีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย และรู้เท่าทันเจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ

นอกจากนี้กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของหลักสูตรได้ดำเนินตามแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ที่นำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรซึ่งมีส่วนช่วยสร้างความพร้อม เกิดการฝึกฝนนำการเรียนรู้ไปใช้และเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนให้เป็นบุคคลที่มีการรู้เท่า

หนังสือสังคมออนไลน์ได้ โดยทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านการลงมือกระทำ ลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง เมื่อนักเรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแล้ว นักเรียนก็ได้มีโอกาสในการนำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานหรือผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้มองเห็นองค์ความรู้นั้นได้อย่างเป็นรูปธรรม และสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้จากความรู้ที่สร้างขึ้น นอกจากนี้ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรชั่นแนลของสกินเนอร์ยังมีส่วนช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการสร้างความพร้อมของนักเรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเรียน การเชื่อมโยงความรู้เดิมมาสู่ความรู้ใหม่ การให้นักเรียนได้ฝึกฝนบ่อยๆ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะและเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นอย่างแท้จริง เมื่อนักเรียนเกิดการเรียนรู้แล้วก็ให้นักเรียนฝึกนำการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้บ่อยๆ เพื่อให้นักเรียนได้รับผลที่ตนเองพึงพอใจ ทั้งนี้การเสริมแรงยังเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยมีส่วนช่วยในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือปลูกฝังนิสัยให้แก่นักเรียนในระหว่างการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการให้การเสริมแรงหลังการตอบสนองที่เหมาะสมของนักเรียนซึ่งช่วยเพิ่มอัตราการตอบสนองที่เหมาะสมต่อพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้ เช่น การให้คำชมเชย การให้เกียรติบัตร การให้โอกาสแสดงตัว เป็นต้น

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับผลงานวิจัยของปัทมา รอดประพันธ์ (2559) ที่ได้พัฒนาหลักสูตรเขาวงกตรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยจากแบบสอบถามความตระหนักในการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองมีค่าสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ค่าเฉลี่ยจากแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของสุมาลี เชื้อชัย (2561) ที่ได้พัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลแก่นักนิสิต ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา ซึ่งผลการทดลองใช้หลักสูตรพบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ MIDL สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจำนวนผู้เรียนที่มีพฤติกรรม MIDL ในระดับสูงเพิ่มจากก่อนเรียนร้อยละ 43.33

องค์ความรู้ที่ได้รับการจากดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ได้ข้อค้นพบว่าการพัฒนาหลักสูตรที่เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยเทคนิคการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด ทฤษฎีที่สำคัญได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้

(Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนต์ของสกินเนอร์ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนลงมือกระทำ ลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง เมื่อนักเรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแล้ว นักเรียนก็ได้มีโอกาสในการนำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานหรือผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้มองเห็นองค์ความรู้นั้นได้ว่าเป็นรูปธรรม และสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้จากความรู้ที่สร้างขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการสร้างความพร้อมของนักเรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเรียน การเชื่อมโยงความรู้เดิมมาสู่ความรู้ใหม่ การให้นักเรียนได้ฝึกฝนบ่อยๆ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะและเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นอย่างแท้จริง เมื่อนักเรียนเกิดการเรียนรู้แล้วก็ให้นักเรียนฝึกนำการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้บ่อยๆ เพื่อให้นักเรียนได้รับผลที่ตนเองพึงพอใจ ทั้งนี้การเสริมแรงยังเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยมีส่วนช่วยในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือปลูกฝังนิสัยให้แก่ นักเรียน ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการให้การเสริมแรงหลังการตอบสนองที่เหมาะสมของนักเรียนซึ่งช่วยเพิ่มอัตราการตอบสนองที่เหมาะสมต่อพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำหลักสูตรไปใช้ควรให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยเน้นการจัดกิจกรรมตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความจงใจของผู้ผลิต หน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อต้องการ หน่วยที่ 3 รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทันมากยิ่งขึ้น หน่วยที่ 4 รู้เท่าทันว่ามีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย และหน่วยที่ 5 รู้เท่าทันเจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ

2. นำผลการวิจัยการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มาพิจารณาว่าในองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ในข้อใดยังไม่น่าพอใจหรือต้องดูแลอย่างใกล้ชิด หรือองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ใดที่น่าพอใจแต่ต้องการส่งเสริมให้ดีขึ้นจนถึงระดับยอดเยี่ยม มาทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาแต่ละองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้เฉพาะด้าน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายในระดับอื่นๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับอาชีวศึกษา หรือการจัดการจัดการศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวก็มีปัญหาด้านการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ แต่ควรปรับรูปแบบกิจกรรมในหลักสูตรให้สอดคล้องเหมาะสมกับศักยภาพการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายในระดับอื่นๆ

2. ควรมีการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆ เช่น การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality หรือ AR) เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (Virtual Reality หรือ VR) เข้ามามีบทบาทหรือมีส่วนช่วยเหลือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติมควบคู่กับการใช้หลักสูตรที่สามารถเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียนได้



บรรณานุกรม

- กาญจนา คุณารักษ์. (2543). *พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตร: Foundations of curriculum development*. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- ขนิษฐา จิตแสง. (2557). *ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการเรียนรู้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น*. ขอนแก่น: อินฟอร์เมชั่น.
- จตุภูมิ เขตจัตุรัส. (2562). *การวิจัยชั้นเรียน: กระบวนการสร้างความรู้เพื่อใช้พัฒนาการเรียนการสอน*. ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จิตต์ โสภิต บุญเชิด และวาสนา กิรติจำเริญ. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 14(4), 251-263.
- ฉัตรเมือง ผ่านมานะเจริญ. (2561). การวิเคราะห์องค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(2), 8-21.
- ชวลิต ชุกก่าแพง. (2555). *หลักสูตร : การวิจัยและพัฒนา*. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชวลิต ชุกก่าแพง. (2559). *การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร: แนวคิดและกระบวนการ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2556). *การพัฒนาหลักสูตร: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพมหานคร: วีพริ้นท์.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). *การพัฒนาหลักสูตร: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: วีพริ้นท์.
- ชาติชาย ม่วงปฐม. (2557). *เอกสารประกอบการสอน รายวิชาการพัฒนาหลักสูตร*. อุตรธานี : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- โชติกา ภาษีผล ประกอบ กรณีกิจ และพิทักษ์ โสถยามม. (2556). *การพัฒนารูปแบบเพิ่มประสบการณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สะท้อนข้อมูลย้อนกลับในการประเมินพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ.

- ณัฐพัชร คุ่มบัว ไพบูลย์ คะเชนทรพรรค์ และสันหัตต์ ทองรินทร์. (2563). การรู้เท่าทันสื่อสังคม เรื่องเพศของนักเรียนนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. *วารสารนิเทศศาสตร์ มสธ.*, 10(1), 32-44.
- ณัฐกานต์ ภาคพรต และณมน จีรังสุวรรณ. (2557). การเปรียบเทียบทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และ ไอซีที สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการประเมินตามสภาพจริงกับความคาดหวังในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 9(2), 35-45.
- เต็มศักดิ์ คทวนิช. (2546). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ทิสนา แวมมณี. (2554). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพพนม เมืองแมน และสวีน สุวรรณ. (2539). *พฤติกรรมองค์กร*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. (2557). การรู้เท่าทันสื่อ : ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Media Literacy: Skill for 21st Century Learning). *Journal of Information Science*, 32(3), 74-91.
- นรรัชต์ ฝันเชียร. (2563). *เด็กและเยาวชนกับการรู้เท่าทันสื่อ*. สืบค้นเมื่อ 3 เมษายน 2565, จาก <https://www.trueplookpanya.com/education/content/85857/-teaartedu-teaart->
- นกรบ นาคสุวรรณ. (2564). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาไทยในยุคดิจิทัล. *วารสารวิทยาลัยอุตสาหกรรม*, 15(1), 490-502.
- นริศา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ A DEVELOPMENT OF SOCIAL MEDIA LITERACY SKILLS. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 9(3), 209-219.
- นิรมล ศตวุฒิ. (2543). *การอ่านเชิงวิเคราะห์วิจารณ์ด้านหลักสูตรและการสอน = Critical reading in curriculum and instruction*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นิตารัตน์ รอดบุญคง. (2561). *ผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนการสอน DACIR ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6*. ปรินญาหมหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2553). *เทคนิคการสร้างเครื่องมือและรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : ศรีอนันต์การพิมพ์.

- ปกรณั ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง. (2559). *การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับทุนอุดหนุนในการทำวิจัยจากสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน).
- ปติตดา รอดประพันธ์. (2559). การพัฒนาหลักสูตรเยาวชนรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(4), 156-170.
- ปองคุณ รุ่งสว่าง และคมสัน รัตนะสิมากุล. (2561). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเกมออนไลน์ในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดเชียงราย. *CRRU Journal of Communication Chiangrai Rajabhat University*, 1(3), 66-84.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). *ถอดรหัส ลับความคิด เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ*. กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ทตรีเอชั่น.
- พัชราภา เอื้ออมรวนิช. (2561). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. *สัปดาห์ : วารสารมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ (สทมส.)*, 24(ฉบับพิเศษ มกราคม - เมษายน 2561), 22-30.
- พีรวิษณุ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกกรกิจ. (2563). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล และทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 8(1), 54-66.
- มนสิข สิทธิสมบุรณ์. (2561). *ศาสตร์หลักสูตร*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). พิษณุโลก: โกลบอลปรีนท์.
- _____. (2563). *วิธีวิทยาการวิจัยทางหลักสูตร*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). พระนครศรีอยุธยา : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2556). *การพัฒนาเครื่องมือวัดด้านเจตพิสัยและทักษะพิสัย*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- มัลลิกา ต้นสอน. (2544). *พฤติกรรมองค์กร*. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เบอร์เน็ท.
- รินทร์ภัส เกตุวีระพงศ์. (2564). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ และการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่. *พินเนศวร์สาร*, 17(2), 143-160.
- รุ่งทิwa จันทน์วัฒนวงษ์. (2557). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการพัฒนาหลักสูตร : Curriculum Development*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- วรรณดี แสงประทีปทอง และทัศนีย์ ชาติไทย. (2562). การพัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนนทบุรี. *สุทธิปริทัศน์*, 33(108), 27-38.

- วิรัชญ์ ครุจิต. (2554). *แนวทาง 10 ประการในการบูรณาการ “ความรู้เท่าทันสื่อ” เข้ากับการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ทพลัส.
- วัฒนา นนทจิต และคณะ. (2564). การรู้เท่าทันสื่อ: พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาการจัดการรัฐกิจ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี. *วารสารวิชาการวิทยาลัยบริหารศาสตร์*, 4(2), 127-150.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2543). *กระบวนการทัศน์ใหม่ในการพัฒนาหลักสูตร*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- _____. (2554). *การพัฒนาหลักสูตรอุดมศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อาร์แอนด์ปรีนส์.
- วิษชุดา หุ่นวิไล. (2545). *เอกสารการสอนวิชามนุษยสัมพันธ์ในการบริหารงานอุตสาหกรรม*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- ศุทธิณี ช่างมณีโชติ สุธิตเทพ ศิริพิพัฒน์กุล และฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์. (2563). การพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารสถาบันวิจัยพินิตธรรม*, 7(2), 63-73.
- ศศิธร ชันดิธรางกูร. (2554). *หลักสูตรและการพัฒนาหลักสูตร*. เลข : มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. โครงการจัดทำตำราและงานวิจัยเฉลิมพระเกียรติ 84 พรรษา พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.
- สงัด อุทรานันท์. (2532). *พื้นฐานและหลักการพัฒนาหลักสูตร*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : มิตรสยาม.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2560). *กรอบแนวคิด พลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- _____. (2561). *ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย*. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- สมเกียรติ ศรีสกุล. (2539). *หลักสูตรและการจัดการมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ.
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.). (2556). *รู้เท่าทันสื่อ*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2565 จาก <http://bcp.nbtc.go.th/knowledge/list/110>
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2553). *อภิธานศัพท์การประกันคุณภาพการศึกษา (QA Glossary)*. นครปฐม: ฟิสสิกส์เซ็นเตอร์.
- สุชา จันท์ธอม. (2541). *จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- สุนันทา เลาहनันท์. (2551). *การสร้างทีมงาน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: แชนด์เมคสติกเกอร์แอนด์ ดีไซน์.
- สุปราณี วัฒนสิน. (2561). รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนนักศึกษาในโครงการ คนทันสื่อ. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร*, 3(1), 48-57.
- สุมาลี เชื้อชัย. (2561). การพัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิตในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 10(2), 65-79.
- สุมิตร ผูกพานิช. (2560). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม*. ปรินูญามหาบัณฑิต ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2558). *การจัดผลและประเมินผลการศึกษานิวไฮม์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญญา พลอยโสภณ และมณัญญ์ แก้วจินดา. (2559). การเปรียบเทียบกลุ่มตามแนวคิดเหตุผล อารมณ์ และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 10(1), 116-127.
- อรุณีเพ็ญ ยิ้มประเสริฐ และคณะ. (2559). การรู้เท่าทันสื่อ: ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษาสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 8(2), 183-195.
- อุษณี กังวารจิตต์. (2559). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน. *The National Defence College of Thailand Journal*, 58(3), 79-92.
- Adam Maksl. (2015). Measuring News Media Literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 6(3), 29-45.
- Applefield, J. M., Huber, R., & Moallem, M. (2001). Constructivism in Theory and Practice: Toward a Better Understanding. *High School Journal*, 84(2), 35-53.
- Armstrong, Alfred R. (1989). *Curriculum Development*. New York : Harcourt Brace.
- Baran, S. J. (2004). *Introduction to Mass Communication*. (3rd ed.). Boston, MA: McGraw Hill.
- Beauchamp, G. A. (1968). *Curriculum Theory*. (2nd ed.). Illinois: F.E. Peacock Publisher.

- Best, J.W. (1970). *Research In Education*. (2nd ed). Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice Hall.
- Bobbit, F. (1918). *The Curriculum*. Boston : Houghton Mifflin.
- Caswell, H.L. and Doak S. Campbell. (1935). *Curriculum Development*. American Book Company.
- Center for Media Literacy, (2008). *Literacy for the 21st century: An overview & orientation guide to media literacy education*. (2nd ed.). Malibu. CA: Center for Media Literacy.
- David Pratt. (1980). *Curriculum Design and Development*. New York : Harcourt Brace.
- Davis, F. B. (1981). *Education Measurement and Their Interpretation*. California: Wadsworth.
- Devries, R. and Zan, B. (1992). Study compares teachers and classroom atmospheres. *The Constructivist*, 1(2) 3-6.
- Devries, R. (2008). Study compares teachers and classroom atmospheres. *The Constructivist*, 6(Spring), 925-927.
- Doll, Colette T. (1996). *Curriculum Decision Making in Teacher Education*. New York : Monthly Review Press.
- Egon G. Guba, Yvonna S. Lincoln. (1990). *Forth generation evaluation*. (2nd ed.). California : Sage Publications.
- Elliot W. Eisner. (2002). *The Educational Imagination*. (3rd ed.). Columbus, OH : Merrill.
- Emily Vraga .A. (2015). Multi-Dimensional Approach to Measuring News Media Literacy. The National Association for Media Literacy Education's. *Journal of Media Literacy Education*, 7(3), 41-53.
- Good, Carter V. (1973). *Dictionary of Education*. (3rd ed.). New York : McGraw-Hill Book Company.
- Hass, Glen. (1980). *Curriculum leadership : readings for developing quality educational programs*. Boston : Allyn & Bacon.
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (1993). *An introduction to theories of learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Hobbs, R, (2007). Measuring the acquisition of media – literacy skills. *Reading Research Quarterly*, 38(3), 330-355.

- Icen, M. (2020). Developing media literacy through activities. *International Journal of Educational Methodology*, 6(3), 631-642.
- John Dewey. (1938). *Experience and Education*. New York : Macmillan.
- Jonassen, D.H. (1992). *Evaluating constructivist learning*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Lavatelli Moore and Kalsounis. (1972). *Reading in child behavior and development*. New York : Harcourt Brace Jovanovich.
- Lewis and Meil. (1972). *Fundamental Curriculum Decisions*. Alexandria, VA : ASCD.
- Livingstone, S. (2004). What is media literacy?. *Intermedia*, 32(3), 18-20.
- Lunenburg, Fred C. and Allen C. Ornstein. (2000). *Education Administration : Concept and Practices*. (3rd nd). Belmont, CA : Wadsworth Thomson Learning.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and Personality*. (2nd ed.). New York: Harper and Row.
- Morse, M. C. (1958). *Satisfaction in the White Job*. Michigan: University of Michigan Press.
- Office of The National Broadcasting and Telecommunications Commission and Faculty of Communication Arts Panyapiwat Institute of Management. (2016). *User-Generated Content Guideline in Broadcast News Reporting*. Project of Using Information from Online Media in Media Convergence Era.
- Piaget, J. (1972). Intellectual evolution for adolescence to adulthood. *Human Development*, 19, 1-12.
- Potter, W. J. (2010). The State of Media Literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(4), 675-696.
- Potter, W. J. (2014). *Media Literacy*. (7th ed.). University of California, Santa Barbara, US: Sage Publications.
- Reddy, P., Chaudhary, K., and Sharma, B. (2021). *Predicting Media Literacy Level of Secondary School Students in Fiji*. Fiji National University.
- Ruampum, K. (2015). The Role of Thai Higher Education Institutions to Create Media Literacy in Thai Society. *Dhurakij Pundit Communication Arts Journal*, 9(1), 79-99.
- Rusmeeviengchai, A. (2013). *Advertising Media Literacy of secondary students in Chumchon Prachathipat Wittayakhan School*. Research Project, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.

- Saylor, J. G., Alexander, W. M., & Lewis, A. J. (1981). *Curriculum planning for better teaching and learning*. (4th ed.). New York, NY: Holt, Rinehart, & Winston.
- Skillbeck, M. (1984). *School-based Curriculum Development*. London : Harper & Row Publisher.
- Stake, John. (1967). *Planning Curriculum for Schools*. New York,N.Y. : Penguin Books.
- Stufflebeam, et. (1971). *Educational evaluation and decision making*. Itasca, Ill. : F.E. Peacock Publishers.
- Taba, Hilda. (1962). *Curriculum Development : Theory and Practice*. New York : Harcourt, Brace & World.
- Tallim, J, (2003). *Resources in MEDIA LITERACY AWARENESS NETWORK. What is Media Literacy*. Retrieved January 10, 2021, from http://mediaawareness.ca/english/teachers/media_literacy/what_is_media_literacy.cfm
- Thoman, E., & Jolls, T. (2004). *Literacy for the 21st century: An overview & orientation guide to media literacy education*. Retrieved January 10, 2021, from <http://www.medialit.org/medialitkit>
- Trump and Miller. (1968). *Curriculum Theory*. New York : Harper.
- Tyler, W.Ralph. (1950). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago : The University of Chicago Press.
- Tyler, W. Ralph. (1968). *Basic Principle of Curriculum and Instruction*. Chicago : The University of Chicago Press.
- Tyler, R.W. (1971). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago : The University of Chicago Press.
- William A. Reid and Tanner. (1999). *Curriculum Development : Theory into Practice*. Mahwah, NJ : Erlbaum.
- Wolman, T. E. (1973). *Education and Organizational Leadership in Elementary Schools*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Yenjabok, P. (2015). *Media Literacy of Thai Children : Wise, Intelligence Selective*. Bangkok: Culture Surveillance Bureau Office of the Permanent Secretary.

