



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
เล่มที่ 2

โครงการ “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอน
เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย”
ระยะที่ 2

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา

พฤษภาคม 2559

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
เล่มที่ 2

โครงการ “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอน
เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย”
ระยะที่ 2

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย
และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย สกว.ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยการสนับสนุนและความช่วยเหลือจากหลายส่วน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกภาคส่วนที่ให้การสนับสนุนและให้ความช่วยเหลืออย่างดีตลอดการดำเนินงานวิจัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ การสนับสนุนเงินทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัทวดี อภินันท์ ที่ให้ความกรุณาตรวจสอบเนื้อหาแนวการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นภาพร ณันติเวชกุล และ อาจารย์ ดร. ชีรดา จงกลรัตน์ ที่ให้ความกรุณาตรวจสอบแบบทดสอบการสอน

ขอขอบพระคุณผู้บริหารโรงเรียนและครูที่ให้ความอนุเคราะห์ทดสอบการสอน ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียนแมริมวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่ และครูศิริวรรณ ทับทิม โรงเรียนแมริมวิทยาคม ว่าที่ร้อยตรี บรรจง ดอกอินทร์ ผู้อำนวยการโรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย จังหวัดอุบลราชธานี และครูณรงวิทย์ สิงคบุตร โรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย ครูเสนอ วิเศษสิงห์ โรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม จังหวัดกาญจนบุรี และครูสิโรตม์ อนุจันทร์ โรงเรียนวัดสุทธิวาราม กรุงเทพมหานคร รวมทั้งนักเรียนมัธยมศึกษาในโรงเรียนข้างต้นที่ให้ความร่วมมือในการทดสอบการสอน นอกจากนี้ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าเข้าร่วมประชุมระดมความคิดอย่างเต็มที่

ขอขอบพระคุณ คุณแสงเพชร อิศระพานิชกิจ เจ้าหน้าที่โครงการ ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำในการดำเนินโครงการอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นความรู้พื้นฐานสำหรับผู้บริหารโรงเรียนและครูที่จะนำแนวทางการสอนไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ช่วยส่งเสริมนักเรียนมัธยมศึกษาให้มีความสามารถและทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์ นำไปสู่การพัฒนาเยาวชนไทยในฐานะกำลังสำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศในอนาคต

ผู้วิจัย

พฤษภาคม 2559

บทคัดย่อ

รหัสโครงการ : สัญญาเลขที่ RSA5780042

ชื่อโครงการ : การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอน
เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย

ชื่อผู้วิจัย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address : phnom.k@chula.ac.th

ระยะเวลาโครงการ : 2 ปี (มิถุนายน 2557 ถึง พฤษภาคม 2559)

โครงการวิจัยระยะที่ 2

การวิจัยระยะที่ 2 มุ่งบรรลุวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในด้านเนื้อหาและวิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นคือ ขั้นที่ 1) วิเคราะห์รายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ขั้นที่ 2) จัดประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ขั้นที่ 3) พัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และจัดทำตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 4) ทดสอบสอนโดยนำแผนการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นในโรงเรียน 4 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ อุบลราชธานี กาญจนบุรี และกรุงเทพมหานคร ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีที่ 3 ปีที่ 5 และปีที่ 6

ผลการวิจัยระยะที่ 2 ได้พัฒนาเป็นแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมขึ้น มีโครงสร้างเนื้อหาประกอบด้วย 5 กลุ่มสาระ และในแต่ละกลุ่มสาระวิธีการสอน ดังต่อไปนี้

สาระที่ 1 : การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล โดยวิธีการสอนเน้นการอภิปรายระหว่างครูกับนักเรียนโดยใช้กรณีศึกษา

สาระที่ 2 : ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ด้านองค์การสื่อดิจิทัล กฎหมาย การแยกแยะประเภทเนื้อหา พฤติกรรมการเสพติดสื่อดิจิทัล โอกาสที่นำไปสู่ความเสี่ยงอันตราย โดยวิธีการสอนเน้นการระดมความคิด ประเมิน และวิพากษ์ความถูกต้อง ใช้เหตุการณ์ที่ใกล้ชิดกับนักเรียนมาวิเคราะห์ โดยมีครูเป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้ ให้คำแนะนำ หรือโค้ช (Coach)

สาระที่ 3 : รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์ เน้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning)

สาระที่ 4 : สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อชีวิตและสังคมที่ดี เป็นการออกแบบ ผลิต สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล รวมทั้งเทคนิควิธีการแทรกแซงของธุรกิจและเจ้าของสื่อในขั้นตอนการผลิต ใช้วิธีการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)

สาระที่ 5 : เรียนรู้อยู่เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต เป็นการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงสื่อดิจิทัลในอนาคต และการเตรียมตนเองให้พร้อมเพื่อดำเนินชีวิตอย่างรู้ทันสื่อดิจิทัล ใช้วิธีการสอนแบบการสืบค้นข้อมูล การวาดภาพ บทบาทสมมติ

ผลการทดสอบสอนบทเรียนตัวอย่างพบว่า บทเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในด้านความรู้ ครูผู้สอนมีความเห็นว่า เนื้อหาและวิธีการสอนเหมาะสมและนำไปสอนได้จริง นักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาเข้าใจง่าย น่าสนใจ ทันสมัย มีประโยชน์ ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน กิจกรรมในชั้นเรียนสนุก นักเรียน ได้แสดงความคิดเห็น อภิปราย และได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน

คำหลัก : ความเสี่ยง นักเรียนมัธยม การรู้ทันสื่อ สื่อดิจิทัล การสอน

Abstract

Project Code : RSA5780042

Project Title : Access, Risk, Digital Literacy and Conceptual Frame of Digital Media
Education for Thai Secondary School Students

Investigator : Assistant Professor Phnom Kleechaya, Ph.D.
Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University

E-mail Address : phnom.k@chula.ac.th

Project priod : 2 years (June 2014 - May 2016)

Phase 2

The second phase was aim to develop media literacy education for Thai secondary school students. The research carry on 4 steps; Step 1) documentary analysis. Step 2) brainstorming among experts for digital media education framework. Step. 3) Development of conceptual framework for digital media education. Step 4) Testing teaching plan using 4 designed teaching plan to test from each class of grade 8, 9, 11 and 12 from 4 schools in 4 provinces including Chiang Mai Province, Ubon Ratchathani Province, Kanchanaburi Province and Bangkok Metropolitan Administration.

The result from the second phase is the conceptual frame of digital media education for secondary school students which comprised of 5 key area of learning.

Learning area 1: Accessibility, Using and Decoding Digital Media. This learning area focuses on skills of digital media use. The teaching method focusing on case studies to discuss and exchange ideas between teachers and students.

Learning area 2: Fundamental Knowledge on Digital Media. This learning area concerning basic knowledge on digital media organization, laws, ability to differentiate content, skills to refuse and examine risk content by learning critical thinking skills, evaluation and criticizing digital media content from real life situation. The teaching approach focusing on teacher coaching.

Learning area 3: Digital Media Literacy in Digital Life & Utility. This learning area focuses on ability to use digital media effectively for learning, citizenship and solving social problems by using problem-based learning, issue-based learning.

Learning area 4: Digital Media Creativity for Life and Society. This learning area concerning the process of digital media production and realizing the intervention of media owner by using project-based learning approach.

Learning area 5: Active learning on Digital Media Literacy for Future. This learning area focuses on preparing for digital media literacy by learning through surfing the Internet, imagine the future drawing and role play.

The result from the teaching test indicated that designed teaching plan has achievement in knowledge. Teachers explained that teaching plan was appropriate and practical for teaching. The students expressed that the lesson was practical, interesting, up to date and easily to understand. The activities in class are fascinating because it provide the opportunity for the students to express their ideas with each other.

Keywords : Thai student risk / digital literacy / media education

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	(1)
บทคัดย่อ	(2)
Abstract.....	(3)
สารบัญ.....	(4)
สารบัญตาราง.....	(7)

บทที่

1. บทนำ

ความสำคัญ และที่มาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย.....	11
ขอบเขตด้านเนื้อหาวิชาสำหรับการวิเคราะห์รายวิชา.....	12

2. การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับสูตรการศึกษา.....	17
แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอน.....	22
การสอนการรู้เท่าทันสื่อ.....	27
การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	35

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นที่ 1 การวิจัยเอกสาร.....	46
ขั้นที่ 2 การประชุมระดมความคิดจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	48
ขั้นที่ 3 การพัฒนากรอบเนื้อหาการสอน และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	49
ขั้นที่ 4 การทดสอบสอนเบื้องต้น.....	50

บทเรียนและโรงเรียนที่ทดสอบสอน.....	50
การเก็บข้อมูลและขั้นตอนการทดสอบสอน.....	51
การวัดตัวแปรความรู้.....	52
เครื่องมือเก็บข้อมูลการทดสอบการสอน และการทดสอบ.....	53
การวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบการสอน.....	53
การรายงานผลการวิจัย.....	54
4. ผลวิเคราะห์เอกสารรายวิชาและการฝึกอบรมเกี่ยวกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อ	
รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อต่างประเทศ.....	55
รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย.....	75
หลักสูตรฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย.....	92
5. ผลการประชุมระดมความคิดจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม	
แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม.....	105
ความคิดเห็นเกี่ยวเนื่องกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	111
กรอบเนื้อหาการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	118
วิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	121
วิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	124
6. โครงสร้างเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม	
โครงสร้างเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม.....	134
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม.....	138
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1.....	140
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2.....	150
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3.....	160
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4.....	173

7. ผลทดสอบบทเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

บทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล”

โรงเรียนแมริมวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่..... 180

บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล”

โรงเรียนสุทิวราราม กรุงเทพมหานคร.....195

บทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” โรงเรียน

อุบลราชธานีศรีวรินทร์ จังหวัดอุบลราชธานี..... 211

บทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต” โรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม

จังหวัดกาญจนบุรี..... 227

8. แนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม..... 238

สรุปผลการทดสอบการสอน..... 243

อภิปรายผลการวิจัย..... 245

ข้อเสนอแนะสำหรับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม..... 258

ข้อเสนอสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป..... 259

รายการอ้างอิง..... 260

ภาคผนวก..... 265

ก. รายชื่อโรงเรียน/สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เปิดสอนวิชารู้เท่าทันสื่อ/
อินเทอร์เน็ต/ดิจิทัล..... 266

ข. แบบสังเกตการณ์ระหว่างการสอนสำหรับผู้วิจัย..... 269

ค. แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้พร้อมแบบเฉลย..... 271