Yimprasert, U, Paladkong, N. & Siriumpankul, A. (2016). Benefits and Application of Media Literacy : A Case Student of a Private Higher Education Institution. *Panyapiwat Journal*, 8(2), 183-195







รายนามผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สายฝน วิบูลย์รังสรรค์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ ่องอาจวาณิชย์
5. ดร.นฤกร ปิ่นสกุล
6. ดร.ณัฐกิตต์ ธนศักดิ์พานิช
7. ดร.ชุตีวัฒน์ สุวัตถิพงษ์



ภาคผนวก ข
หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการ
บูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

SRIPATUM UNIVERSITY

หลักการของหลักสูตร

หลักสูตรเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการ บูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นหลักสูตรที่ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ (Thorndike's Classical Connectionism) และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ (Operant Conditioning) ของสกินเนอร์ (Skinner) โดยมีหลักการ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
2. เป็นหลักสูตรที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
3. เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการของทฤษฎีการสร้างความรู้ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ โอเปอเรนต์ของสกินเนอร์

จุดมุ่งหมายของหลักสูตร

หลักสูตรเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการ บูรณาการการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มุ่งจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เนื้อหาสาระ

- หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความตั้งใจของผู้ผลิต
- หน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อต้องการ
- หน่วยที่ 3 รู้เท่าทันการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทันมากยิ่งขึ้น
- หน่วยที่ 4 รู้เท่าทันว่ามีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย
- หน่วยที่ 5 รู้เท่าทันเจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 1 เรื่อง ลวงพรางด้วยรูปแบบ

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของฮอร์นไคค์)

1.1 ครูผู้สอนร่วมพูดคุยกับนักเรียนถึงสื่อที่เราพบเห็นในทีวี อินเทอร์เน็ต มือถือและหนังสือต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่เราบริโภคกันว่า แต่ละสื่อนั้นมีจุดมุ่งหมายอะไรบ้าง โดยใช้ตัวอย่างสื่อนำเสนอที่ให้นักเรียนได้เห็นแต่ละชั้น เช่น

1.1.1 น้ำมะกรูดโซดา รักษาตาฝ้าฟาง (<http://bitcoretech.com/drink-the-bergamot-juice-mixed/>)

1.1.2 อันตรายกว่าที่คิด ชานมไข่มุก ที่หลายๆ คนชอบดื่ม พาเสี่ยงโรคมะเร็ง (www.saradee24h.com)

1.1.3 ข้าวเหนียวปลอมทำจากพลาสติก (Facebook fanpage : MGR Online อีสานบ้านเฮา)

1.2 ครูผู้สอนอธิบายหมวดหมู่ของสื่อตามจุดมุ่งหมายให้กับนักเรียนว่าสามารถแบ่งได้ 4 ประเภท ได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์ สื่อโฆษณา สื่อความรู้หรือข่าวสาร และสื่ออรรถรงค์

2. ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มและให้ทุกกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์หาจุดมุ่งหมายที่อาจเหมือนหรือต่างกัน ของสื่อทั้ง 4 ประเภทดังกล่าวที่ได้อธิบายไว้แล้วข้างต้น

2.2 ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในแต่ละสื่อที่นำเสนอแล้วอภิปรายร่วมกันกับนักเรียน โดยมีครูอธิบายเสริมเพื่อสรุปให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน

2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมทำกิจกรรม “สื่อที่เห็นมีจุดมุ่งหมายอะไร” โดยเล่นเกมผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Wordwall ซึ่งครูผู้สอนจะนำเสนอสื่อที่เตรียมไว้มาให้ให้นักเรียนดู จากนั้นให้นักเรียนได้พิจารณาว่าแต่ละสื่อเน้นจัดอยู่ในประเภทใด

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 1

เรื่อง ลวงพรางด้วยรูปแบบ (ต่อ)

3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ โอเปอร์ตเรนซ์ของสกินเนอร์)

3.1 ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกันสรุปให้เห็นว่ามีบางสื่อใช้รูปแบบการนำเสนอที่ซับซ้อน ดังนั้นเราควรพิจารณาให้ถี่ถ้วนเพื่ออ่านให้ขาดก่อนว่า จุดมุ่งหมายที่แท้จริงของสื่อนี้คืออะไร พร้อมทั้งให้คำชมเชยกับผู้เรียนจากการทำกิจกรรมร่วมกัน

3.2 นักเรียนร่วมกันตอบคำถามหลังกิจกรรมผ่าน Google form โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้

- นักเรียนจะแนะนำให้ผู้อื่นพิจารณาจนกระทั่งเห็นจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของสื่อ นั้น ได้อย่างไร

คำถามหลังกิจกรรม

นักเรียนจะแนะนำให้ผู้อื่นพิจารณาจนกระทั่งเห็นจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของสื่อ นั้น ได้อย่างไร

แนวการอธิบาย

1. หากเราแบ่งสื่อตามจุดมุ่งหมายของการสื่อสารที่แตกต่างกัน จะแบ่งได้ 4 ประเภทคือ

1) สื่อประชาสัมพันธ์ คือ สื่อที่ต้องการให้ผู้รับสารเกิดการรับรู้ในเนื้อหาของข่าวสารที่ต้องการประชาสัมพันธ์

2) สื่อโฆษณา คือ สื่อที่กระทำการโน้มน้าวให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกที่ดีหรือมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะบริโภคสินค้าและบริการที่สื่อ นั้นนำเสนอ

3) สื่อให้ข่าวสารหรือหรือความรู้ คือ สื่อที่มุ่งต้องการให้ผู้รับสารรู้ความเคลื่อนไหวหรือสถานการณ์ หรือมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่สื่อ นำเสนอ

4) สื่อณรงค์ คือ สื่อที่มุ่งเปลี่ยนแปลงความคิด ทศนคติและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้รับสารให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้นต่อเรื่องที่สื่อ แรงค์

2. ในการพิจารณารูปแบบของสื่อว่ามีจุดประสงค์อย่างไรนั้น เราต้องวิเคราะห์ถึงจุดมุ่งหมายเล็กๆ ที่ซ่อนอยู่ในสารที่สื่อ นั้นนำเสนอ เพราะปัจจุบันมีสื่อจำนวนมากที่ใช้รูปแบบการลวงพรางในการนำเสนอ เพื่อชักจูงให้เราปักใจเชื่อ เช่น การนำเสนอด้วยข้อมูลความรู้ทางสุขภาพ แล้วให้เห็นว่าสินค้าดังกล่าวสามารถทำให้สุขภาพดีได้ตามที่ข้อมูลความรู้ นั้นบอกไว้ หรือการนำเสนอข่าวเหตุการณ์จริงที่เจือปนด้วยทัศนคติของผู้เล่าข่าว เพื่อหวังให้ผู้รับข่าวสารคล้อยตามทัศนคติของตน เป็นต้น

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 2 เรื่อง แฟนพันธุ์แท้โฆษณา

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของฮอร์นไคค์)

1.1 ครูผู้สอนเริ่มต้นกิจกรรมโดยการชวนพูดคุยร่วมกับนักเรียนในประเด็นที่ว่า “จากประสบการณ์ที่ผ่านมาของนักเรียนในการเข้าถึงข้อมูลจากสื่อต่างๆ นักเรียนพอจะบอกได้หรือไม่ว่าสื่อมีวิธีการใดบ้างที่ทำให้เราจดจำในสินค้าได้” ทั้งนี้ครูผู้สอนจะเปิดวิดีโอของโฆษณาตัวอย่างที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันที่ทำให้สามารถจดจำสินค้านั้นๆ ได้ จากเว็บไซต์ YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=9g2rtuQVeuY>

1.2 ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันระดมความคิดจากการที่ได้รับชมวิดีโอของโฆษณา ตัวอย่างว่าสื่อต่างๆ นั้นมีวิธีการใดบ้างที่ทำให้เราจดจำในสินค้าได้

2. ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

2.1 ครูผู้สอนนำเข้าสู่การแข่งขัน “เกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา” เพื่อยืนยันว่าสื่อสามารถสร้างการจดจำและประทับอยู่ในใจเราได้ โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมทั้งแจกกระดาษ A4 และปากกากลุ่มละ 1 ชุด

2.2 ครูผู้สอนอธิบายกติกาก่อนเริ่มการแข่งขันให้กับนักเรียนว่าแต่ละรอบจะมีเวลา 30 วินาที มีทั้งหมด 10 รอบ (หรือมากกว่าแล้วแต่ความพร้อมของผู้นำกิจกรรม) โดยให้แต่ละกลุ่มเขียนประเภทสินค้าและยี่ห้อที่จดจำได้ลงในกระดาษ A4 ให้ได้มากที่สุดในแต่ละครั้งที่ผู้นำกิจกรรมหรือครูเปิดหรืออ่าน

รอบที่ 1-3 เปิดภาพดาราที่พบเห็นในโฆษณา 3 คน (เปิดทีละคน)

รอบที่ 4-6 เปิดสโลแกนหรือคำย้าที่ได้ยินจากโฆษณาต่างๆ

รอบที่ 7-10 เปิดรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ ที่มีโฆษณาแฝง เช่น ละครตลก สถานการณ์ (Sit-Com) ที่ฉายเป็นตอนๆ รายการเล่าข่าว หรือเกมโชว์ต่างๆ เป็นต้น

2.3 หลังจบการแข่งขัน “เกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา” ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบพร้อมทั้งให้คะแนน โดยกลุ่มของนักเรียนที่เป็นผู้ชนะจะได้รับตำแหน่ง “แฟนพันธุ์แท้เหยื่อโฆษณา”

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 2

เรื่อง แฟนพันธุ์แท้โฆษณา (ต่อ)

2.4 ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันพูดคุยและระดมความคิดว่า จากวิดีโอโฆษณาที่เราได้ดูไปตอนต้นรวมถึงจากการเล่นเกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา นักเรียนคิดว่าสื่อต่างๆ ที่เรารับรู้ในชีวิตประจำวันนั้น มีกลวิธีอย่างไรที่ทำให้เราจดจำได้ โดยร่วมกันระดมความคิดผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter

3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ของสกินเนอร์)

3.1 ครูผู้สอนและนักเรียนช่วยสรุปความคิดที่ระดมได้และเสริมเพิ่มเติมกลวิธีอื่นๆ ที่ยังไม่ได้มีการนำเสนอ

3.2 นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมผ่านการเล่นเกมจับคู่ “กลวิธีที่โฆษณาใช้เพื่อให้เราจดจำสินค้าได้” จาก Wordwall โดยในกิจกรรมนี้ครูผู้สอนจะนำเสนอภาพของโฆษณาที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนพิจารณาและจับคู่ว่า จากภาพโฆษณาที่นักเรียนได้เห็นนั้นใช้กลวิธีอะไรเพื่อให้นักเรียนจดจำสินค้านั้นๆ ได้ พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลแก่นักเรียนที่ทำกิจกรรมร่วมกัน

3.3 ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดผ่านคำถามหลังกิจกรรม โดยให้นักเรียนแต่ละคนร่วมตอบคำถามผ่าน Google form ดังนี้

- โฆษณามีผลต่อการตัดสินใจการซื้อใช้สินค้าอย่างไร และเราตัดสินใจซื้อสินค้านั้นด้วยเหตุผลอะไร

- นักเรียนสามารถบอกหลักหรือวิธีการที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาควรจะต้องทำอย่างไร

คำถามหลังกิจกรรม

1. โฆษณามีผลต่อการตัดสินใจการซื้อใช้สินค้าอย่างไร และเราตัดสินใจซื้อสินค้านั้นด้วยเหตุผลอะไร

2. นักเรียนสามารถบอกหลักหรือวิธีการที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาควรจะต้องทำอย่างไร

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 2

เรื่อง แพนพังก์แท้โฆษณา (ต่อ)

แนวการอธิบาย

สื่อและโฆษณาทำให้เราจดจำและสนใจให้ต้องการบริโภคด้วย 6 กลวิธีหลักๆ ดังนี้

1. ใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นตัวแทนสินค้า (Presenter)
2. ใช้ข้อความย่อที่ติดหู จดจำง่าย (Slogan)
3. บอกคุณสมบัติที่โดดเด่นตรงๆ
4. เล่นกับความรู้สึกของผู้รับสื่อ เช่น สนุก ตลก ทะลึ่ง เสรี หรือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องเรื่องเพศ

ความงาม ความน่าเกลียด

5. ใช้กิจกรรมในชีวิตของกลุ่มเป้าหมายสินค้า เช่น ละคร กีฬา ดนตรี สถานที่ท่องเที่ยว ภาพยนตร์ เป็นต้น

6. ใช้วิธีส่งเสริมการตลาด เช่น ลด แลก แจก แถม ชิงโชค เหล่านี้เป็นเพียงกลวิธีที่พบเห็นโดยทั่วไป ในความเป็นจริงนั้น นักโฆษณาต่างพัฒนาเทคนิควิธีการโฆษณาใหม่ๆ ขึ้นมาตลอดเวลา ซึ่งเมื่อตระหนักถึงความจริงดังกล่าว หนทางที่ดีที่สุดคือ ไม่ควรตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการนั้นด้วยอารมณ์หรือข้อมูลที่ได้รับจากโฆษณานั้น แต่หากควรหาข้อมูลเพื่อไตร่ตรองศึกษาถึงตัวสินค้านั้นๆ ให้แน่ชัดก่อนตัดสินใจซื้อ อาจจะใช้เรื่องความจำเป็น ความคุ้มค่า ความปลอดภัย การคุ้มครอง เป็นหลักในการพิจารณาเลือก เพื่อที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาอย่างง่ายดายจนเกินไป

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 3
เรื่อง 5W.1H.

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)

ครูเกริ่นนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเปิดสไลด์ข่าว “คดีของดาราสาวแดงโม” จากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=DnUp7_89evE

จากนั้นร่วมกันอภิปรายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยใช้แนวทางการตั้งคำถามในการร่วมกันอภิปราย ได้แก่ Who (ใคร) What (ทำอะไร) When (เมื่อไร) Where (ที่ไหน) Why (เหตุใดหรือทำไม) และ How (อย่างไร)

2. ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

2.1 ให้ผู้เรียนรวมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมแจกกระดาษ ปากกากลุ่มละ 1 ชุด และข่าวจากหนังสือพิมพ์ที่ครูได้เตรียมไว้ 1 ชิ้น รูปแบบใดก็ได้ เช่น สไลด์ข่าว (รายงานพิเศษ) กรณีประเด็นของการเสียชีวิตของดาราสาวแดงโม

2.2 แต่ละกลุ่มอ่านรายละเอียดเพื่อจับประเด็นหลักของเนื้อหาข่าวว่า “เนื้อหาหลักว่าอย่างไร” ด้วยการใช้คำถาม 5W.1H. ได้แก่ Who (ใคร) What (ทำอะไร) When (เมื่อไร) Where (ที่ไหน) Why (เหตุใดหรือทำไม) และ How (อย่างไร) เป็นวิธีการในการจับประเด็นหลักที่อยู่ในเนื้อหาข่าวนั้นๆ โดยแต่ละกลุ่มมีเวลา 10 นาที

2.3 แต่ละกลุ่มนำเสนอแลกเปลี่ยนประเด็นหลักของเนื้อหาที่พบจากสื่อที่เลือก โดยมีหัวข้อการนำเสนอคือ

- 1) ใครเป็นผู้กำหนดสร้างเนื้อหาสาระ
- 2) เนื้อหาสาระหลักมีว่าอย่างไร

เมื่อทุกกลุ่มนำเสนอแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิเคราะห์ถึงเนื้อหาที่นำเสนอของแต่ละกลุ่ม

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 3 เรื่อง 5W.1H. (ต่อ)

2.4 ครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้ฝึกซ้ำ โดยนำวิธีการจับประเด็นหลักในสื่อมาจับประเด็นเนื้อหาของรายการเล่าข่าว โดยเปิดคลิปรายการเล่าข่าว “ประเด็นการสอบสวนหลักฐานในคดีของดาราสาวแตงโม” จากรายการ โหนกระแส ผ่านเว็บไซต์

<https://www.youtube.com/watch?v=Dg189CBxiks>

ให้ผู้เรียนได้คู่ร่วมกัน วิเคราะห์ร่วมกัน และนำเสนอแลกเปลี่ยนร่วมกันผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter จากนั้นร่วมกันสรุปผลการวิเคราะห์ เปรียบเทียบความเหมือน ความต่างกันอีกครั้ง

3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ของสกินเนอร์)

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยคำถามหลังกิจกรรม โดยร่วมกันอภิปรายคำตอบใน Google form ผ่านประเด็นคำถาม ดังนี้

- สิ่งที่น่าประหลาดกับประเด็นของเนื้อหาในสื่อคืออะไรบ้าง
- ทำอย่างไรเราจึงจับประเด็นหลักของข่าวสารได้ถูกต้องชัดเจนมากที่สุด

คำถามหลังกิจกรรม

1. สิ่งที่น่าประหลาดกับประเด็นของเนื้อหาในสื่อคืออะไรบ้าง
2. ทำอย่างไรเราจึงจับประเด็นหลักของข่าวสารได้ถูกต้องชัดเจนมากที่สุด

แนวการอธิบาย

1. สิ่งที่ปรากฏในสื่อมักมีสีสันหรือรายละเอียดที่ชวนให้น่าสนใจและดึงดูดให้หลงไปจากประเด็นหลักของเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ ฉะนั้นขณะเสพรับสื่อต้องแยกแยะว่าอะไรคือประเด็นหลัก ประเด็นรอง รายละเอียด เพื่อให้เราสามารถ “มองเห็นความจริง” ที่ถูกคลุกเคล้าอยู่ท่ามกลางสีสันนั้น

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 3
เรื่อง 5W.1H. (ต่อ)

2. การฟังความคิดเห็นที่แตกต่างในผลการวิเคราะห์เนื้อหาสื่อ จะทำให้เราได้ตรวจสอบข้อประเด็นหลักที่สื่อนำเสนอได้กว้างขวางหรือตรงจุดมากยิ่งขึ้น
3. ความคิดเห็น น้ำเสียง ถิ่นภาษา จังหวะ อารมณ์ความรู้สึกที่มากับการนำเสนอของสื่อ นั้นสามารถบ่งบอกถึงทัศนคติและความรู้สึกของผู้นำเสนอต่อเรื่องราวที่นำเสนอได้ว่า รู้สึกดีหรือไม่ดี เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ชอบหรือไม่ชอบอย่างไร ซึ่งมีผลต่อการโน้มน้าวให้เราผู้เสพสื่อเกิดความรู้สึกคล้อยตามผู้นำเสนอ ฉะนั้นเราต้องแยกความคิดเห็นหรือความรู้สึกออกจากประเด็นหลักของเนื้อหาเมื่อต้องเป็นผู้เสพสื่อ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 4

เรื่อง CRASH

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นทบทวนความรู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของฮอร์นไคค์)

1.1 ครูผู้สอนเกริ่นนำให้ผู้เรียนสังเกตถึงค่านิยมและทัศนคติต่างๆ ที่สื่อนำเสนอให้เข้าใจว่า สิ่งเหล่านั้นเป็นของแถมที่มีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของเราทุกคน ผ่านวิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันจากเว็บไซต์

https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU

1.2 จากนั้นให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์เพลง โดยค้นหาค่านิยม มุมมอง ทัศนคติที่อยู่ในแต่ละเพลงที่มอบให้ว่า ในเพลงที่ผู้เรียนได้รับนั้นนำเสนอค่านิยมเรื่องอะไร และเพลงนั้นบอกเกี่ยวกับค่านิยมนั้นว่าอย่างไร แล้วแต่ละคนนำเสนอผลการวิเคราะห์แลกเปลี่ยนกันและกันผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter พร้อมทั้งครูเสริมมุมมองที่แตกต่างเพิ่มเติมให้ผู้เรียนเห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

1. ครูอธิบาย CRASH ให้ผู้เรียนเข้าใจ เพื่อใช้เป็นกรอบสำหรับใช้ชีวิตวิเคราะห์ค่านิยมที่อยู่ในสื่อ โดยทฤษฎี CRASH ซึ่งเป็นคำย่อมาจาก class (ชนชั้น) / race (เชื้อชาติ) / age (อายุ) / sex (เพศ) / handicap (ความพร่อง)

2. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน เพื่อฝึกการวิเคราะห์ซ้ำอีกครั้ง ค้นหาค่านิยม มุมมอง ทัศนคติที่อยู่ในสื่อโปสเตอร์ แผ่นพับ โฆษณาในนิตยสาร โฆษณาโทรทัศน์ โดยให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์สื่อแต่ละตัวที่มอบให้ ผ่านการเล่นเกม “สื่อที่เห็นนำเสนอค่านิยมเรื่องอะไร” จากเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot โดยใช้ทฤษฎี CRASH เป็นหลักในการวิเคราะห์ค่านิยมในสื่อต่างๆ

3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ โอเปอร์ตเรนซ์ของสกินเนอร์)

3.1 หลังจากเสร็จกิจกรรมผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแลกเปลี่ยนอภิปรายร่วมกันว่าสื่อต่างๆ ที่ผู้เรียนได้พบเห็นมานั้นบอกเกี่ยวกับค่านิยมนั้นว่าอะไร โดยแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter จากนั้นครูผู้สอนให้คำชมเชย รางวัลให้กับนักเรียนที่ร่วมกิจกรรม

3.2 ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยประเด็นคำถามหลังกิจกรรม โดยร่วมกันตอบคำถามผ่าน Google form ในประเด็นคำถามดังนี้

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 4

เรื่อง CRASH (ต่อ)

- ค่านิยมและทัศนคติที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ อาจสร้างผลกระทบต่อผู้ใช้สื่ออย่างไร

คำถามหลังกิจกรรม

ค่านิยมและทัศนคติที่แฝงมากับสื่อออนไลน์ อาจสร้างผลกระทบต่อผู้ใช้สื่ออย่างไร

แนวการอธิบาย

วิธีการวิเคราะห์ที่มีประโยชน์อีกวิธีหนึ่งซึ่งนำมาใช้ในการอ่านสื่อคือ ทฤษฎี CRASH ซึ่ง เป็นคำย่อมาจาก class (ชนชั้น) / race (เชื้อชาติ) / age (อายุ) / sex (เพศ) / handicap (ความพิการ) คือ Class หมายถึง ชนชั้น ภาพหรือสื่อที่เราเห็นนั้นมีเรื่องชนชั้นหรือไม่ อย่างไร ชนชั้นนี้อาจจะเป็นความแตกต่างทางระดับฐานะ ทางอำนาจการปกครอง หรือทางระดับความรู้ สื่อนั้นมีมุมมองแบบเหมารวมตายตัวต่อชนชั้นนั้นอย่างไร ในความเป็นจริงแต่ละชนชั้นเหมือนหรือต่างจาก มุมมองของสื่อ

Race หมายถึง เชื้อชาติ มีการนำเชื้อชาติมาเล่นในสื่อออนไลน์ใหม่ หรือมีการดูหมิ่นทางเชื้อชาติหรือไม่ แบ่งแยกขาว แยกเหลือง หรือแยกดำหรือไม่ สำหรับเรื่องเชื้อชาตินี้เราไม่ควรตีความแบบตายตัว เพราะในแต่ละเชื้อชาติก็มีความหลากหลายอยู่ในตัวเองเช่นกัน

Age เป็นเรื่องเกี่ยวกับอายุ สื่อออนไลน์เอาเรื่องอายุมาเล่นใหม่ ละเมิดคนแก่หรือเด็กหรือเปล่า สื่อมองคนแก่หรือเด็กมีคุณสมบัติ ศักยภาพ ความด้อยอย่างไร

Sex เป็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ หรือเพศภาวะ (Gender) หรือวิถีทางเพศ (Sexuality) ซึ่งควรพิจารณาว่าสื่อออนไลน์ได้เอาเรื่องเพศ หรือการละเมิดทางสิทธิทางเพศมาเล่นหรือไม่ เช่น มีการพูดถึงความเป็นผู้หญิง ผู้ชาย หรือเพศที่สามในทางใด ใช้ความสนใจเรื่องเพศในแต่ละช่วงวัยมากระตุ้น หรือสร้างการจดจำอย่างไร

Handicap หมายถึง เรื่องของผู้ด้อยโอกาส คนชายขอบ ความพิการ หรือคนที่ไปไม่ถึงดวงดาวด้วยความบกพร่องบางอย่าง สื่อออนไลน์ได้พูดถึงเรื่องเหล่านี้ในทางใดเมื่อไรก็ตามที่เห็นภาพต่างๆ ที่ปรากฏอยู่บนสื่อ เราสามารถนำหลักวิธีการข้างต้นนี้มาประยุกต์ใช้ในการอ่านได้ เช่น การวิเคราะห์ชนชั้น เชื้อชาติ อายุ เพศ และความอ่อนด้อยของผู้คนที่ปรากฏในสื่อ ซึ่งจะช่วยให้มองเห็นท่าทีของสื่อมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอคติ บรรทัดฐาน หรือรวมไปถึงความหมายแฝงต่างๆ ของสารที่ส่งถึงผู้รับสื่อ

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 5

เรื่อง เห็นด้วยหรือไม่

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)

ครูผู้สอนเริ่มกิจกรรมด้วยการซักถามเชิงสำรวจว่าเพลงที่ผู้เรียนประทับใจหรือเพลงที่ผู้เรียนชอบคือเพลงอะไร เพราะอะไร เล่าแลกเปลี่ยนกันฟัง และชวนแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาเพลงนั้นๆ ด้วยกันผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter

2. ขั้นเสริมสร้างพลังการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

2.1 ครูผู้สอนชวนฟังเพลงที่เตรียมมา โดยแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับเพลงหนึ่งเพลงเพื่อวิเคราะห์

2.2 จากนั้นให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์กันว่า เพลงที่ฟังต่อไปนี้

1) บอกเล่าอะไรบ้าง (ใช้หลัก 5W 1H ในกิจกรรม 6 มาวิเคราะห์)

2) ค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงอยู่คืออะไร และเป็นอย่างไร

3) เพราะอะไรถึงเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย กับค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงมากับเพลงนั้น

2.3 หลังจากแต่ละกลุ่มวิเคราะห์เสร็จ ให้นำเสนอและอภิปรายถกเถียงกันด้วยเหตุผลว่า สิ่งที่เพื่อนนำเสนอ นั้นเราเห็นด้วยกับเพื่อนหรือเห็นต่างอย่างไร

2.4 ผู้เรียนเล่นเกม “เพลงนี้แฝงค่านิยมเรื่องอะไร” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot ครูผู้สอนจะนำเสนอเพลงแต่ละเพลงให้กับผู้เรียน จากนั้นผู้เรียนวิเคราะห์ว่าในแต่ละเพลงที่ได้ยินนั้นซ่อนค่านิยมในเรื่องอะไรไว้ โดยใช้หลัก CRASH ในการวิเคราะห์

3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์เรนต์ของสกินเนอร์)

ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปถึงการใช้เหตุผลในการพิจารณาผ่านการอภิปรายประเด็นคำถาม หลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม ซึ่งมีประเด็นคำถามดังนี้

- ค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงมากับสื่อ นั้นสร้างผลกระทบต่อสังคมในด้านใดบ้าง

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 5
เรื่อง เห็นด้วยหรือไม่ (ต่อ)

คำถามหลังกิจกรรม

ค่านิยมหรือทัศนคติที่แฝงมากับสื่อที่สร้างผลกระทบต่อสังคมในด้านใดบ้าง

แนวการอธิบาย

1. ทุกสื่อที่ถูกสร้างขึ้นนั้น จะมีการผสมผสานค่านิยม ทัศนคติ และมุมมองของผู้สร้างลงไปในตัวสื่อด้วยเสมอซึ่งอาจจะเป็นไปด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ ฉะนั้นพื้นฐานสำคัญเพื่อรู้เท่าทันสื่อคือการพิจารณาให้เห็นถึงทัศนคติ ค่านิยม และมุมมองที่ปรากฏอยู่ในสื่อ

2. เมื่อเราเห็นถึงทัศนคติ ค่านิยม และมุมมองที่ปรากฏอยู่ในสื่อแล้ว สิ่งที่จะทำให้รู้เท่าทันและป้องกันการปลูกฝังค่านิยมหรือทัศนคติ จากสื่อที่อาจก่อให้เกิดปัญหาหรือเป็นทุกข์คือ ต้องใคร่ครวญคิดพิจารณาถึงทัศนคติ ค่านิยม และมุมมองที่ปรากฏในสื่อว่า “เพราะอะไรถึงเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย กับทัศนคติ ค่านิยม และมุมมองที่ปรากฏอยู่ในสื่อ” โดยใช้เหตุใช้ผลและการประเมินถึงผลกระทบจากค่านิยมที่เกิดขึ้นต่อตัวเอง ต่อสังคมเป็นหลักในการพิจารณา

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 6

เรื่อง 5 แบบที่สื่อบอกให้เป็น

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของฮอร์นไคค์)

1.1 ครูผู้สอนอุ้มนำเครื่องความคิด โดยการชวนคุยถึงลักษณะของตัวละครที่เคยพบเห็นในโฆษณาว่ามีลักษณะอย่างไรบ้าง โดยเปิดวิดีโอโฆษณาในสื่อต่างๆ ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน จากเว็บไซต์ https://www.youtube.com/watch?v=c_I2mJRCsJU

1.2 ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดถึงประเด็นดังกล่าวผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter

2. ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

2.1 แบ่งกลุ่มผู้เรียนให้มีจำนวนเท่าๆ กัน โดยทุกกลุ่มส่งตัวแทนมาจับฉลากว่ากลุ่มใดได้วิเคราะห์โฆษณาใด ให้แต่ละกลุ่มดูโฆษณาที่จับฉลากได้ แล้ววิเคราะห์ลักษณะของตัวละครที่ปรากฏอยู่ในโฆษณาว่ามีความสัมพันธ์อย่างไรกับตัวสินค้า

2.2 แต่ละกลุ่มนำเสนอ และครูผู้สอนช่วยสรุปเป็นลักษณะตัวละครทั้ง 5 แบบที่โฆษณามักกระตุ้นโน้มน้าวให้เราเป็น และอธิบายเสริมถึงเรื่องการกระตุ้นและโน้มน้าวของสื่อ

2.3 ผู้เรียนเล่นเกม “ตัวละครในสื่อที่เราเห็นเป็นแบบใด” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot

2.4 คุยแลกเปลี่ยนกับผู้เรียนและชวนแต่ละกลุ่มคิดกันว่า “เมื่อใช้สินค้า บริการนั้นๆ แล้วเราจะเป็นคนแบบที่สื่อบอกหรือไม่ ถ้าคำตอบว่าไม่ เราจะโต้ตอบประเด็นเนื้อหาโฆษณานั้นๆ อย่างไร” แต่ละกลุ่มระดมความคิดให้ได้มากที่สุดผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter

2.5 ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มผลิตและแสดงโฆษณารณรงค์กลุ่มละ 1 ตัว ที่มีเนื้อหาตอบโต้ประเด็นในโฆษณา มีความยาวไม่เกิน 1 นาที ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้แอปพลิเคชันต่างๆ

ในการสร้างโฆษณา เช่น KINEMASTER VIVAVIDEO QUIK

2.6 แต่ละกลุ่มนำเสนอโฆษณา และร่วมกันสรุปประเด็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 6
เรื่อง 5 แบบที่สื่อบอกให้เป็น (ต่อ)

3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ โอเปอ์เรนต์ของสกินเนอร์)

ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปรายประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้

- เรามีความต้องการที่จะเป็นเหมือนตัวละครในสื่อก่อนที่จะสื่อบอก หรือสื่อบอกให้เรารู้ก่อน เราจึงเกิดความต้องการตามมา

- คิดว่าตัวเราควรมีลักษณะเช่นไร หรือมีอัตลักษณ์เช่นไร แบบไหนที่เราควรเป็นและเหมาะกับเรา

คำถามหลังกิจกรรม

1. เรามีความต้องการที่จะเป็นเหมือนตัวละครในสื่อก่อนที่จะสื่อบอก หรือสื่อบอกให้เรารู้ก่อนเราจึงเกิดความต้องการตามมา

2. คิดว่าตัวเราควรมีลักษณะเช่นไร หรือมีอัตลักษณ์เช่นไร แบบไหนที่เราควรเป็นและเหมาะกับเรา

แนวการอธิบาย

1. ตัวละครในสื่อปรากฏลักษณะให้เราเห็นมี 5 แบบ ดังนี้

แบบ 1 ให้ความรู้สึกรู้ว่าเป็นคนมีพลังอำนาจ (Power)

แบบ 2 ให้ความรู้สึกรู้ว่าคนเรามีความมั่นคง ครอบรวย มีเงิน มีฐานะ (Wealth)

แบบ 3 ให้ความรู้สึกรู้ว่าเป็นคนที่มีสถานภาพทางสังคมดีขึ้น ภูมิสถานภาพทางสังคมดีกว่าคนอื่น

แบบ 4 ให้ความรู้สึกรู้ว่าเป็นที่สนใจของเพศตรงข้าม สามารถดึงดูดใจเพศตรงข้ามได้ (Sex Appeal)

แบบ 5 ให้ความรู้สึกรู้ว่าเป็นคนที่มีคุณธรรมดี (Good Nature)

ทั้ง 5 แบบในตัวละครนี้ เรียกว่า “ฉันในอุดมคติ (ideal-I)” เนื่องจากเป็นรูปแบบที่คนส่วนใหญ่ปรารถนาจะเป็นหรือมี และสื่อพยายามโน้มน้าวให้เราอยากที่จะเป็นหรือตาม

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 6
เรื่อง 5 แบบที่สื่อบอกให้เป็น (ต่อ)

แนวการอธิบาย (ต่อ)

2. ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมทำให้ระบบการผลิตเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่เคยผลิตเพื่อบริโภคในครอบครัวหรือชุมชนก็กลายเป็นผลิตครั้งละมากๆ เพื่อสร้างรายได้ให้เกิดความมั่งคั่ง สิ่งที่มาคือ ผู้ผลิตจึงต้องชักจูงให้ผู้บริโภคเกิดการบริโภคที่เหมือนๆ กัน เช่น การตามแฟชั่น ผลิตสินค้าขึ้นมาก่อน แล้วจึงเหนี่ยวนำให้เกิดความต้องการใช้สินค้านั้นภายหลัง โดยผู้ผลิตสื่อรู้ถึงความต้องการลึกๆ ของผู้บริโภคสินค้า จึงผลิตสื่อที่โน้มน้าวกระตุ้นให้เราารู้สึกว่า “เราเป็นแบบตัวละครที่ปรากฏในโฆษณานั้นได้เพียงเราใช้สินค้านี้”

3. ไม่ว่าสื่อจะโน้มน้าวให้เราอยากเป็นแบบใด สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ “เราควรรู้จักตัวเองและรู้ว่าตัวเองควรเป็นแบบไหน มากกว่าจะเป็นไปตามที่สื่อบอกหรือกระตุ้นให้เราเป็น”

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 7

เรื่อง คุณค่า 4 ระดับ

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)

1.1 ครูผู้สอนให้ผู้เรียนหาสื่อก่อนเข้าห้องเรียน เตรียมสื่อมาคนละ 1 ชิ้น ที่คิดว่า “เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อตัวผู้เรียน (อาจจะด้านบวกหรือลบก็ได้)” พร้อมทั้งเตรียมอธิบายว่าสื่อนี้มีอิทธิพลกับผู้เรียนอย่างไร

1.2 ครูผู้สอนใช้เว็บแอปพลิเคชัน Inquiz กลุ่มผู้เรียนขึ้นมา 5-6 คน ให้อธิบายว่า สื่อที่เตรียมมานั้นมีอิทธิพลกับเราอย่างไร

1.3 จากนั้นให้แต่ละคนเขียนประเมินคุณค่าที่อยู่ในสื่อว่ามีคุณค่าอย่างไรผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter

2. ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

2.1 ครูผู้สอนอธิบาย ระดับคุณค่าที่ปรากฏอยู่ในสื่อมีด้วยกัน 4 ระดับ ได้แก่

ระดับ 1 (ต่ำสุด) ตอบสนองอารมณ์/ความรู้สึก

ระดับ 2 ให้ความรู้/ข้อมูลใหม่

ระดับ 3 สร้างความคิด

ระดับ 4 (สูงสุด) พัฒนาจิตใจให้ดีขึ้น

2.2 ให้ผู้เรียนจัดระดับคุณค่าของสื่อที่ตัวเองนำมาว่าอยู่ในระดับใดตามระดับที่ครูได้อธิบายไปแล้ว

2.3 รวมกลุ่มของผู้เรียน กลุ่มละ 6 คน พุดคุยแลกเปลี่ยนว่า สื่อที่ตัวเองนำมานั้นมีคุณค่าอย่างไร ระดับใด

2.4 ครูผู้สอนใช้เว็บแอปพลิเคชัน Inquiz กลุ่มเลือกสื่อของผู้เรียนบางคนที่ได้นำมา ฉายสื่อนั้นให้ทุกคนได้ดูและให้นำเสนอการประเมินคุณค่าสื่อของตนเอง

2.5 ผู้เรียนเล่นเกม “สื่อที่เห็นมีคุณค่าในระดับใด” โดยผู้เรียนแต่ละคนจะต้องทำภารกิจวิเคราะห์ว่าสื่อที่เห็นมีคุณค่าอยู่ในระดับจาก 4 ระดับที่ครูผู้สอนได้อธิบายไว้แล้ว ทั้งนี้ผู้เรียนจะทำกิจกรรมผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot และ Wordwall เพื่อเป็นการฝึกประเมินคุณค่าของสื่อ

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 7 เรื่อง คุณค่า 4 ระดับ (ต่อ)

3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนต์ของสกินเนอร์)

ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปรายประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้

- สื่อที่ช่วยให้คนมีคุณภาพทางความคิด ควรเป็นสื่อที่มีคุณค่าระดับใด เพราะเหตุใด

คำถามหลังกิจกรรม

สื่อที่ช่วยให้คนมีคุณภาพทางความคิด ควรเป็นสื่อที่มีคุณค่าระดับใด เพราะเหตุใด

แนวการอธิบาย

ระดับคุณค่าที่ปรากฏอยู่ในสื่อมีด้วยกัน 4 ระดับ ดังนี้

ระดับ 1 (ต่ำสุด) ตอบสนองอารมณ์/ความรู้สึก ทำให้เกิดความรู้สึกดีมันส์ สนุก เร้าใจ สะใจ เสรี สงสาร เป็นต้น ส่วนมากสื่อที่ให้คุณค่าระดับนี้จะเน้นอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าประโยชน์สาระ

ระดับ 2 ให้ความรู้/ข้อมูลใหม่ ทำให้ผู้เสพสื่อได้รับข้อมูลใหม่ๆ เป็นความรู้ที่ผู้เสพสื่อยังไม่เคยรู้ เช่น ความรู้เฉพาะทางต่างๆ ที่คนทั่วไปไม่รู้ แต่เป็นเพียงให้ข้อมูล ยังไม่สามารถสร้างแนวความคิดใหม่ๆ ได้

ระดับ 3 สร้างความคิด ทำให้ผู้เสพสื่อสร้างความคิดใหม่ๆ กระตุ้นความคิด สร้างแนวคิดตอบสนองกับการเรียนรู้และการเติบโตในแต่ละวัย เช่น สื่อที่สร้างให้ผู้เสพมีความคิดในการสร้างสรรค์ หรือกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ หรือสื่อที่ทำให้ค้นพบแก่นความคิด มุมมองด้านบวก

ระดับ 4 (สูงสุด) พัฒนาจิตใจให้เข้มแข็ง ทำให้ผู้เสพสื่อเข้าถึงความจริง (Truth) ทำให้เห็นสังขารชีวิตบางอย่าง ชำระล้างความคิดติดอกติดใจ เกิดแรงบันดาลใจ จุดประกายวิถีการดำเนินชีวิต สร้างความมุ่งมั่น สร้างสายตาที่มองเห็นแก่นแท้ของโลกหรือสรรพสิ่งรอบตัว

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 8 เรื่อง เจตนาดีเพื่อ...

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)

ครูผู้สอนให้ผู้เรียนหาสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าต่างๆ กลุ่มละ 1 ใบ (ใบปลิวที่นำมาใช้ได้แก่ ใบปลิวบริการของมือถือ โปสเตอร์รณรงค์ แผ่นพับโฆษณาสินค้า เป็นต้น) ก่อนเข้าห้องเรียนเตรียมสื่อมาคนละ 1 ชิ้น แล้วร่วมกันอภิปรายถึงเจตนาของสื่อชิ้นๆ คืออะไร โดยร่วมกันอภิปรายผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter

2. ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

2.1 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะได้รับสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าต่างๆ กลุ่มละ 1 ใบ (ใบปลิวที่นำมาใช้ได้แก่ ใบปลิวบริการของมือถือ โปสเตอร์รณรงค์ แผ่นพับโฆษณาสินค้า เป็นต้น) ให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ถึงเจตนาของสื่อตามโจทย์ต่อไปนี้ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter

- 1) สื่อนี้ให้คุณค่าระดับใด
- 2) สื่อนี้ต้องการให้เราเกิดพฤติกรรมอะไร อะไรในสื่อที่บอกเจตนาเช่นนั้น
- 3) ถ้าเรามีพฤติกรรมตามที่สื่อต้องการ ใครจะเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์มากที่สุด และเกิดผลกระทบอะไรกับใครบ้าง

2.2 แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์ และประเมินเจตนาของสื่อที่แต่ละกลุ่มได้รับ

2.3 ผู้เรียนเล่นเกม “สื่อที่เห็นนี้มีเจตนาเพื่ออะไร” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot โดยผู้เรียนจะได้ฝึกประเมินเจตนาของสื่อ ซึ่งสามารถพิจารณาองค์ประกอบของการสื่อสารในความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าของสื่อ/ผู้ผลิต เนื้อหา วิธีการนำเสนอ ประโยชน์ที่อาจเกิดขึ้น

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 8
เรื่อง เจตนาดีเพื่อ... (ต่อ)

3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ โอเปอเรชั่นเรนต์ของสกินเนอร์)

3.1 ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเจตนาที่สื่อต้องการกับเนื้อหา รูปแบบ และผู้สร้างเนื้อหาของสื่อ พร้อมทั้งประเมินผลประโยชน์และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น ตามมาจากพฤติกรรมผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter

3.2 ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปรายประเด็นคำถามหลัง กิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถาม โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้

- เราควรมีหลักอย่างไรจึงจะไม่ทำให้คล้อยตามสื่ออย่างไม่มีเหตุผล

คำถามหลังกิจกรรม

เราควรมีหลักอย่างไรจึงจะไม่ทำให้คล้อยตามสื่ออย่างไม่มีเหตุผล

แนวการอธิบาย

เจตนาของสื่อที่ต้องการให้เราเกิดพฤติกรรมนั้นมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา รูปแบบที่สื่อได้นำเสนอ ซึ่งผู้รับสื่อสามารถสังเกตและวิเคราะห์ถึงบางอย่างที่สื่อเจตนาให้เราเห็นและรับรู้ได้ บางอย่างสื่อก็นำเสนอให้เห็นเด่นชัด บางอย่างสื่อก็ไม่ได้นำเสนอตรงๆ ต้องตีความหมายและประเมินจึงจะเห็นเจตนาชัดเจนขึ้น

การประเมินเจตนาของสื่อ เราสามารถพิจารณาองค์ประกอบของการสื่อสาร ในความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าของสื่อ/ผู้ผลิต เนื้อหา วิธีการนำเสนอ ประโยชน์ที่อาจเกิดขึ้น

- เจ้าของสื่อนี้คือใคร/ผู้ผลิตคือใคร
- เนื้อหาพูดว่าอย่างไร/โน้มน้าวเราอย่างไร
- พฤติกรรมของสื่อที่เราอยากให้เกิดคืออะไร
- ผู้ที่ได้รับผลประโยชน์จากพฤติกรรมของเรา

เจตนาของสื่อคือประโยชน์และอำนาจ ผู้เรียนรู้ควรพิจารณาว่าประโยชน์และอำนาจนั้นเกิดขึ้นกับใครบ้าง และยอมรับได้หรือไม่ เพราะอะไร นี่คือนี่สิ่งที่ต้องพิจารณาให้เห็นชัดก่อนตัดสินใจคล้อยตามหรือปฏิเสธ

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 9

เรื่อง ยีนข้างไหน

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์)

1.1 ครูผู้สอนเกริ่นนำกิจกรรมโดยเตรียมภาพข่าวของดารารหรือคนที่มีชื่อเสียงที่ถูกแอบถ่าย มาเปิดประเด็นในการอภิปรายร่วมกับผู้เรียน เช่น “กรณีข่าวกวาง เตียร์ลองทำ Onlyfans ใน Twitter” จากเว็บไซต์ <https://www.sanook.com/news/8512198/>

1.2 ครูและผู้เรียนร่วมกันอ่านรายละเอียดของข่าว ให้เห็นทั้งมุมมองความเสียหายของผู้ที่ปรากฏในข่าว และมุมมองของผู้ที่แอบนำข้อมูลมาเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์

1.3 ให้ผู้เรียนแต่ละคนเขียนความรู้สึกต่อข่าวนี้ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter และครูใช้เว็บแอปพลิเคชัน Inquiz สุ่มเลือกบางคนให้เล่าความรู้สึกที่เขียน

2. ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

2.1 ครูให้ผู้เรียนจัดกลุ่มโดยแบ่งพื้นที่ยืน 2 ข้างของห้อง ข้างหนึ่งยอมรับได้หรือเห็นด้วย ส่วนอีกข้างยอมรับไม่ได้หรือไม่เห็นด้วย แล้วอ่านข้อความที่บ่งบอกถึงทัศนคติต่อไปนี้ แล้วให้ทุกคนพิจารณาเลือกยืนข้างไหน

- การถูกแอบถ่ายหรือแอบดูขโมยข้อมูลเป็นเรื่องไม่ระมัดระวังตัวของผู้เสียหายเอง
- ดาราเป็นบุคคลสาธารณะที่ได้รับความสนใจจากคนทั่วไปอยู่แล้ว การโดนแอบถ่ายหรือแอบดูขโมยข้อมูลมาเป็นเรื่องปกติธรรมดา

- การถูกแอบหรือแอบดูขโมยข้อมูลถ่ายเป็นการล่วงละเมิด
- ส่วนใหญ่ข่าวที่นำเสนอดารากถูกแอบถ่ายหรือแอบดูขโมยข้อมูล เป็นการนำเสนอความจริงให้สังคมรับรู้ เพื่อสร้างความเห็นใจผู้เสียหาย

- การรับคลิปหรือภาพแอบถ่ายและส่งต่อให้คนอื่น ไม่ถือเป็นการละเมิดเพราะไม่ได้เป็นผู้แอบถ่ายผู้เสียหาย

- หากเราถูกล่วงละเมิดด้วยการแอบถ่ายหรือแอบดูขโมยข้อมูล เราควรฟ้องร้องดำเนินคดีความหรือไม่

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 9 เรื่อง ยืนข้างไหน (ต่อ)

2.2 ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปความคิดรวบยอดของตนเองในเรื่องการล่วงละเมิดผู้อื่นโดยใช้สื่อผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter ว่าการล่วงละเมิดมีอยู่ด้วยกัน 5 ประเภท ได้แก่ ทางกาย (Physical) ทางเพศ (Sexual) ทางวาจาและอารมณ์ (Verbal and Emotional) ละเลย (Neglect) และโดยสังคม (Social)

2.3 ผู้เรียนทำกิจกรรม “รู้หรือไม่ว่าเป็นการล่วงละเมิดแบบใด” ผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Kahoot และ Wordwall โดยที่ผู้เรียนจะทำหน้าที่เป็นผู้กรองข่าวต่างๆ ที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์ว่าเนื้อหาที่ปรากฏนั้นมีการล่วงละเมิดกับบุคคลในข่าวแบบใด

3. ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ของสกินเนอร์)

ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการอภิปรายประเด็นคำถามหลังกิจกรรมการเรียนรู้ใน Google form พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลกับนักเรียนที่ร่วมตอบคำถามโดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้

- สิ่งที่เราไม่อาจยอมรับได้จากการล่วงละเมิดด้วยการใช้สื่อคืออะไร
- เรามีข้อเสนออย่างไร เพื่อให้สังคมที่เราอยู่มีมาตรการป้องกันการละเมิดด้วยสื่อ

คำถามหลังกิจกรรม

1. สิ่งที่เราไม่อาจยอมรับได้จากการล่วงละเมิดด้วยการใช้สื่อคืออะไร
2. เรามีข้อเสนออย่างไร เพื่อให้สังคมที่เราอยู่มีมาตรการป้องกันการละเมิดด้วยสื่อ

แนวการอธิบาย

การอธิบายสำหรับแต่ละทักษะ

ทักษะ การถูกแอบถ่ายเป็นเรื่องไม่ระมัดระวังตัวของผู้เสียหายเอง

อธิบาย การถูกแอบถ่ายเป็นเรื่องของผู้กระทำเป็นหลัก ส่วนผู้ถูกแอบถ่ายเป็นผู้ที่ได้รับความเสียหายจาก

การกระทำ ดังนั้นเราควรพิจารณาที่ผู้กระทำว่ามีพฤติกรรมหรือการกระทำนั้นควรหรือไม่

ทักษะ ดาราเป็นบุคคลสาธารณะที่ได้รับความสนใจจากคนทั่วไปอยู่แล้ว การถูกแอบถ่ายเป็นเรื่องปกติธรรมดา

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 9
เรื่อง ยืนยันข้างไหน (ต่อ)

แนวการอธิบาย (ต่อ)

อธิบาย การแอบถ่ายเป็นการกระทำที่ผิด เป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำกับบุคคลใดทั้งสิ้น จึงไม่เกี่ยวกับบุคคลที่ถูกแอบถ่ายจะเป็นใคร มีชื่อเสียง หรือเป็นบุคคลสาธารณะหรือไม่

ทักษะ การถูกแอบถ่ายเป็นการล่วงละเมิด

อธิบาย ถือว่าเป็นการล่วงละเมิด เพราะเป็นการกระทำที่ล่วงล้ำเข้าไปในเรื่องส่วนตัวหรือพื้นที่ส่วนตัว หรือเป็นสิทธิส่วนตัวที่ผู้อื่นจะละเมิดไม่ได้

ทักษะ ส่วนใหญ่ข่าวที่นำเสนอการถูกแอบถ่าย เป็นการนำเสนอความจริงให้สังคมรับรู้ เพื่อสร้างความเห็นใจผู้เสียหาย

อธิบาย หากสื่อนำเสนอเรื่องการถูกละเมิดของผู้เสียหาย โดยไม่เห็นเจตนาของการปกป้องสิทธิของผู้เสียหาย ทำให้สังคมกว้างรับรู้ถึงความเสียหายที่เกิดขึ้น ถือเป็นการละเมิดซ้ำโดยสังคม เพราะทำให้ผู้ถูกละเมิดนั้นอับอายซ้ำยิ่งขึ้นจากการนำเสนอของสื่อ และปฏิเสธไม่ได้ว่าการนำเสนอเรื่องนี้ได้สร้างผลประโยชน์ทางธุรกิจแก่สื่อที่นำเสนอเอง

ทักษะ การรับคลิปหรือภาพแอบถ่ายและส่งต่อให้คนอื่น ไม่ถือเป็นการละเมิด เพราะไม่ได้เป็นผู้แอบถ่ายผู้เสียหาย

อธิบาย การรับและเผยแพร่ต่อในวิธีการต่างๆ ถือว่ามีส่วนในการล่วงละเมิด ทำให้ผู้เสียหายอับอายมากยิ่งขึ้น และหากการเผยแพร่นั้นเป็นการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ก็เป็นการผิดกฎหมายว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ทักษะ หากเราถูกล่วงละเมิดด้วยการแอบถ่าย เราควรฟ้องร้องดำเนินคดีความ

อธิบาย การดำเนินการฟ้องร้องการกระทำล่วงละเมิดตนเป็นสิทธิที่ทุกคนทำได้ และการล่วงละเมิดเป็นปัญหาระดับสังคมที่ควรร่วมกันแก้ไข

การล่วงละเมิด

ก่อนอื่นคงจะต้องอธิบายแบบเป็นวิชาการก่อนว่า คำว่า “ล่วงละเมิด” นั้น เป็นการล่วงล้ำเข้าไปในเรื่องส่วนตัวที่ไม่สมควรจะล่วงล้ำเข้าไป เพราะเป็นสิทธิส่วนตัวที่ผู้อื่นจะละเมิดไม่ได้ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้อธิบายความหมายของ “การล่วงละเมิด” ว่าหมายถึง รูปแบบการกระทำต่างๆ ที่ก่อให้เกิดผลกระทบด้านลบต่อร่างกาย และ/หรือจิตใจ การทารุณกรรมทางเพศ การละเลยหรือปฏิบัติต่อเด็กโดยไม่ไต่

ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ 9 เรื่อง ยินข้างไหน (ต่อ)

ใจ การแสวงหาผลประโยชน์เชิงพาณิชย์ หรือในด้านอื่นๆ ซึ่งการปฏิบัติเช่นนี้ทำให้เกิด (หรือมีโอกาสทำให้เกิด) อันตรายต่อเด็ก ทั้งทางสุขภาพ การดำรงชีวิต การพัฒนา หรือศักดิ์ศรีของเด็ก (เด็กในความหมายดังกล่าวคือบุคคลที่มีอายุไม่เกิน 18 ปี)

ประเภทต่างๆ ของการล่วงละเมิด

1. ทางกาย (Physical) เป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดหรืออาจก่อให้เกิดอันตรายทางร่างกาย
2. ทางเพศ (Sexual) เป็นการทำให้เกิดการร่วมกิจกรรมทางเพศโดยที่เด็กไม่มีความเข้าใจพอ ไม่สามารถยินยอมหรือปฏิเสธ หรือไม่มีความพร้อมที่จะรับมือได้
3. ทางวาจาและอารมณ์ (Verbal and Emotional) เป็นการใช้คำพูดอย่างจงใจเพื่อกีดกันอีกฝ่าย ทำให้อับอาย ลดคุณค่า หรือทำให้หวาดกลัว เป็นการทำลายการเห็นคุณค่าในตัวเองอย่างจงใจ มีเป้าหมายเพื่อสร้างความเจ็บปวดทางจิตใจให้กับเด็ก
4. ละเลย (Neglect) ความล้มเหลวที่จะจัดหาปัจจัยพื้นฐานในชีวิตให้กับเด็ก อย่างเช่นการดูแลความปลอดภัย ความเอาใจใส่ จนถึงขั้นที่ร่างกายและการพัฒนาการของเด็กอยู่ในภาวะอันตราย ไม่ว่าจะเป็นการกระทำที่จงใจหรือขาดสติวิจารณ์ตาม
5. โดยสังคม (Social) สถาบันทางสังคมเป็นผู้กระทำ เกิดจากโครงสร้างทางสังคม ความเชื่อ และค่านิยมของสังคมแบบดั้งเดิมมากกว่าเป็นการกระทำโดยจงใจของแต่ละบุคคล เช่น การนำเสนอข่าวของสื่อมวลชนให้เห็นใบหน้าที่ชัดเจนของเด็กผู้ทำความผิด (เกิดจากความเชื่อที่ว่าต้องนำตัวคนทำผิดมาประจานให้ผู้คนเห็นและจดจำกันทั่วหน้า) การปล่อยให้เด็กทำงานเสี่ยงภัยเพื่อหาเงินยังชีพ (เชื่อว่าฐานะที่ยากจนนั้นเกิดจากสาเหตุรอบครัว ไม่เกี่ยวกับใคร) การรังเกียจเด็กที่ได้รับเชื้อ HIV จากมารดา (เกิดจากทัศนคติที่คนในสังคมมองแบบเหมารวมว่า คนที่มีเชื้อ HIV ทุกคนเป็นอันตราย เป็นคนไม่ดีจึงมีเชื้อ) เป็นต้น

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ในมาตรา 14 และ 16 มีดังนี้

มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(1) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน

(2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

(3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักร หรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(5) เผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1) (2) (3) หรือ (4)

มาตรา 16 ผู้นำเข้าระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติมหรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด ทั้งนี้ โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 6 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่ง เป็นการนำเข้าสู่ข้อมูลโดยสุจริต ผู้กระทำไม่มีความผิดตามวรรคหนึ่ง เป็นความผิดอันยอมความได้ ถ้าผู้เสียหายตามความผิดในวรรคหนึ่งตาย เสียก่อนร้องทุกข์ ให้บิดามารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้เสียหายร้องทุกข์ได้ และให้ถือว่าเป็นผู้เสียหาย

การวัดและประเมินผล

จุดมุ่งหมาย	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	การทดสอบ	แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ แบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก	ตอบถูก 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบ 0 คะแนน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

หน่วยที่ 1 รู้เท่าทันถึงความจงใจของผู้ผลิต และหน่วยที่ 2 รู้เท่าทันกลวิธีต่างๆ ของสื่อที่ใช้ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อต้องการ

เรื่อง แพนพังก์แท้โฆษณา

เวลา 1 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวชนัญชิตา สุขทัศน์

พฤติกรรมการเรียนรู้

สามารถวิเคราะห์วิธีต่างๆ ที่สื่อทำให้เราจดจำได้และบอกหลักคิดที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อโฆษณา

สาระการเรียนรู้

สื่อและโฆษณาทำให้เราจดจำและสนใจให้ต้องการบริโภคด้วย 6 กลวิธีหลักๆ ดังนี้ 1. ใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นตัวแทนสินค้า (Presenter) 2. ใช้ข้อความย่อที่ติดหู จดจำง่าย (Slogan) 3. บอกคุณสมบัติที่โดดเด่นตรงๆ 4. เล่นกับความรู้สึกของผู้รับสื่อ เช่น สนุก ตลก ทะลึ่ง เสรี หรือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องเพศ ความงาม ความน่าเกลียด 5. ใช้กิจกรรมในชีวิตของกลุ่มเป้าหมายสินค้า เช่น ละคร กีฬา ดนตรี สถานที่ท่องเที่ยว ภาพยนตร์ เป็นต้น 6. ใช้วิธีส่งเสริมการตลาด เช่น ลด แลก แจก แถม ชิงโชค เหล่านี้เป็นเพียงกลวิธีที่พบเห็นโดยทั่วไป ในความเป็นจริงนั้น นักโฆษณาต่างพัฒนาเทคนิควิธีการโฆษณาใหม่ๆ ขึ้นมาตลอดเวลา ซึ่งเมื่อตระหนักถึงความจริงดังกล่าว หนทางที่ดีที่สุดคือ ไม่ควรตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการนั้นด้วยอารมณ์หรือข้อมูลที่ได้รับจากโฆษณานั้น แต่หากควรหาข้อมูลเพื่อไตร่ตรองศึกษาถึงตัวสินค้านั้นๆ ให้แน่ชัดก่อนตัดสินใจซื้อ อาจจะใช้เรื่องความจำเป็น ความคุ้มค่า ความปลอดภัย การคุ้มครอง เป็นหลักในการพิจารณาเลือก เพื่อที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาอย่างง่ายคายจนเกินไป

การวัดและประเมินผล

พฤติกรรมการเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมินผล
สามารถวิเคราะห์วิธีต่างๆ ที่สื่อทำให้เราจดจำได้	1. ทำกิจกรรม “เกมแพนพังก์แท้โฆษณา”	การตรวจสอบ	เกมแพนพังก์แท้โฆษณา	7 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์
และบอกหลักคิดที่จะไม่ตกเป็น	2. ทำกิจกรรม “กลวิธีที่	การตรวจสอบ	Wordwall	7 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

พฤติกรรมกร เรียนรู้	ภาระงาน/ ชิ้นงาน	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือวัดและ ประเมินผล	เกณฑ์การ ประเมินผล
เหยื่อของสื่อ โฆษณา	โฆษณาใช้ เพื่อให้เราจดจำ สินค้าได้” จาก Wordwall			
	3. ตอบคำถาม ใน Google form	การตรวจสอบ	Google form	ตอบตามประเด็น คำถามทุกข้อใน Google form ถือ ว่าผ่านเกณฑ์
	4. ทำแบบวัด การรู้เท่าทันสื่อ สังคมออนไลน์	การทดสอบ	แบบวัดการรู้เท่า ทันสื่อสังคม ออนไลน์	วัดและประเมิน ด้วยแบบวัดการ รู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์ ซึ่งเป็น แบบวัดเชิง สถานการณ์แบบ ปรนัย 4 ตัวเลือก เกณฑ์การให้ คะแนนคือ ตอบ ถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ ตอบให้ 0 คะแนน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นกระหายใคร่รู้จากประสบการณ์เดิม (ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์)

1. ครูผู้สอนเริ่มต้นกิจกรรมโดยการชวนพูดคุยร่วมกับนักเรียนในประเด็นที่ว่า “จากประสบการณ์ที่ผ่านมาของนักเรียนในการเข้าถึงข้อมูลจากสื่อต่างๆ นักเรียนพอจะบอกได้หรือไม่ว่าสื่อมีวิธีการใดบ้างที่ทำให้เราจดจำในสินค้าได้” ทั้งนี้ครูผู้สอนจะเปิดวิดีโอของโฆษณาตัวอย่างที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันที่ทำให้สามารถจดจำสินค้านั้นๆ ได้ จากเว็บไซต์ YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=9g2rtuQVeuy>

2. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันระดมความคิดจากการที่ได้รับชมวิดีโอของโฆษณา ตัวอย่างว่าสื่อต่างๆ นั้นมีวิธีการใดบ้างที่ทำให้เราจดจำในสินค้าได้

ขั้นเสริมสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (ทฤษฎีการสร้างความรู้+ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน)

1. ครูผู้สอนนำเข้าสู่การแข่งขัน “เกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา” เพื่อยืนยันว่าสื่อสามารถสร้างการจดจำและประทับอยู่ในใจเราได้ โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมทั้งแจกกระดาษ A4 และปากกากลุ่มละ 1 ชุด

2. ครูผู้สอนอธิบายกติกา ก่อนเริ่มการแข่งขันให้กับนักเรียนว่าแต่ละรอบจะมีเวลา 30 วินาที มีทั้งหมด 10 รอบ (หรือมากกว่าแล้วแต่ความพร้อมของผู้นำกิจกรรม) โดยให้แต่ละกลุ่มเขียนประเภทสินค้าและยี่ห้อที่จดจำได้ลงในกระดาษ A4 ให้ได้มากที่สุดในแต่ละครั้งที่ผู้นำกิจกรรมหรือครูเปิดหรืออ่าน

รอบที่ 1-3 เปิดภาพตราที่พบเห็นในโฆษณา 3 คน (เปิดทีละคน)

รอบที่ 4-6 เปิดสโลแกนหรือคำขวัญที่ได้ยินจากโฆษณาต่างๆ

รอบที่ 7-10 เปิดรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ ที่มีโฆษณาแฝง เช่น ละครตลก สถานการณ์ (Sit-Com) ที่ฉายเป็นตอนๆ รายการเล่าข่าว หรือเกมโชว์ต่างๆ เป็นต้น

3. หลังจบการแข่งขัน “เกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา” ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบพร้อมทั้งให้คะแนน โดยกลุ่มของนักเรียนที่เป็นผู้ชนะจะได้รับตำแหน่ง “แฟนพันธุ์แท้เหยื่อโฆษณา”

4. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันพูดคุยและระดมความคิดว่า จากวิดีโอโฆษณาที่เราได้ดูไปตอนต้น รวมถึงจากการเล่นเกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา นักเรียนคิดว่าสื่อต่างๆ ที่เรารับรู้ในชีวิตประจำวันนั้น มีกลวิธีอย่างไรที่ทำให้เราจดจำได้ โดยร่วมกันระดมความคิดผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Mentimeter

ขั้นจัดกระบวนการเสริมแรงทางบวกให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเพอร์แรนต์ของสกินเนอร์)

1. ครูผู้สอนและนักเรียนช่วยสรุปความคิดที่ระดมได้และเสริมเพิ่มเติมกลวิธีอื่นๆ ที่ยังไม่ได้มีการนำเสนอ

2. นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมผ่านการเล่นเกมจับคู่ “กลวิธีที่โฆษณาใช้เพื่อให้เราจดจำสินค้าได้” จาก Wordwall โดยในกิจกรรมนี้ครูผู้สอนจะนำเสนอภาพของโฆษณาที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนพิจารณาและจับคู่ว่า จากภาพโฆษณาที่นักเรียนได้

เห็นนั้นใช้กลวิธีอะไรเพื่อให้นักเรียนจดจำสินค้านั้นๆ ได้ พร้อมทั้งให้คำชมเชย รางวัลแก่นักเรียนที่
ทำกิจกรรมร่วมกัน

3. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดผ่านคำถามหลังกิจกรรม โดยให้
นักเรียนแต่ละคนร่วมตอบคำถามผ่าน Google form ดังนี้

- โฆษณามีผลต่อการตัดสินใจการซื้อใช้สินค้านั้นๆ อย่างไร และเราตัดสินใจซื้อสินค้านั้นด้วย
เหตุผลอะไร

- นักเรียนสามารถบอกหลักหรือวิธีการที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของโฆษณาควรจะต้องทำ
อย่างไร

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. วิดีโอของโฆษณาตัวอย่างที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน จากเว็บไซต์ YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=9g2rtuQVeuY>

2. Power point “เกมแฟนพันธุ์แท้โฆษณา”
3. เว็บไซต์แอปพลิเคชัน Mentimeter
4. Wordwall
5. Google form

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ด้านการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

()

ผู้สอน





แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

คำชี้แจง : แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เป็นแบบวัดประเภทข้อสอบเชิงสถานการณ์ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ในแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียว เกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน จำแนกออกเป็น 5 องค์ประกอบได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) จำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน

องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill) จำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน

องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill) จำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน

องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) จำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน

องค์ประกอบที่ 5 ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) จำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน

รวม 25 ข้อ คะแนนเต็ม 25 คะแนน ขอให้นักเรียนตอบคำถามให้ครบทุกข้อ โดยเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนดให้เพียงคำตอบเดียว

1. นักเรียนได้รับมอบหมายจากครูให้ทำรายงานชิ้นหนึ่งโดยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลสำคัญท่านหนึ่ง แต่บุคคลสำคัญท่านนี้พักอาศัยอยู่ในจังหวัดที่ห่างไกลจากบ้านของนักเรียน นักเรียนทราบว่าโปรแกรม VOIP (Voice Over Internet Protocol) ใช้สำหรับคุยโทรศัพท์ คุยแบบวิดีโอ หรือส่งข้อความผ่านอินเทอร์เน็ตได้ การใช้งานง่าย มีความเสถียร ทำให้ผู้ใช้สามารถโทรพูดคุยกับผู้อื่นที่ใช้โปรแกรมนี้ด้วยกัน สามารถสนทนาทางวิดีโอหรือบริการเสริมอื่นๆ ได้ฟรีผ่านอินเทอร์เน็ต ถ้านักเรียนต้องการสัมภาษณ์บุคคลสำคัญท่านนี้ ควรเลือกใช้ช่องทางการติดต่อสื่อสารแบบใด

ก. Wikipedia

ข. E-book

ค. E-Journal

ง. Skype

2. อ่านข่าวที่นำเสนอต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม



เมื่อเวลา 07.00 น.ที่ผ่านมาตามเวลาท้องถิ่นในฮ่องกง ตำรวจใช้กำลังเข้าสลายกลุ่มผู้ประท้วงบนถนนหลงหวอ เป็นครั้งที่ 2 โดยผลักดันให้ผู้ประท้วงกลับอยู่บนถนนฮาร์คอร์ท ในย่านแอตโมริลด์ ซึ่งเป็นจุดที่ผู้ประท้วงมีกิจกรรมชุมนุมมานานกว่า 2 เดือน

การปะทะในรอบแรก เกิดขึ้นช่วงเช้ามืดที่ผ่านมา (1 ธ.ค.2557) เนื่องจากผู้ประท้วงพยายามบุกไปที่สำนักงานของผู้บริหารเขตปกครองพิเศษฮ่องกง แต่ตำรวจตั้งแนวสกัดไว้ โดยใช้กระบอกไล่ต้อนและใช้สปรayerไทยฉีดใส่ผู้ประท้วง ขณะที่ผู้ประท้วงขว้างขวดน้ำและหมวกกันน็อคเข้าใส่ตำรวจเพื่อตอบโต้ นอกจากนี้ยังกางร่ม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการชุมนุม เพื่อเป็นโลโก้ธงสปรayerไทย

การปะทะตั้งแต่เมื่อคืนจนถึงเช้านี้ ตำรวจจับกุมผู้ประท้วงไป 40 คน โดยมีตำรวจได้บาดเจ็บ 11 นาย ขณะที่ผู้สื่อข่าวที่อยู่ในเหตุการณ์ยืนยันว่ามีผู้ประท้วงได้รับบาดเจ็บหลายคน

บรรยากาศของการกลับมาชุมนุมของผู้ประท้วงเริ่มคลี่คลายตั้งแต่ช่วงเช้ามืดที่ผ่านมา (30 พ.ย.2557) โดยแกนนำการประท้วงประกาศว่าจะยกระดับการชุมนุมหากข้อเรียกร้องไม่ได้รับการตอบรับ การประท้วงเรียกร้องประชาธิปไตยในฮ่องกงเริ่มตั้งแต่วันที่ 2557 ผู้ประท้วงเรียกร้องให้การเลือกตั้งผู้บริหารเขตปกครองพิเศษของฮ่องกงในปี 2560 เป็นไปอย่างเสรี โดยปราศจากการแทรกแซงจากรัฐบาลจีน แต่จนถึงขณะนี้ยังไม่เสียงตอบรับจากรัฐบาล

Tags : ข่าวต่างประเทศ ถนนหลงหวอ ผู้ประท้วง ปะทะ ผู้บริหารเขตปกครองพิเศษฮ่องกง ฮ่องกง

Thai PBS นำเสนอข่าวตามภาพข่าว นักเรียนคิดว่าข่าวนี้กำลังนำเสนออะไร

ก. ชาวฮ่องกงทุบตีเจ้าหน้าที่ตำรวจ และถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจตอบโต้ด้วยกระบอกและสปรayer ไทย

ข. การจับไล่ผู้ปกครองเขตพิเศษฮ่องกงออกจากตำแหน่งเพราะอยู่ภายใต้การครอบงำของรัฐบาลจีน

ค. ชาวฮ่องกงต่อต้านระบอบการปกครองของผู้นำชาวฮ่องกงที่นิยมการใช้ความรุนแรงกับประชาชน

ง. ชาวฮ่องกงประท้วงเรียกร้องสิทธิเสรีภาพประชาธิปไตยในการปกครองตนเอง

3. นักเรียนได้รับมอบหมายงานจากครูให้สืบค้นความรู้ เรื่อง พระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว นักเรียนควรทำอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด

ก. สืบค้นจากหนังสือเพียงอย่างเดียว เพราะเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากที่สุด

ข. สืบค้นจากแหล่งข้อมูลหลายๆประเภท เช่น หนังสือ สารคดี เว็บไซต์ YouTube ฯลฯ เพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบความถูกต้องให้มากที่สุด

ค. สืบค้นจาก Facebook เพราะนักเรียนมีความถนัดในการใช้ Facebook มากกว่าวิธีอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากที่สุด

ง. สืบค้นจากเว็บไซต์ต่างๆ ทางอินเทอร์เน็ต เพราะจะทำให้นักเรียนได้ข้อมูลที่หลากหลาย และน่าเชื่อถือ และข้อสำคัญคือ นักเรียนไม่จำเป็นต้องพิมพ์ข้อความ เพราะนักเรียนสามารถ copy ข้อความจากเว็บไซต์ได้เลย ทำให้สะดวก รวดเร็ว และถูกต้อง

4. ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ครูได้มอบหมายงานให้นักเรียนทำรายงานกลุ่ม เรื่อง การสังเคราะห์แสงของพืช นักเรียนจึงวางแผนการทำงานโดยแบ่งหน้าที่กันสืบค้นข้อมูลจากสื่อหลายชนิด ดังนี้

- a. สมชายให้สืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ
- b. สมปองสืบค้นข้อมูลจาก Facebook
- c. สุพลสืบค้นข้อมูลจากหนังสือเรียนวิทยาศาสตร์
- d. สมสมรสืบค้นจากเอกสารประกอบการเรียนของสำนักพิมพ์ต่างๆ

นักเรียนคิดว่า ข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นของใครมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด เพราะเหตุใด

ก. สุพล เพราะหนังสือเรียนวิทยาศาสตร์เป็นแหล่งข้อมูลที่มีการตรวจสอบจากนักวิชาการ ก่อนการนำออกมาใช้ จึงมีความถูกต้อง แม่นยำที่สุด

ข. สมปอง เพราะข้อมูลจาก Facebook เป็นข้อมูลที่นักวิชาการนิยมนำมาเผยแพร่ จึงมีความน่าเชื่อถือ

ค. สมชาย เพราะข้อมูลจากเว็บไซต์เป็นข้อมูลที่เป็นสากล มีการเผยแพร่อย่างแพร่หลาย จึงเชื่อถือได้ และเข้าถึงได้ง่ายที่สุด

ง. สมสมร เพราะข้อมูลจากเอกสารประกอบการเรียนที่สำนักพิมพ์ต่างๆ จัดพิมพ์จำหน่ายมีการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญประจำสำนักพิมพ์อย่างดีแล้ว จึงมีความน่าเชื่อถือที่สุด

5. ถ้านักเรียนต้องการส่งต่อภาพและข้อความจาก Facebook ของนักเรียนให้ไปปรากฏบน Facebook ของเพื่อน นักเรียนจะอย่างไร

- ก. แชร์
- ข. แท็ก
- ค. โปสต์
- ง. ไลค์

6. ภาพจากหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่ง เมื่อนักเรียนเห็นภาพและอ่านข้อความแล้ว นักเรียนได้รับข้อเท็จจริงอะไรบ้างจากสื่อนี้ เพราะเหตุใด



ก. พรรคประชาธิปัตย์ไม่ส่งสมาชิกลงสมัครเลือกตั้ง เพราะไม่อยากให้สมาชิกแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมในสภาผู้แทนราษฎร

ข. พรรคประชาธิปัตย์ไม่ส่งสมาชิกลงสมัครเลือกตั้ง เพราะสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรทุกคนในสภามีพฤติกรรมไม่เหมาะสม

ค. พรรคประชาธิปัตย์ไม่เคารพการปกครองแบบประชาธิปไตย เพราะพรรคประชาธิปัตย์สนับสนุนการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร

ง. พรรคประชาธิปัตย์ไม่ส่งสมาชิกลงสมัครเลือกตั้ง แต่ยังไม่สามารถสรุปสาเหตุจากข่าวนักเรียนจำเป็นต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมว่า เพราะเหตุใดพรรคการเมืองจึงไม่เห็นด้วยกับการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร

7. อ่านข้อความจากโพสต์ใน Facebook แล้วตอบคำถาม



จากโพสต์ใน Facebook ที่มีคนแชร์มาถึงนักเรียน และเชิญชวนให้ลดน้ำหนักด้วยอาหาร
สูตรพิเศษที่จัดเป็นคอร์สโดยนักโภชนาการ ซึ่งจะสามารถลดน้ำหนักได้ 1-2 กิโลกรัมภายในเวลา 1
สัปดาห์ นักเรียนอ่านข้อความแล้ว นักเรียนได้รับข้อเท็จจริงอะไรจากเนื้อหาในโพสต์นี้บ้าง

- ก. การลดน้ำหนัก 1-2 กิโลกรัมไม่ใช่เรื่องยากสำหรับทุกคน
- ข. การรับประทานอาหารเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการควบคุมน้ำหนัก
- ค. อาหารเมนูแปลกๆ จะมีส่วนช่วยให้การลดน้ำหนักมีประสิทธิภาพสูงขึ้น
- ง. การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการรับประทานอาหารสามารถเกิดขึ้นได้จากนักโภชนาการ

8. ภาพจากหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่ง เมื่อนักเรียนเห็นภาพและอ่านข้อความ นักเรียนมีความเห็น
อย่างไร



ก. นักเรียนเห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะนักเรียนเห็นว่าการเลือกตั้งในขณะนั้นจะทำให้ได้สมาชิกที่แสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมในสภา

ข. นักเรียนเห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะนักเรียนเห็นว่าสมาชิกพรรคประชาธิปัตย์ที่ลงสมัครเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรทุกคนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม

ค. นักเรียนไม่เห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะนักเรียนเห็นว่าการที่พรรคประชาธิปัตย์ไม่ส่งผู้สมัครลงเลือกตั้งอาจส่งผลกระทบต่อการทำงานของระบบประชาธิปไตยในอนาคต

ง. นักเรียนไม่เห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะนักเรียนจะขาดรายได้จากการซื้อสิทธิขายเสียงของผู้สมัครลงเลือกตั้งจากพรรคอื่นๆ

9. จากการสัมภาษณ์นักแสดงท่านหนึ่งและแพร่ภาพออกสื่อ มีข้อความตอนหนึ่งว่า “อ้อมชอบทำอาหารมานานแล้ว แต่ไม่ได้ทำบ่อย ถ้ามีเพื่อนมาบ้าน มีปาร์ตี้ ก็จะทำตลอด เพียงแต่คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยเห็นอ้อมในมุมนี้ เวลาทำอาหาร อ้อมจะอัปเดตวิดีโอหรือรูปภาพโพสต์ในอินสตาแกรม ทำให้มีแฟนฯ ติดตามค่อนข้างเยอะ เข้ามาถามสูตร ขอเคล็ดลับการเลี้ยงลูก คิดว่าน่าจะทำเป็นหนังสือ จึงเกิด Nava’s Menu By AomPhiyada ขึ้น เป็นหนังสือสอนทำอาหารสำหรับเด็ก 30 เมนู” จากคำให้สัมภาษณ์ดังกล่าว นักเรียนคิดว่า ดาราผู้ให้สัมภาษณ์มีจุดมุ่งหมายอย่างไร

ก. อยากทำอาหารเพื่อลูก

ข. อยากโฆษณาหนังสือที่ตนเขียน

ค. อยากเผยแพร่ความรู้ให้กับแฟนฯ ผู้ติดตามผลงานได้นำไปใช้ประโยชน์

ง. เป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตนเอง และนักเรียนไม่เชื่อว่าดาราคือจะทำอาหารเป็น

10. นักเรียนได้รับ SMS ที่ส่งเข้ามาทางโทรศัพท์ของนักเรียนจากเบอร์โทรศัพท์ของบุคคลที่ไม่รู้จัก โดยแจ้งกับนักเรียนว่า นักเรียนเป็นผู้โชคดีที่บริษัทใจดี (นามสมมุติ) ได้สุ่มเบอร์โทรศัพท์ของนักเรียนให้เป็นผู้ได้รับค่าโทรศัพท์ฟรี เป็นมูลค่า 1,000 บาท เพียงนักเรียนตอบรับการรับรางวัลโดยส่งข้อมูลส่วนตัวทาง SMS ตอบกลับไปที่เบอร์โทรศัพท์ดังกล่าว นักเรียนเกิดความลังเลใจ แต่ตัดสินใจไม่ตอบกลับด้วยเหตุผลบางประการ อยากทราบว่าเหตุผลใดเป็นเหตุผลที่ดีที่สุดที่ทำให้ นักเรียนไม่ควรส่งข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนทาง SMS กลับไป

ก. เพราะกลัวเสียเงินค่าส่ง SMS จำนวน 3 บาท

ข. เพราะไม่เชื่อว่าตนเองจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และกลัวถูกหลอกกลางจากผู้ไม่ประสงค์ดี

ค. เพราะไม่เชื่อว่าตนเองจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และเชื่อว่าเป็นการล้อเล่นของเพื่อน

ง. เพราะไม่มีเงินค่าส่ง SMS

11. จากการสัมภาษณ์นักแสดงท่านหนึ่งและแพร่ภาพออกสื่อ มีข้อความตอนหนึ่งว่า “อ้อมชอบทำอาหารมานานแล้ว แต่ไม่ได้ทำบ่อย ถ้ามีเพื่อนมาบ้าน มีปาร์ตี้ ก็จะทำตลอด เพียงแต่คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยเห็นอ้อมในมุมนี้ เวลาทำอาหาร อ้อมจะอัปเดตไอหรือรูปภาพโพสต์ในอินสตาแกรม ทำให้มีแฟน ๆ ติดตามค่อนข้างเยอะ เข้ามาถามสูตร ขอเคล็ดลับการเลี้ยงลูก คิดว่าน่าจะทำเป็นหนังสือ จึงเกิด Nava's Menu By AomPhiyada ขึ้น เป็นหนังสือสอนทำอาหารสำหรับเด็ก 30 เมนู” จากคำให้สัมภาษณ์ดังกล่าว นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร

ก. อยากได้และจะต้องซื้อหนังสือเล่มนี้ให้ได้

ข. ถ้าสนใจก็หาข้อมูลเพิ่มเติมว่า หนังสือเล่มนี้มีเนื้อหาอะไรที่น่าสนใจบ้าง

ค. คิดว่าจะซื้อหนังสือมาอ่านเพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมพิสูจน์ว่า อ้อมเป็นคนเขียนจริงหรือไม่

ง. ไม่เชื่อว่าดารารจะทำอาหารและเขียนหนังสือได้ การสัมภาษณ์แบบนี้เป็นการสร้างภาพ

12.

ส่งให้หน่อยนะ วันเกิดหลวง
พ่อจบ. งวดที่แล้ว 825
ส่งครบ 7 คน ห้ามเก็บ ชีวิตจะ
ดีขึ้น
มั่งมีเงินทอง คนวงในสั่งมา

เมื่อนักเรียนได้รับข้อความดังกล่าว นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

ก. รีบส่งต่อข้อความให้เพื่อนให้ครบ 7 คน เพื่อทำให้ชีวิตของนักเรียนดีขึ้น

ข. รีบส่งต่อข้อความให้เพื่อนให้ครบ 7 คน และกำชับให้เพื่อนซื้อสลากกินแบ่งตามหมายเลข เพื่อเป็นการช่วยเหลือให้เพื่อนมีฐานะดีขึ้นจากการถูกรางวัล

ค. รีบเก็บไว้เป็นความลับและรีบซื้อสลากกินแบ่งตามหมายเลขให้มากที่สุด เพื่อจะได้ถูกรางวัลเพียงคนเดียว

ง. ไม่สนใจ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องเหลวไหล ไม่มีประโยชน์

13.



จากภาพและข้อความดังกล่าวที่เพื่อนส่งต่อมายัง Facebook ของนักเรียน นักเรียนควรทำอย่างไร เพราะเหตุใด

ก. ปลอ่ยไว้ตามเดิมแบบนั้น ไม่รู้สิก็อย่างไร เพราะเห็นว่าไม่มีจุดมุ่งหมายแอบแฝงอะไร เป็นแค่ความหวังดีของเพื่อน

ข. ปลอ่ยไว้ตามเดิมแบบนั้น เพราะเห็นว่าอาจมีประโยชน์ต่อคนอื่นที่ผ่านมาเห็น

ค. รีบส่งต่อให้เพื่อนสนิททันที เพราะเห็นเป็น โอกาสดีที่จะทำให้เพื่อน โชคดี

ง. ลบ เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องมอมเมาให้คนหลงเชื่อ ไม่มีสาระที่เป็นความจริง และไม่เกิดประโยชน์ต่อผู้ใด

14. พิจารณาภาพและข้อความที่น่าเสนอแล้วตอบคำถาม



เหยี่ยวดำ พุงปากพลี จ.นครนายก



ศูนย์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาเกษตรอย่างยั่งยืน

รายการ GREEN PLUS ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ThaiPBS เป็นการรายงานข่าวสาร สิ่งแวดล้อม พร้อมตัวอย่างดี ๆ ในการใช้ชีวิตให้เป็นมิตรกับโลกเพื่อจุดประกายความคิดกระตุ้น เตือนให้ผู้ชมสนใจประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นเรื่องใกล้ตัวผ่าน แง่มุมที่หลากหลาย เช่น การรณรงค์, การอนุรักษ์, การบอกเล่าสถานการณ์สิ่งแวดล้อมจากพื้นที่, ตัวอย่างของผู้ทำประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อม, ต้นแบบของการใช้ชีวิตประจำวันที่กลมกลืนกับ ธรรมชาติ ตลอดจนการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสิ่งแวดล้อม

ที่มา www.thaipbs.or.th/GreenPlus

เวลาออกอากาศ : ทุกวันอาทิตย์ เวลา 17.05 - 17.17 น.

ติดต่อรายการ : GreenPlus@thaipbs.or.th

เว็บไซต์รายการ : www.thaipbs.or.th/GreenPlus

ติดตามได้ที่ : www.facebook.com/GreenPlusThaiPBS

รายการนี้มีประโยชน์และคุณค่าอย่างไร

ก. เป็นรายการที่นำเสนอเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดความรู้สึกอยากท่องเที่ยวในลักษณะนี้มากขึ้น

ข. เป็นรายการที่มีการนำเสนอภาพธรรมชาติที่สวยงาม ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกโปร่ง โล่ง

สดชื่น สบายใจและคลายความเครียดเมื่อได้รับชมรายการ

ค. เป็นรายการที่กระตุ้นและสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งหวังให้คนสามารถอยู่ร่วมกับธรรมชาติใกล้ตัวได้อย่างกลมกลืน

ง. เป็นรายการที่ใช้กระแสสังคมด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นตัวช่วยนำเสนอให้รายการมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

15.



เพื่อนของนักเรียนคนหนึ่ง ชื่อ แม็ก (นามสมมุติ) เปิดใช้งาน Facebook โดยใช้ชื่อและนามสกุลปลอม รูปภาพปลอม และข้อมูลส่วนตัวปลอม และใช้ Facebook นี้ติดต่อกับคนอื่นๆ เพื่อหลอกขายสินค้าปลอมละเมิดลิขสิทธิ์ให้แก่คนอื่นๆ ที่หลงเชื่อ วันหนึ่งแม็กได้ส่งต่อโพสต์ขายสินค้าเหล่านี้มายัง Facebook ของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนช่วยเผยแพร่สินค้าให้อีกทางหนึ่ง นักเรียนทราบการกระทำและจุดมุ่งหมายของแม็ก นักเรียนควรทำอย่างไร

ก. ส่งต่อให้เพื่อนๆต่อไป เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์สินค้าให้กับแม็ก

ข. ไม่ทำอะไร ปล่อยให้ตามเดิมแบบนั้น เพราะกลัวแม็กจะไม่พอใจ

ค. ปล่อยให้ตามเดิมแบบนั้นและขอเข้าร่วมหุ้นกับแม็ก เพราะเห็นว่าเป็นธุรกิจที่มีรายได้ดีมาก

ง. รีบลบโพสต์นั้นทิ้ง และหาโอกาสกล่าวตักเตือนแม็กเกี่ยวกับการกระทำเหล่านั้น เพราะเป็นเรื่องผิดกฎหมายและผิดจริยธรรม

16. พิจารณาภาพที่นำเสนอแล้วตอบคำถาม



“ในปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนในทุกระดับเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และใช้ความสามารถในการเป็นผู้ผลิตสื่อ โดยได้รับการฝึกให้มีการวางแผนการผลิต การเขียนบท การค้นคว้าหาข้อมูล/เนื้อหาเพื่อนำมาประกอบการผลิต การใช้เทคโนโลยีต่างๆ ในการผลิตสื่อ เพื่อที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้ได้ตามวัตถุประสงค์ของตน อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีเยาวชนอีกไม่น้อยที่ไม่สนใจเกี่ยวกับการผลิต แต่สนใจเพียงต้องการเป็นผู้บริโภคสื่อเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว”

จากคำกล่าวข้างต้น นักเรียนคิดว่า การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนในการร่วมสร้างสรรค์ผลิตสื่อในขั้นตอนต่างๆ เช่น ร่วมวางแผน ร่วมผลิต ร่วมใช้ และร่วมประเมินผล ฯลฯ การจัดการเรียนรู้แบบนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่ออะไร

ก. เป็นการมุ่งพัฒนาอาชีพให้นักเรียนไปประกอบอาชีพสื่อสารมวลชนในอนาคต

ข. เป็นการลดต้นทุนการผลิตสื่อต่างๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถผลิตสื่อใช้เองโดยไม่ต้องซื้อหาต่างประเทศ หรือผู้ผลิตอื่นๆ

ค. เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้และเข้าใจที่มา จุดมุ่งหมาย วิธีการผลิต วิธีการใช้ และประเมินผลการใช้สื่อของนักเรียน เพื่อทำให้นักเรียนเลือกบริโภคสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ

ง. ไม่มีความจำเป็น นอกจากจะเสียเวลามากขึ้น เพราะในปัจจุบันมีสื่อต่างๆ ที่มีคุณภาพให้เราได้ใช้และติดตามมากมายอยู่แล้ว นักเรียนจึงไม่จำเป็นต้องมีส่วนร่วมในการผลิตสร้างสรรค์สื่ออีก

17. ในการเรียนวิชาหนึ่ง ครูสั่งงานให้นักเรียนศึกษาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในเรื่องหนึ่ง และมอบหมายให้นักเรียนต้องนำความรู้มานำเสนอหน้าชั้น โดยการนำเสนอจะต้องดำเนินการนำเสนอ

ปากเปล่าประกอบสื่อ Multimedia เพื่อให้เพื่อนนักเรียนได้เรียนรู้ความรู้ดังกล่าวร่วมด้วย นักเรียนได้ทำการสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ มากมาย เช่น จากอินเทอร์เน็ต หนังสือ ตำรา วารสารต่างๆ เพื่อนำความรู้มารวบรวมเขียนรายงานเป็นเอกสารและสร้างเป็นสื่อ Multimedia เพื่อนำเสนอครูและเพื่อนๆ หน้าชั้นเรียน แต่เนื่องจากข้อมูลเนื้อหาที่นำมาเขียนรายงานเป็นเนื้อหาความรู้ที่รวบรวมมาจากแหล่งต่างๆ ซึ่งนักเรียนไม่ได้เป็นผู้คิดเอง นักเรียนควรทำอย่างไรเพื่อให้งานของนักเรียนมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด

ก. นักเรียนคัดลอกเนื้อหาทั้งหมดโดยไม่มี การคัดแปลงข้อความใดๆ เพื่อความถูกต้องแม่นยำมากที่สุด

ข. นักเรียนอ่านเนื้อหาทั้งหมด แล้วสังเคราะห์เนื้อหาความรู้ที่ได้รับ และเขียนสรุปเรียบเรียงใหม่ด้วยสำนวนของตนเอง

ค. นักเรียนคัดลอกเนื้อหาทั้งหมดโดยไม่มี การคัดแปลงข้อความใดๆ เพื่อความถูกต้องแม่นยำมากที่สุด แต่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของความรู้ อย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา

ง. นักเรียนอ่านเนื้อหาทั้งหมด แล้วสังเคราะห์เนื้อหาความรู้ที่ได้รับ และเขียนสรุปเรียบเรียงใหม่ด้วยสำนวนของตนเอง แต่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของความรู้ อย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา

18. ในการเรียนวิชาภาษาไทย ครูมอบหมายงานให้นักเรียนทำสื่อนำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าเรื่อง คำนาม ซึ่งครูได้มอบหมายให้นักเรียนและเพื่อนสืบค้นข้อมูลมานำเสนอด้วยสื่อชนิดใดชนิดหนึ่ง เมื่อนักเรียนทราบภารกิจที่ครูมอบหมายแล้ว นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร

ก. ดำเนินการสืบค้นเพื่อหาสื่อที่มีผู้อื่นทำไว้แล้ว และได้นำมาเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต เมื่อสืบค้นได้แล้ว นักเรียนก็นำมาแก้ไขรายละเอียดและเปลี่ยนชื่อเป็นของตนเอง

ข. ดำเนินการสืบค้นเพื่อหาสื่อที่มีผู้อื่นทำไว้แล้ว และได้นำมาเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต เมื่อสืบค้นได้แล้ว นักเรียนก็นำมาแก้ไขรายละเอียดและอ้างอิงแหล่งที่มาของสื่ออย่างชัดเจน

ค. ออกแบบสื่อด้วยตนเอง โดยเลือกประเภทสื่อ จัดทำโครงร่างของสื่อ สืบค้นเนื้อหาเพื่อนำมาบรรจุลงในสื่อ ลงมือสร้างสื่อ เขียนบท ปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้สื่อ

ง. ออกแบบสื่อด้วยตนเอง โดยกำหนดจุดมุ่งหมายของการนำเสนอ วางแผนการสืบค้นเนื้อหา เลือกประเภทสื่อที่มีเทคโนโลยีเหมาะสมกับเนื้อหา เขียนบท ลงมือสร้างสื่อ ทดลองใช้สื่อ และปรับปรุงแก้ไข

19. นักเรียนอ่านเจอโพสต์เรื่องที่มีสาระน่าสนใจและมีประโยชน์เรื่องหนึ่งจาก Facebook ของผู้อื่น นักเรียนอยากเผยแพร่เนื้อหาเหล่านี้ให้เพื่อนๆ และคนทั่วไปที่ติดตาม Facebook ของนักเรียนได้อ่านเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป นักเรียนควรทำอย่างไร

ก. แท็กให้เพื่อน

ข. ขออนุญาตเจ้าของโพสต์ แล้วแชร์ต่อใน Facebook ของนักเรียน

ค. Copy ภาพและข้อความ เพื่อนำมาโพสต์ใหม่ใน Facebook ของนักเรียน

ง. ปลดปล่อยไว้ตามเดิม เพราะทุกคนก็จะได้เห็นเหมือนกัน

20. มีการเผยแพร่ภาพและข้อความนี้ผ่าน Facebook ไปยังบุคคลทั่วไป



ต่อมามีการเผยแพร่ภาพและข้อความนี้ผ่าน Facebook ตามมาอีก



นักเรียนมีความเห็นอย่างไร

ก. คนไทยในชนบทเป็นคนที่ถูกหลอกได้ง่าย เพราะมีการศึกษาต่ำ

ข. ผีปอบมีอยู่จริง เพียงแต่ไม่ใช่ต้นเหตุของการตายของไก่ในครั้งนี้

ค. คนไทยส่วนใหญ่มีความเชื่อทางไสยศาสตร์ ร่มงาย ชอบข่าวลือ และไม่มีเหตุผล

ง. เราไม่ควรเชื่อข่าวลือที่ไร้เหตุผล ควรมึสติ คิดไตร่ตรองหาสาเหตุ และไม่ควรถกตั้งแต่

ควรมีการระวังป้องกันที่ดีเพิ่มขึ้น

21. เพื่อนของนักเรียนขออนุญาตส่งต่อผลงานของเพื่อน เพื่อเผยแพร่ความรู้ที่มีประโยชน์จากผลงานให้แก่คนอื่นๆ แต่นักเรียนเห็นข้อบกพร่องบางประการจากผลงานชิ้นนี้ นักเรียนควรทำอย่างไร

ก. ไม่อนุญาตให้ส่งต่อผลงานมาเผยแพร่ เพราะเห็นว่ามีข้อบกพร่อง เกรงว่าจะทำให้นักเรียนเสียชื่อเสียงไปด้วย แต่ก็ไม่ได้แจ้งให้เพื่อนได้ทราบเพราะกลัวเพื่อนจะไม่พอใจ

ข. อนุญาตให้ส่งต่อมาได้ แต่นักเรียนจะลบออกในภายหลัง เพราะเห็นว่ามีข้อบกพร่อง ไม่ควรเผยแพร่ในเวลายาวนาน และไม่แจ้งให้เพื่อนได้ทราบ เพราะเห็นว่ามีใช้ความรับผิดชอบของนักเรียน

ค. แจ้งให้เพื่อนได้ทราบข้อบกพร่องเสียก่อน เพื่อให้เพื่อนปรับปรุงแก้ไข

ง. แจ้งให้เพื่อนได้ทราบข้อบกพร่องโดยวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมารวมถึงเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข และอธิบายถึงประโยชน์ที่ผู้อ่านจะได้รับเมื่อนำมาเผยแพร่ เพื่อสร้างกำลังใจให้แก่เพื่อนในการปรับปรุงแก้ไขงานต่อไป

22. พิจารณาภาพที่นำเสนอแล้วตอบคำถาม



จากภาพ นักศึกษาร่วมทำกิจกรรม โดยเข้าไปร่วมจัดรายการวิทยุกับนักจัดรายการมืออาชีพ การทำกิจกรรมลักษณะนี้มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่ออะไร

ก. นักจัดรายการวิทยุต้องการนักศึกษาช่วยงาน เพื่อแบ่งเบาภาระงาน

ข. นักจัดรายการวิทยุต้องการให้รายการมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มผู้ฟังรายการส่วนใหญ่เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อสร้างกระแสความสนใจ

ค. การทำงานร่วมกันระหว่างนักจัดรายการวิทยุอาชีพกับนักศึกษาฝึกประสบการณ์จะทำให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจต่อสื่อมากยิ่งขึ้น สามารถตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อสื่อที่ตนรับอย่างมีเหตุผล

ง. การทำงานร่วมกันของนักศึกษาฝึกประสบการณ์กับนักจัดรายการมืออาชีพจะทำให้ นักศึกษาเกิดประสบการณ์ในการออกไปประกอบอาชีพเป็นนักจัดรายการวิทยุต่อไปในอนาคต

23. เพื่อนของนักเรียนคนหนึ่งชื่อ ดวงใจ รู้จักกับเพื่อนผ่าน Social Media ประเภท Facebook ชื่อ มาร์ค โดยไม่รู้จักตัวจริงของเพื่อนคนนี้ วันหนึ่งมาร์คชวนดวงใจให้ไปเที่ยวงานปาร์ตี้วันเกิดของ

มาร์คที่หอพักแห่งหนึ่งในเวลาประมาณ 22:00 น. ดวงใจไม่กล้าบอกใครๆ และดวงใจตัดสินใจจะไปร่วมงานปาร์ตี้ครั้งนี้ แต่ชวนนักเรียนให้ไปเป็นเพื่อนด้วยกัน นักเรียนไม่เห็นด้วยแต่ก็ไม่อยากให้ดวงใจไปงานปาร์ตี้เพียงลำพัง นักเรียนจะตัดสินใจและให้เหตุผลกับดวงใจอย่างไร

ก. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และพูดขอใบดวงใจที่ให้ความไว้วางใจในการชวนนักเรียนไปงานปาร์ตี้ของมาร์ค แต่พยายามอธิบายให้ดวงใจเข้าใจว่า การไปร่วมงานปาร์ตี้กับคนที่ยังไม่รู้จักตัวตนจริงๆ อาจเป็นการหลอกลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี ดวงใจควรทำความรู้จักกับตัวตนจริงๆ ของมาร์คให้ดีเสียก่อน เช่น ชวนมาร์คมาเที่ยวที่บ้านของดวงใจ ซึ่งมีพ่อแม่อยู่ด้วย

ข. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และพูดหาหนีดวงใจด้วยคำพูดที่รุนแรง เพื่อให้ดวงใจสำนึกได้ว่า ดวงใจกำลังถูกหลอกลวงจากผู้ไม่หวังดี และถ้าหากดวงใจไม่เชื่อก็ตัดความสัมพันธ์การเป็นเพื่อนต่อกัน

ค. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และเลิกยุ่งเกี่ยวกับดวงใจอีก เพราะคิดว่าดวงใจกับเพื่อนกำลังวางแผนหลอกลวงนักเรียน ไปทำร้ายหรือวางระเบิด และพูดหาหนิการกระทำของดวงใจอย่างรุนแรง

ง. ตัดสินใจไปงานปาร์ตี้เพราะกลัวดวงใจเสียใจ แต่ชวนเพื่อนไปด้วยอีก 1 คน โดยพยายามพูดโน้มน้าวให้เพื่อนที่ชวนไปด้วยเชื่อว่า มาร์คจะจัดงานปาร์ตี้วันเกิดจริงๆ ไม่ใช่เรื่องโกหกหลอกลวง

24. ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ นักเรียนและเพื่อน 4 คน ได้รับมอบหมายให้ทำงานกลุ่ม โดยสืบค้นความรู้เรื่อง พลังงานแสงอาทิตย์ และนำความรู้มาจัดทำเป็นสื่อเพื่อนำเสนอหน้าชั้น นักเรียนจึงวางแผนการทำงานโดยมอบหมายให้เพื่อน 4 คนทำหน้าที่สืบค้นเนื้อหา และนักเรียนทำหน้าที่จัดทำสื่อ Powerpoint เมื่อนักเรียนจัดทำสื่อ Powerpoint เสร็จแล้ว นักเรียนควรทำอย่างไร

ก. ปิดเป็นความลับ เพื่อให้เพื่อนเกิดความตื่นเต้นเมื่อได้ชมการนำเสนอ

ข. เปิดให้เพื่อนได้ชมบางส่วน เพื่อให้เพื่อนสบายใจว่างานที่นักเรียนได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนดเวลาแล้ว

ค. เปิดให้เพื่อนได้ชมทั้งหมด เพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็น

ง. ส่งต่อ file ให้เพื่อนทุกคน เพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงแก้ไข และใช้ประโยชน์จากสื่อในการทบทวนความรู้

25. นักเรียนจัดทำสื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติในชุมชนของนักเรียนเพื่อส่งเป็นผลงานในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ครูเห็นว่าเป็นสื่อที่มีประโยชน์และน่าสนใจ ครูจึงบอกให้นักเรียนนำสื่อดังกล่าวไปเผยแพร่ให้กับเพื่อนๆ บน Facebook ของนักเรียน ข้อใดคือสิ่งที่

นักเรียนไม่ควรปฏิบัติ

ก. เผยแพร่โดยการส่งต่อให้กับเพื่อนทุกคนที่สนใจ

ข. เปิดโอกาสให้เพื่อนนำสื่อไปใช้ประโยชน์โดยการนำสื่อไปเผยแพร่ต่อบุคคลที่สนใจต่อไป

ค. เปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์วิจารณ์และแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอของสื่ออย่างเปิดกว้าง

ง. เลือกเผยแพร่เฉพาะเพื่อนที่แสดงความคิดเห็นในลักษณะชื่นชมต่อสื่อของนักเรียนเท่านั้น ส่วนเพื่อนที่วิพากษ์วิจารณ์ข้อบกพร่องของสื่อ นักเรียนจะหลีกเลี่ยง เพื่อให้สื่อได้รับการเผยแพร่อย่างแพร่หลายมากที่สุด



SPU

ภาคผนวก จ

ผลการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

SRIPATUM UNIVERSITY

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามในแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อคำถาม ที่	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญที่			$\sum R$	IOC	สรุป
		1	2	3			
ทักษะการเข้าถึง (Access Skill)	1	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
	2	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
	3	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	4	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
	5	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill)	6	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
	7	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	8	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	9	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
	10	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill)	11	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	12	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	13	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
	14	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	15	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill)	16	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	17	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	18	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	19	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	20	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill)	21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	22	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	23	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อคำถาม ที่	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุป
		1	2	3			
	24	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
	25	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ข้อ	H	L	p	r	สรุป
1	8	2	.45	.72	ใช้ได้
2	8	2	.45	.45	ใช้ได้
3	9	3	.50	.72	ใช้ได้
4	8	2	.50	.63	ใช้ได้
5	8	2	.45	.72	ใช้ได้
6	8	2	.45	.72	ใช้ได้
7	5	3	.23	.36	ใช้ได้
8	9	3	.50	.72	ใช้ได้
9	8	2	.50	.63	ใช้ได้
10	8	2	.45	.72	ใช้ได้
11	8	2	.45	.72	ใช้ได้
12	8	2	.45	.45	ใช้ได้
13	9	1	.80	.80	ใช้ได้
14	8	2	.50	.63	ใช้ได้
15	8	2	.45	.72	ใช้ได้
16	8	2	.45	.72	ใช้ได้
17	8	2	.45	.45	ใช้ได้
18	9	3	.50	.72	ใช้ได้
19	8	2	.50	.63	ใช้ได้
20	8	2	.45	.72	ใช้ได้

ข้อ	H	L	p	r	สรุป
21	8	2	.45	.72	ใช้ได้
22	8	2	.50	.63	ใช้ได้
23	8	2	.45	.45	ใช้ได้
24	9	3	.50	.72	ใช้ได้
25	9	1	.80	.80	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.97



ภาคผนวก ฉ


แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

SPU

SRIPATUM
UNIVERSITY

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
<p>องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 1) สร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่างๆ อย่างเต็มที่ โดยสามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อหาตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>1. นักเรียนได้รับมอบหมายจากครูให้ทำรายงานชิ้นหนึ่งโดยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลสำคัญท่านหนึ่ง แต่บุคคลสำคัญท่านนี้พักอาศัยอยู่ในจังหวัดที่ห่างไกลจากบ้านของนักเรียน นักเรียนทราบว่าโปรแกรม VOIP (Voice Over Internet Protocol) ใช้สำหรับคุยโทรศัพท์ คุยแบบวิดีโอ หรือส่งข้อความผ่านอินเทอร์เน็ตได้ การใช้งานง่าย มีความเสถียร ทำให้ผู้ใช้สามารถโทรพูดคุยกับผู้อื่นที่ใช้โปรแกรมนี้ด้วยกัน สามารถสนทนาทางวิดีโอหรือบริการเสริมอื่นๆ ได้ฟรีผ่านอินเทอร์เน็ต ถ้านักเรียนต้องการสัมภาษณ์บุคคลสำคัญท่านนี้ ควรเลือกใช้ช่องทางการติดต่อสื่อสารแบบใด</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. Wikipedia ข. E-book ค. E-Journal ง. Skype</p> <p>(เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>	0	+1	+1
<p>องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 2) สามารถ</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>2. อ่านข่าวที่นำเสนอต่อไป่นี้ แล้วตอบคำถาม</p>	+1	+1	0

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
<p>รับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ และมีประสิทธิภาพ โดยการอ่านเนื้อหาจากสื่ออื่นๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้</p>	 <p>Thai PBS นำเสนอข่าวตามภาพข่าว นักเรียนคิดว่าข่าวนี้กำลังนำเสนออะไร ตัวเลือก</p> <p>ก. ชาวฮ่องกงบุกตีเจ้าหน้าที่ตำรวจ และถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจตอบโต้ด้วยกระบองและสเปรย์พริกไทย ข. การจับได้ผู้ปกครองเขตพิเศษฮ่องกงออกจากตำแหน่งเพราะอยู่ภายใต้การครอบงำของรัฐบาลจีน ค. ชาวฮ่องกงต่อต้านระบอบการปกครองของผู้นำชาวฮ่องกงที่นิยมการใช้ความรุนแรงกับประชาชน ง. ชาวฮ่องกงประท้วงเรียกร้องสิทธิเสรีภาพประชาธิปไตยในการปกครองตนเอง (เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 3) แสวงหา</p>	<p>คำถาม</p> <p>3. นักเรียนได้รับมอบหมายงานจากครูให้สืบค้นความรู้ เรื่อง พระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว นักเรียนควรทำอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด</p>	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
ข้อมูลข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป	<p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. สืบค้นจากหนังสือเพียงอย่างเดียว เพราะเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากที่สุด</p> <p>ข. สืบค้นจากแหล่งข้อมูลหลายๆประเภท เช่น หนังสือ สารคดี เว็บไซต์ YouTube ฯลฯ เพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบความถูกต้องให้มากที่สุด</p> <p>ค. สืบค้นจาก Facebook เพราะนักเรียนมีความถนัดในการใช้ Facebook มากกว่าวิธีอื่นๆ ซึ่งจะทำได้ข้อมูลเชิงลึกมากที่สุด</p> <p>ง. สืบค้นจากเว็บไซต์ต่างๆ ทางอินเทอร์เน็ต เพราะจะทำให้นักเรียนได้ข้อมูลที่หลากหลาย และน่าเชื่อถือ และข้อสำคัญคือ นักเรียนไม่จำเป็นต้องพิมพ์ข้อความ เพราะนักเรียนสามารถ copy ข้อความจากเว็บไซต์ได้เลย ทำให้สะดวก รวดเร็ว และถูกต้อง (เฉลย ข. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p><u>องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการเข้าถึง (Access Skill)</u></p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 4) มีความสามารถในการเก็บข้อมูลคัดกรองข้อมูลประเภทต่างๆ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>4. ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ครูได้มอบหมายงานให้นักเรียนทำรายงานกลุ่ม เรื่อง การสังเคราะห์แสงของพืช นักเรียนจึงวางแผนการทำงาน โดยแบ่งหน้าที่กันสืบค้นข้อมูลจากสื่อหลายชนิด ดังนี้</p> <p>a. สมชายให้สืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ</p> <p>b. สมปองสืบค้นข้อมูลจาก Facebook</p> <p>c. สุพลสืบค้นข้อมูลจากหนังสือเรียนวิทยาศาสตร์</p> <p>d. สมสมรสืบค้นจากเอกสารประกอบการเรียนของสำนักพิมพ์ต่างๆ</p>	0	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
และความต้องการ และเป็นประโยชน์	<p>นักเรียนคิดว่า ข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นของใครมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด เพราะเหตุใด</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. สutherland เพราะหนังสือเรียนวิทยาศาสตร์เป็นแหล่งข้อมูลที่มีการตรวจสอบจากนักวิชาการก่อนการนำออกมาใช้ จึงมีความถูกต้อง แม่นยำที่สุด</p> <p>ข. สมปอง เพราะข้อมูลจาก Facebook เป็นข้อมูลที่นักวิชาการนิยมนำมาเผยแพร่ จึงมีความน่าเชื่อถือ</p> <p>ค. สมชาย เพราะข้อมูลจากเว็บไซต์เป็นข้อมูลที่เป็นสากล มีการเผยแพร่อย่างแพร่หลาย จึงเชื่อถือได้และเข้าถึงได้ง่ายที่สุด</p> <p>ง. สมสมร เพราะข้อมูลจากเอกสารประกอบการเรียนที่สำนักพิมพ์ต่างๆ จัดพิมพ์จำหน่ายมีการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญประจำสำนักพิมพ์อย่างดีแล้ว จึงมีความน่าเชื่อถือที่สุด (เฉลย ก. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการเข้าถึง (Access Skill)</p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 5) จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสารจากสื่อแต่ละ</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>5. ถ้านักเรียนต้องการส่งต่อภาพและข้อความจาก Facebook ของนักเรียนให้ไปปรากฏบน Facebook ของเพื่อน นักเรียนจะอย่างไร</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. แชร์</p> <p>ข. แท็ก</p> <p>ค. โพสต์</p>	+!	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
ประเภทได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	ง. ไลค์ (เฉลย ข. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)			
องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการ วิเคราะห์ (Analyze Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 1) บอกหรือ อธิบายเพื่อแยกแยะข้อเท็จ ข้อ จริง ข้อเสนอเกินจริง ความ คิดเห็น ข้อดี ข้อเสียและการ โน้มน้าวใจจากการนำเสนอ ของสื่อ	<p><u>คำถาม</u></p> <p>6. ภาพจากหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่ง เมื่อนักเรียนเห็นภาพและอ่านข้อความแล้ว นักเรียนได้รับข้อเท็จจริง อะไรบ้างจากสื่อนี้ เพราะเหตุใด</p>  <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. พรรคประชาธิปัตย์ไม่ส่งสมาชิกลงสมัครเลือกตั้ง เพราะไม่อยากให้สมาชิกแสดงพฤติกรรมไม่ เหมาะสมในสภาผู้แทนราษฎร</p> <p>ข. พรรคประชาธิปัตย์ไม่ส่งสมาชิกลงสมัครเลือกตั้ง เพราะสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรทุกคนในสภามี พฤติกรรมไม่เหมาะสม</p>	+!	+1	0

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
	<p>ค. พรรคประชาธิปัตย์ไม่เคารพการปกครองแบบประชาธิปไตย เพราะพรรคประชาธิปัตย์สนับสนุนการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร</p> <p>ง. พรรคประชาธิปัตย์ไม่ส่งสมาชิกลงสมัครเลือกตั้ง แต่ยังไม่สามารถสรุปสาเหตุจากข่าว นักเรียนจำเป็นต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมว่า เพราะเหตุใดพรรคการเมืองจึงไม่เห็นด้วยกับการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร</p> <p>(เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill)</p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 1) บอกหรืออธิบายเพื่อแยกแยะข้อเท็จจริง ข้อเสนอกเกินจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย และการโน้มน้าวใจจากการนำเสนอของสื่อ</p>	<p>คำถาม</p> <p>7. อ่านข้อความจากโพสต์ใน Facebook แล้วตอบคำถาม</p> 	+1	+1	+1


องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
	<p>จากโพสต์ใน Facebook ที่มีคนแชร์มาถึงนักเรียน และเชิญชวนให้ลดน้ำหนักด้วยอาหารสูตรพิเศษที่จัดเป็นคอร์สโดยนักโภชนาการ ซึ่งจะสามารถลดน้ำหนักได้ 1-2 กิโลกรัมภายในเวลา 1 สัปดาห์</p> <p>นักเรียนอ่านข้อความแล้ว นักเรียนได้รับข้อเท็จจริงอะไรจากเนื้อหาในโพสต์นี้บ้าง</p> <p>ตัวเลือก</p> <p>ก. การลดน้ำหนัก 1-2 กิโลกรัมไม่ใช่เรื่องยากสำหรับทุกคน</p> <p>ข. การรับประทานอาหารเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการควบคุมน้ำหนัก</p> <p>ค. อาหารเมนูแปลกๆ จะมีส่วนช่วยให้การลดน้ำหนักมีประสิทธิภาพสูงขึ้น</p> <p>ง. การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมรับประทานอาหารสามารถเกิดขึ้นได้จากนักโภชนาการ</p> <p>(เฉลย ข. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill)</p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 2) สามารถทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นจากการเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ</p>	<p>คำถาม</p> <p>8. ภาพจากหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่ง เมื่อนักเรียนเห็นภาพและอ่านข้อความ นักเรียนมีความเห็นอย่างไร</p>  <p>ประสาธิตย์ไม่ส่ง ส.ส. ไม่มีปาแฉม ทุ้มเก้าอี้ ชิบคอกันในสภา เทวด!!!</p>	+1	+1	+1

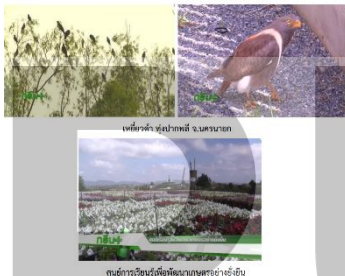
องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
	<p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. นักเรียนเห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะนักเรียนเห็นว่า การเลือกตั้งในขณะนั้นจะทำให้ได้สมาชิกที่แสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมในสภา</p> <p>ข. นักเรียนเห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะนักเรียนเห็นว่าสมาชิกพรรคประชาธิปัตย์ที่ลงสมัครเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรทุกคนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม</p> <p>ค. นักเรียนไม่เห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะนักเรียนเห็นว่า การที่พรรคประชาธิปัตย์ไม่ส่งผู้สมัครลงเลือกตั้งอาจส่งผลกระทบต่อ การปกครองระบอบประชาธิปไตยในอนาคต</p> <p>ง. นักเรียนไม่เห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะนักเรียนจะขาดรายได้จากการซื้อสิทธิขายเสียงของผู้สมัครลงเลือกตั้งจากพรรคอื่นๆ</p> <p>(เฉลย ค. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p><u>องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill)</u></p> <p><u>พฤติกรรมบ่งชี้ : 3</u> บอกหรืออธิบายเกี่ยวกับวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝง</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>9. จากการสัมภาษณ์นักแสดงท่านหนึ่งและแพร่ภาพออกสื่อ มีข้อความตอนหนึ่งว่า “อ้อมชอบทำอาหารมานานแล้ว แต่ไม่ได้ทำบ่อย ถ้ามีเพื่อนมาบ้าน มีปาร์ตี้ ก็จะทำตลอด เพียงแต่คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยเห็นอ้อมในมุมนี้ เวลาทำอาหาร อ้อมจะอัปเดตไอหรือรูปภาพโพสต์ในอินสตาแกรม ทำให้มีแฟนๆ ติดตามค่อนข้างเยอะ เข้ามาถามสูตร ขอเคล็ดลับการเลี้ยงลูก คิดว่าน่าจะทำเป็นหนังสือ จึงเกิด Nava's Menu By AomPhiyada ขึ้น เป็นหนังสือสอนทำอาหารสำหรับเด็ก 30 เมนู จากคำให้สัมภาษณ์</p>	0	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
ของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้ อย่างถูกต้อง ครอบคลุม ครบถ้วน	ดังกล่าว นักเรียนคิดว่า คาราผู้ให้สัมภาษณ์มีจุดมุ่งหมายอย่างไร <u>ตัวเลือก</u> ก. อยากทำอาหารเพื่อลูก ข. อยากโฆษณาหนังสือที่ตนเขียน ค. อยากเผยแพร่ความรู้ให้กับเพื่อนๆ ผู้ติดตามผลงานได้นำไปใช้ประโยชน์ ง. เป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตนเอง และนักเรียนไม่เชื่อว่าคาราจะทำอาหารเป็น (เฉลย ข. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)			
องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการ วิเคราะห์ (Analyze Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 4) สามารถ ให้เหตุผลสนับสนุนผลการ วิเคราะห์สื่อของตนเองได้ อย่าง สมเหตุสมผล	<u>คำถาม</u> 10. นักเรียนได้รับ SMS ที่ส่งเข้ามาทางโทรศัพท์ของนักเรียนจากเบอร์โทรศัพท์ของบุคคลที่ไม่รู้จัก โดยแจ้งกับนักเรียนว่า นักเรียนเป็นผู้โชคดีที่บริษัทใจดี (นามสมมุติ) ได้สุ่มเบอร์โทรศัพท์ของนักเรียน ให้เป็นผู้ได้รับค่าโทรศัพท์ฟรี เป็นมูลค่า 1,000 บาท เพียงนักเรียนตอบรับการรับรางวัลโดยส่งข้อมูล ส่วนตัวทาง SMS ตอบกลับไปที่เบอร์โทรศัพท์ดังกล่าว นักเรียนเกิดความลังเลใจ แต่ตัดสินใจไม่ตอบ กลับด้วยเหตุผลบางประการ อยากทราบว่าเหตุผลใดเป็นเหตุผลที่ดีที่สุดที่ทำให้นักเรียนไม่ควรส่ง ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนทาง SMS กลับไป <u>ตัวเลือก</u> ก. เพราะกลัวเสียเงินค่าส่ง SMS จำนวน 3 บาท ข. เพราะไม่เชื่อว่าตนจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และกลัวถูกหลอกหลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี	+1	+1	0

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
	<p>ค. เพราะไม่เชื่อว่าตนจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และเชื่อว่าเป็นการล้อเล่นของเพื่อน</p> <p>ง. เพราะไม่มีเงินค่าส่ง SMS</p> <p>(เฉลย ข. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill)</p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 1) ตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>11. จากการสัมภาษณ์นักแสดงท่านหนึ่งและแพร่ภาพออกสื่อ มีข้อความตอนหนึ่งว่า “อ้อมชอบทำอาหารมานานแล้ว แต่ไม่ได้ทำบ่อย ถ้ามีเพื่อนมาบ้าน มีปาร์ตี้ ก็จะทำตลอด เพียงแต่คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยเห็นอ้อมในมุมนี้ เวลาทำอาหาร อ้อมจะอัปเดตไอหรือรูปภาพโพสต์ในอินสตาแกรม ทำให้มีแฟนฯ ติดตามค่อนข้างเยอะ เข้ามาถามสูตร ขอเคล็ดลับการเลี้ยงลูก คิดว่าน่าจะทำเป็นหนังสือ จึงเกิด Nava’s Menu By AomPhiyada ขึ้น เป็นหนังสือสอนทำอาหารสำหรับเด็ก 30 เมนู” จากคำให้สัมภาษณ์ดังกล่าว นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. อยากได้และจะต้องซื้อหนังสือเล่มนี้ให้ได้</p> <p>ข. ถ้าสนใจก็หาข้อมูลเพิ่มเติมว่า หนังสือเล่มนี้มีเนื้อหาอะไรที่น่าสนใจบ้าง</p> <p>ค. คิดว่าจะซื้อหนังสือมาอ่านเพื่อหาข้อมูลมาพิสูจน์ว่า อ้อมเป็นคนเขียนจริงหรือไม่</p> <p>ง. ไม่เชื่อว่าดารารจะทำอาหารและเขียนหนังสือได้ การสัมภาษณ์แบบนี้เป็นการสร้างภาพ</p> <p>(เฉลย ข. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>	+1	+1	+1
องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการ	<u>คำถาม</u>	+1	+1	+1


องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
<p>ประเมินสื่อ (Evaluate Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 1) ตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้</p>	<p>12.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>ส่งให้หน่อยนะ วันเกิดหลวง พ่อจบ. งวดที่แล้ว 825 ส่งครบ 7 คน ห้ามเก็บ ชีวิตจะ ดีขึ้น มั่งมีเงินทอง คนวงในส่งมา</p> </div> <p>เมื่อนักเรียนได้รับข้อความดังกล่าว นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร <u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. รับส่งต่อข้อความให้เพื่อนให้ครบ 7 คน เพื่อให้ชีวิตของนักเรียนดีขึ้น</p> <p>ข. รับส่งต่อข้อความให้เพื่อนให้ครบ 7 คน และกำชับให้เพื่อนซื้อสลากกินแบ่งตามหมายเลข เพื่อเป็นการช่วยเหลือให้เพื่อนมีฐานะดีขึ้นจากการถูกรางวัล</p> <p>ค. รับเก็บไว้เป็นความลับและรับซื้อสลากกินแบ่งตามหมายเลขให้มากที่สุด เพื่อจะได้ถูกรางวัลเพียงคนเดียว</p> <p>ง. ไม่สนใจ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องเหลวไหล ไม่มีประโยชน์ (เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill)</p>	<p>คำถาม</p> <p>13.</p>	0	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
<p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 2) สามารถตีความและแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือแอบแฝงมาในลักษณะต่างๆ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อ</p>	 <p>จากภาพและข้อความดังกล่าวที่เพื่อนส่งต่อมายัง Facebook ของนักเรียน นักเรียนควรทำอะไร เพราะเหตุใด</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. ปลอ่ยไว้ตามเดิมแบบนั้น ไม่รู้สิก็อย่างไร เพราะเห็นว่าไม่มีจุดมุ่งหมายแอบแฝงอะไร เป็นแค่ความหวังดีของเพื่อน</p> <p>ข. ปลอ่ยไว้ตามเดิมแบบนั้น เพราะเห็นว่าอาจมีประโยชน์ต่อคนอื่นที่ผ่านมาเห็น</p> <p>ค. รีบส่งต่อให้เพื่อนสนิททันที เพราะเห็นเป็นโอกาสดีที่จะทำให้เพื่อน โชคดี</p> <p>ง. ลบ เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องมอมเมาให้คนหลงเชื่อ ไม่มีสาระที่เป็นความจริง และไม่เกิดประโยชน์ต่อผู้ใด</p> <p>(เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการ	คำถาม	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
<p>ประเมินสื่อ (Evaluate Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 3) ตัดสิน คุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของ ประสบการณ์เดิมอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และ หลักการประชาธิปไตย</p>	<p>14. พิจารณาภาพและข้อความที่น่าเสนอแล้วตอบคำถาม</p>  <p>พื้นที่สำหรับปลูกพืช ๑.เกษตรภาค ศูนย์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาเกษตรอย่างยั่งยืน</p> <p>รายการ GREEN PLUS ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ThaiPBS เป็นการรายงานข่าวสารสิ่งแวดล้อม พร้อมตัวอย่างดีๆ ในการใช้ชีวิตให้เป็นมิตรกับโลกเพื่อจุดประกายความคิดกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมสนใจ ประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นเรื่องใกล้ตัวผ่านแง่มุมที่หลากหลาย เช่น การรณรงค์, การอนุรักษ์, การบอกเล่าสถานการณ์สิ่งแวดล้อมจากพื้นที่, ตัวอย่างของผู้ทำประโยชน์ต่อ สิ่งแวดล้อม, ต้นแบบของการใช้ชีวิตประจำวันที่กลมกลืนกับธรรมชาติ ตลอดจนการสร้างสรรค์ นวัตกรรมเพื่อสิ่งแวดล้อม</p> <p>ที่มา www.thaipbs.or.th/GreenPlus เวลาออกอากาศ : ทุกวันอาทิตย์ เวลา 17.05 - 17.17 น. ติดต่อรายการ : GreenPlus@thaipbs.or.th เว็บไซต์รายการ : www.thaipbs.or.th/GreenPlus</p>			

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
	<p>ติดตามได้ที่ : www.facebook.com/GreenPlusThaiPBS</p> <p>รายการนี้มีประโยชน์และคุณค่าอย่างไร</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. เป็นรายการที่นำเสนอเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดความรู้สึกอยากท่องเที่ยวในลักษณะนี้มากขึ้น</p> <p>ข. เป็นรายการที่มีการนำเสนอภาพธรรมชาติที่สวยงาม ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกโปร่ง โล่ง สดชื่น สบายใจและคลายความเครียดเมื่อได้รับชมรายการ</p> <p>ค. เป็นรายการที่กระตุ้นและสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งหวังให้คนสามารถอยู่ร่วมกับธรรมชาติใกล้ตัวได้อย่างกลมกลืน</p> <p>ง. เป็นรายการที่ใช้กระแสสังคมด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นตัวช่วยนำเสนอให้รายการมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น</p> <p>(เฉลย ก. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill)</p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 3) ตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม</p>	<p>คำถาม</p> <p>15.</p>	+1	+1	+1

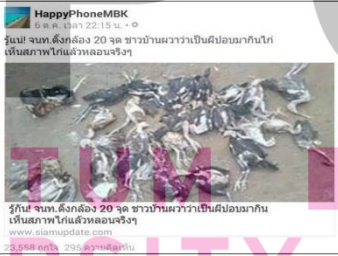
องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย	 <p>เพื่อนของนักเรียนคนหนึ่ง ชื่อ แม็ก (นามสมมุติ) เปิดใช้งาน Facebook โดยใช้ชื่อและนามสกุลปลอม รูปภาพปลอม และข้อมูลส่วนตัวปลอม และใช้ Facebook นี้ติดต่อกับคนอื่นๆ เพื่อหลอกขายสินค้าปลอมละเมิดลิขสิทธิ์ให้แก่คนอื่นๆ ที่หลงเชื่อ วันหนึ่งแม็กได้ส่งต่อโพสต์ขายสินค้าเหล่านี้มายัง Facebook ของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนช่วยเผยแพร่สินค้าให้อีกทางหนึ่ง นักเรียนทราบการกระทำและจุดมุ่งหมายของแม็ก นักเรียนควรทำอะไร</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. ส่งต่อให้เพื่อนๆต่อไป เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์สินค้าให้กับแม็ก</p> <p>ข. ไม่ทำอะไร ปล่อยให้ตามเดิมนั้น เพราะกลัวแม็กจะไม่พอใจ</p> <p>ค. ปล่อยให้ตามเดิมนั้นและขอเข้าร่วมหุ้นกับแม็ก เพราะเห็นว่าเป็นธุรกิจที่มีรายได้ดีมาก</p> <p>ง. รีบลบโพสต์นั้นทิ้ง และหาโอกาสกล่าวตักเตือนแม็กเกี่ยวกับการกระทำเหล่านั้น เพราะเป็นเรื่องผิด</p>			

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
	กฎหมายและผิดจริยธรรม (เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)			
องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 1) ออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศองค์ความรู้ และความคิดเห็นของตนผ่านสื่อที่ผ่านการเลือกอย่างเหมาะสมและหลากหลายรูปแบบ	คำถาม 16. พิจารณาภาพที่นำเสนอแล้วตอบคำถาม 	+1	+1	+1
	<p>“ในปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนในทุกระดับเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และใช้ความสามารถในการเป็นผู้ผลิตสื่อ โดยได้รับการฝึกให้มีการวางแผนการผลิต การเขียนบท การค้นคว้าหาข้อมูล/เนื้อหาเพื่อนำมาประกอบการผลิต การใช้เทคโนโลยีต่างๆ ในการผลิตสื่อ เพื่อที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้ได้ตามวัตถุประสงค์ของตน อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีเยาวชนอีกไม่น้อยที่ไม่สนใจเกี่ยวกับการผลิต แต่สนใจเพียงต้องการเป็นผู้บริโภคสื่อเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว”</p> <p>จากคำกล่าวข้างต้น นักเรียนคิดว่า การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ</p>			

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
	<p>ร่วมสร้างสรรค์ผลิตสื่อในขั้นตอนต่างๆ เช่น ร่วมวางแผน ร่วมผลิต ร่วมใช้ และร่วมประเมินผล ฯลฯ</p> <p>การจัดการเรียนรู้แบบนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่ออะไร</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. เป็นการมุ่งพัฒนาอาชีพให้นักเรียนไปประกอบอาชีพสื่อสารมวลชนในอนาคต</p> <p>ข. เป็นการลดต้นทุนการผลิตสื่อต่างๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถผลิตสื่อใช้เองโดยไม่ต้องซื้อหาต่างประเทศ หรือผู้ผลิตอื่นๆ</p> <p>ค. เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้และเข้าใจที่มา จุดมุ่งหมาย วิธีการผลิต วิธีการใช้ และประเมินผลการใช้สื่อของนักเรียน เพื่อทำให้นักเรียนเลือกบริโภคสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>ง. ไม่มีความจำเป็น นอกจากจะเสียเวลามากขึ้น เพราะในปัจจุบันมีสื่อต่างๆ ที่มีคุณภาพให้เราได้ใช้ และติดตามมากมายอยู่แล้ว นักเรียนจึงไม่จำเป็นต้องมีส่วนร่วมในการผลิตสร้างสรรค์สื่ออีก</p> <p>(เฉลย ค. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill)</p> <p><u>พฤติกรรมบ่งชี้</u> : 2) นำเสนอข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยสื่ออย่างเปิดเผย</p>	<p>คำถาม</p> <p>17. ในการเรียนวิชาหนึ่ง ครูสั่งงานให้นักเรียนศึกษาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในเรื่องหนึ่ง และมอบหมายให้นักเรียนต้องนำความรู้มานำเสนอหน้าชั้น โดยการนำเสนอจะต้องดำเนินการนำเสนอปากเปล่าประกอบสื่อ Multimedia เพื่อให้เพื่อนนักเรียนได้เรียนรู้ความรู้ดังกล่าวร่วมด้วย นักเรียนได้ทำการสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ มากมาย เช่น จากอินเทอร์เน็ต หนังสือ ตำรา วารสารต่างๆ เพื่อนำความรู้มารวบรวมเขียนรายงานเป็นเอกสารและสร้างเป็นสื่อ Multimedia เพื่อนำเสนอครูและ</p>	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบ และจริยธรรมของตนเอง	<p>เพื่อนๆ หน้าชั้นเรียน แต่เนื่องจากข้อมูลเนื้อหาที่นำมาเขียนรายงานเป็นเนื้อหาความรู้ที่รวบรวมมาจากแหล่งต่างๆ ซึ่งนักเรียนไม่ได้เป็นผู้คิดเอง นักเรียนควรทำอย่างไรเพื่อให้งานของนักเรียนมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. นักเรียนคัดลอกเนื้อหาทั้งหมด โดยไม่มีการตัดแปลงข้อความใดๆ เพื่อความถูกต้องแม่นยำมากที่สุด</p> <p>ข. นักเรียนอ่านเนื้อหาทั้งหมด แล้วสังเคราะห์เนื้อหาความรู้ที่ได้รับ และเขียนสรุปเรียบเรียงใหม่ด้วยสำนวนของตนเอง</p> <p>ค. นักเรียนคัดลอกเนื้อหาทั้งหมด โดยไม่มีการตัดแปลงข้อความใดๆ เพื่อความถูกต้องแม่นยำมากที่สุด แต่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของความรู้อย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา</p> <p>ง. นักเรียนอ่านเนื้อหาทั้งหมด แล้วสังเคราะห์เนื้อหาความรู้ที่ได้รับ และเขียนสรุปเรียบเรียงใหม่ด้วยสำนวนของตนเอง แต่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของความรู้อย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา</p> <p>(เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill)</p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 3) ผลิตสื่อที่ผ่านการวางแผน เขียนบท และ</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>18. ในการเรียนวิชาภาษาไทย ครูมอบหมายงานให้นักเรียนทำสื่อนำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าเรื่อง คำนาม ซึ่งครูได้มอบหมายให้นักเรียนและเพื่อนสืบค้นข้อมูลมานำเสนอด้วยสื่อชนิดใดชนิดหนึ่ง เมื่อนักเรียนทราบภารกิจที่ครูมอบหมายแล้ว นักเรียนจะตัดสินใจทำอย่างไร</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p>	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
<p>ค้นหาข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบของสื่อแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสมและทำให้ได้สื่อที่สื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ของตน</p>	<p>ก. ดำเนินการสืบค้นเพื่อหาสื่อที่มีผู้อื่นทำไว้แล้ว และได้นำมาเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต เมื่อสืบค้นได้แล้ว นักเรียนก็นำมาแก้ไขรายละเอียดและเปลี่ยนชื่อเป็นของตนเอง</p> <p>ข. ดำเนินการสืบค้นเพื่อหาสื่อที่มีผู้อื่นทำไว้แล้ว และได้นำมาเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต เมื่อสืบค้นได้แล้ว นักเรียนก็นำมาแก้ไขรายละเอียดและอ้างอิงแหล่งที่มาของสื่ออย่างชัดเจน</p> <p>ค. ออกแบบสื่อด้วยตนเอง โดยเลือกประเภทสื่อ จัดทำโครงร่างของสื่อ สืบค้นเนื้อหาเพื่อนำมาบรรจุลงในสื่อ ลงมือสร้างสื่อ เขียนบท ปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้สื่อ</p> <p>ง. ออกแบบสื่อด้วยตนเอง โดยกำหนดจุดมุ่งหมายของการนำเสนอ วางแผนการสืบค้นเนื้อหา เลือกประเภทสื่อที่มีเทคโนโลยีเหมาะสมกับเนื้อหา เขียนบท ลงมือสร้างสื่อ ทดลองใช้สื่อ และปรับปรุงแก้ไข</p> <p>(เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 4) ใช้เทคโนโลยีต่างๆ ของสื่อเพื่อแก้ไข และเผยแพร่สารได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>19. นักเรียนอ่านเจอโพสต์เรื่องที่มีสาระน่าสนใจและมีประโยชน์เรื่องหนึ่งจาก Facebook ของผู้อื่น นักเรียนอยากเผยแพร่เนื้อหาเหล่านี้ให้เพื่อนๆ และคนทั่วไปที่ติดตาม Facebook ของนักเรียนได้อ่านเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป นักเรียนควรทำอย่างไร</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. แแท็กให้เพื่อน</p> <p>ข. ขออนุญาตเจ้าของโพสต์ แล้วแชร์ต่อใน Facebook ของนักเรียน</p>	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
	<p>ค. Copy ภาพและข้อความ เพื่อนำมาโพสต์ใหม่ใน Facebook ของนักเรียน</p> <p>ง. ปล่องไว้ตามเดิม เพราะทุกคนก็จะได้เห็นเหมือนกัน</p> <p>(เฉลย ข. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 5) แสดงความเห็นและเสนอแนะความคิดของตนอย่างสร้างสรรค์ในการวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศ ค่านิยม ความเชื่อความคิดเห็น ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ การโฆษณาชวนเชื่อ และข้อเสนอกิจจริงที่นำเสนอหรือแฟงมากับสื่อที่</p>	<p>คำถาม</p> <p>20. มีการเผยแพร่ภาพและข้อความนี้ผ่าน Facebook ไปยังบุคคลทั่วไป</p>  <p>ต่อมา มีการเผยแพร่ภาพและข้อความนี้ผ่าน Facebook ตามมาอีก</p>	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
ตนเองได้เปิดรับ	 <p>นักเรียนมีความเห็นอย่างไร <u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. คนไทยในชนบทเป็นคนที่ถูกหลอกได้ง่าย เพราะมีการศึกษาค่ำ</p> <p>ข. ฝึบอบมีอยู่จริง เพียงแต่ไม่ใช่ต้นเหตุของการตายของไก่ในครั้งนี้</p> <p>ค. คนไทยส่วนใหญ่มีความเชื่อทางไสยศาสตร์ ร่มงาย ชอบข่าวลือ และไม่มีเหตุผล</p> <p>ง. เราไม่ควรเชื่อข่าวลือที่ไร้เหตุผล ควรมีสติ คิดไตร่ตรองหาสาเหตุ และไม่ควรแตกตื่นแต่ควรมีการระวังป้องกันที่ดีเพิ่มขึ้น</p> <p>(เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
องค์ประกอบที่ 5 ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 1) มีส่วนร่วม	<p>คำถาม</p> <p>21. เพื่อนของนักเรียนขออนุญาตส่งต่อผลงานของเพื่อน เพื่อเผยแพร่ความรู้ที่มีประโยชน์จากผลงานให้แก่คนอื่นๆ แต่นักเรียนเห็นข้อบกพร่องบางประการจากผลงานชิ้นนี้ นักเรียนควรทำอย่างไร</p>	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
ในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อนำไปสู่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะต่างๆ ที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม	<p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. ไม่อนุญาตให้ส่งต่อผลงานมาเผยแพร่ เพราะเห็นว่ามีข้อบกพร่อง เกรงว่าจะทำให้นักเรียนเสียชื่อเสียงไปด้วย แต่ก็ไม่ได้แจ้งให้เพื่อนได้ทราบเพราะกลัวเพื่อนจะไม่พอใจ</p> <p>ข. อนุญาตให้ส่งต่อมาได้ แต่นักเรียนจะลบออกในภายหลัง เพราะเห็นว่ามีข้อบกพร่อง ไม่ควรเผยแพร่ในเวลายาวนาน และไม่แจ้งให้เพื่อนได้ทราบ เพราะเห็นว่ามีใช้ความรับผิดชอบของนักเรียน</p> <p>ค. แจ้งให้เพื่อนได้ทราบข้อบกพร่องเสียก่อน เพื่อให้เพื่อนปรับปรุงแก้ไข</p> <p>ง. แจ้งให้เพื่อนได้ทราบข้อบกพร่องโดยวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา รวมถึงเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข และอธิบายถึงประโยชน์ที่ผู้อ่านจะได้รับเมื่อนำมาเผยแพร่เพื่อสร้างกำลังใจให้แก่เพื่อนในการปรับปรุงแก้ไขงานต่อไป</p> <p>(เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p><u>องค์ประกอบที่ 5 ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill)</u></p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 1) มีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อ</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>22. พิจารณาภาพที่นำเสนอแล้วตอบคำถาม</p> 	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
นำไปสู่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ในลักษณะต่างๆ ที่ถูกต้องและ เป็นประโยชน์ต่อสังคม	จากภาพ นักศึกษาร่วมทำกิจกรรมโดยเข้าไปร่วมจัดรายการวิทยุกับนักจัดรายการมืออาชีพ การทำ กิจกรรมลักษณะนี้มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่ออะไร <u>ตัวเลือก</u> ก. นักจัดรายการวิทยุต้องการนักศึกษาช่วยงาน เพื่อแบ่งเบาภาระงาน ข. นักจัดรายการวิทยุต้องการให้รายการมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาซึ่งเป็น กลุ่มผู้ฟังรายการส่วนใหญ่เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อสร้างกระแสความสนใจ ค. การทำงานร่วมกันระหว่างนักจัดรายการวิทยุอาชีพกับนักศึกษาฝึกประสบการณ์จะทำให้นักศึกษามี ความรู้ความเข้าใจต่อสื่อมากยิ่งขึ้น สามารถตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อสื่อที่ตนรับอย่างมีเหตุผล ง. การทำงานร่วมกันของนักศึกษาฝึกประสบการณ์กับนักจัดรายการมืออาชีพจะทำให้นักศึกษาเกิด ประสบการณ์ในการออกไปประกอบอาชีพเป็นนักจัดรายการวิทยุต่อไปในอนาคต (เฉลย ก. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)			
องค์ประกอบที่ 5 ทักษะการมี ส่วนร่วม (Participate Skill) พฤติกรรมบ่งชี้ : 2) มี ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการ	<u>คำถาม</u> 23. เพื่อนของนักเรียนคนหนึ่งชื่อ ดวงใจ รู้จักกับเพื่อนผ่าน Social Media ประเภท Facebook ชื่อ มาร์ค โดยไม่รู้จักตัวจริงของเพื่อนคนนี้ วันหนึ่งมาร์คชวนดวงใจให้ไปเที่ยวงานปาร์ตี้วันเกิดของมาร์คที่ หอพักแห่งหนึ่งในเวลาประมาณ 22:00 น. ดวงใจไม่กล้าบอกใครๆ และดวงใจตัดสินใจจะไปร่วมงาน ปาร์ตี้ครั้งนี้ แต่ชวนนักเรียนให้ไปเป็นเพื่อนด้วยกัน นักเรียนไม่เห็นด้วยแต่ก็ไม่อยากให้ดวงใจไปงาน	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
วิพากษ์ และแสดงความ คิดเห็นต่อสื่อต่างๆ อย่าง เปิดเผยบนพื้นฐานของความ รับผิดชอบและจริยธรรม	<p>ปาร์ตี้เพียงลำพัง นักเรียนจะตัดสินใจและให้เหตุผลกับดวงใจอย่างไร</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และพูดขบใจดวงใจที่ให้ความไว้วางใจในการชวนนักเรียนไปงานปาร์ตี้ของมาร์ค แต่พยายามอธิบายให้ดวงใจเข้าใจว่า การไปร่วมงานปาร์ตี้กับคนที่ยังไม่รู้จักตัวตนจริงๆ อาจเป็นการหลอกลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี ดวงใจควรทำความรู้จักกับตัวตนจริงๆ ของมาร์คให้ดีเสียก่อน เช่น ชวนมาร์คมาเที่ยวที่บ้านของดวงใจ ซึ่งมีพ่อแม่อยู่ด้วย</p> <p>ข. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และพูดตำหนิดวงใจด้วยคำพูดที่รุนแรง เพื่อให้ดวงใจสำนึกได้ว่า ดวงใจกำลังถูกหลอกลวงจากผู้ไม่หวังดี และถ้าหากดวงใจไม่เชื่อก็ตัดความสัมพันธ์การเป็นเพื่อนต่อกัน</p> <p>ค. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และเลิกยุ่งเกี่ยวกับดวงใจอีก เพราะคิดว่าดวงใจกับเพื่อนกำลังวางแผนหลอกลวงนักเรียนไปทำร้ายหรือลวงละเมิด และพูดตำหนิการกระทำของดวงใจอย่างรุนแรง</p> <p>ง. ตัดสินใจไปงานปาร์ตี้เพราะกลัวดวงใจเสียใจ แต่ชวนเพื่อนไปด้วยอีก 1 คน โดยพยายามพูดโน้มน้าวให้เพื่อนที่ชวนไปด้วยเชื่อว่า มาร์คจะจัดงานปาร์ตี้วันเกิดจริงๆ ไม่ใช่เรื่องโกหกหลอกลวง (เฉลย ก. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
องค์ประกอบที่ 5 ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill)	<p>คำถาม</p> <p>24. ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ นักเรียนและเพื่อน 4 คน ได้รับมอบหมายให้ทำงานกลุ่ม โดยสืบค้นความรู้เรื่อง พลังงานแสงอาทิตย์ และนำความรู้มาจัดทำเป็นสื่อเพื่อนำเสนอหน้าชั้น นักเรียนจึงวาง</p>	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
<p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 3) เปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น</p> <p>ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนอย่างเหมาะสม</p>	<p>แผนการทำงานโดยมอบหมายให้เพื่อน 4 คนทำหน้าที่สืบค้นเนื้อหา และนักเรียนทำหน้าที่จัดทำสื่อ Powerpoint เมื่อนักเรียนจัดทำสื่อ Powerpoint เสร็จแล้ว นักเรียนควรทำอย่างไร</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. ปิดเป็นความลับ เพื่อให้เพื่อนเกิดความตื่นเต้นเมื่อได้ชมการนำเสนอ</p> <p>ข. เปิดให้เพื่อนได้ชมบางส่วน เพื่อให้เพื่อนสบายใจว่างานที่นักเรียนได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนดเวลาแล้ว</p> <p>ค. เปิดให้เพื่อนได้ชมทั้งหมด เพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็น</p> <p>ง. ส่งต่อ file ให้เพื่อนทุกคน เพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงแก้ไข และใช้ประโยชน์จากสื่อในการทบทวนความรู้ (เฉลย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			
<p>องค์ประกอบที่ 5 ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill)</p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ : 3) เปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น</p>	<p><u>คำถาม</u></p> <p>25. นักเรียนจัดทำสื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติในชุมชนของนักเรียนเพื่อส่งเป็นผลงานในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ครูเห็นว่าเป็นสื่อที่มีประโยชน์และน่าสนใจ ครูจึงบอกให้นักเรียนนำสื่อดังกล่าวไปเผยแพร่ให้กับเพื่อนๆ บน Facebook ของนักเรียน ข้อใดคือสิ่งที่นักเรียนไม่ควรปฏิบัติ</p> <p><u>ตัวเลือก</u></p> <p>ก. เผยแพร่โดยการส่งต่อให้กับเพื่อนทุกคนที่สนใจ</p>	+1	+1	+1

องค์ประกอบ/พฤติกรรมบ่งชี้	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่		
		1	2	3
ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนอย่างเหมาะสม	<p>ข. เปิดโอกาสให้เพื่อนนำสื่อไปใช้ประโยชน์โดยการนำสื่อไปเผยแพร่ต่อบุคคลที่สนใจต่อไป</p> <p>ค. เปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์วิจารณ์และแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอของสื่ออย่างเปิดกว้าง</p> <p>ง. เลือกเผยแพร่เฉพาะเพื่อนที่แสดงความเห็นในลักษณะชื่นชมต่อสื่อของนักเรียนเท่านั้น ส่วนเพื่อนที่วิพากษ์วิจารณ์ข้อบกพร่องของสื่อ นักเรียนจะหลีกเลี่ยง เพื่อให้สื่อได้รับการเผยแพร่อย่างแพร่หลายมากที่สุด</p> <p>(เฉลี่ย ง. ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน)</p>			

ภาคผนวก ข
แบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคม
ออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการบูรณาการการจัดการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่		
		1	2	3
	หลักการ			
1	หลักการมีความชัดเจนสามารถแสดงจุดเน้นของหลักสูตร	4	5	4
2	หลักการของหลักสูตรมีความสมเหตุสมผล	4	5	4
3	หลักการของหลักสูตรมีความสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร	4	4	4
	จุดมุ่งหมาย			
4	กล่าวถึงการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ที่มุ่งให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้อย่างชัดเจน	4	4	5
5	ระบุสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่สอดคล้องกับหลักการของหลักสูตร	5	4	4
	เนื้อหาสาระ			
6	เนื้อหาครอบคลุม สอดคล้องตามหลักการ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4	4	4
7	การจัดเรียงเนื้อหาสาระมีความต่อเนื่อง	5	4	5
8	เนื้อหามีความเหมาะสม สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	5	4	4
	กิจกรรมการเรียนการสอน			
9	มีการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างชัดเจน	4	5	4
10	กิจกรรมการเรียนการสอนมีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ	4	5	5
11	กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนมีการเรียงเรียงเป็นลำดับขั้นตอน	4	4	4
12	กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเวลา	4	5	4
13	กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4	5	4
	การวัดและประเมินผล			
14	ความเหมาะสมของเทคนิค/วิธีการ รวมถึงหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	5	4	4

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่		
		1	2	3
15	เทคนิค/วิธีการ รวมถึงหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความชัดเจนและสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้	4	5	4
16	เทคนิค/วิธีการ รวมถึงหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลสามารถตรวจสอบการบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้	4	5	4



ภาคผนวก ญ

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
หลักสูตรเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคกิจกรรมการ
บูรณาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

SRIPATUM
UNIVERSITY

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
		คนที่		
		1	2	3
1	จุดประสงค์/ผลการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	4	5	4
2	จุดประสงค์/ผลการเรียนรู้มีการระบุพฤติกรรมชัดเจน สามารถวัดได้	4	5	4
3	เนื้อหาการเรียนรู้มีความน่าสนใจ/สอดคล้องกับจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้	4	5	4
4	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	5	4
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน	5	4	5
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติได้จริง	4	5	4
7	กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม	4	4	4
8	กิจกรรมการเรียนรู้สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่บรรลุตามจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้	5	5	4
9	เวลาที่กำหนดสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4	5	4
10	ความชัดเจนของการกำหนดรายการสื่อและแหล่งการเรียนรู้	4	4	5
11	สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับศักยภาพ ความสามารถของผู้เรียน	4	4	4
12	สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง	4	5	4
13	ความสอดคล้องของการวัดและประเมินผลกับจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้	5	4	5
14	ความสอดคล้องของเทคนิค/วิธีการ รวมถึงหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด	5	5	4
15	ความชัดเจนของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	5	5	4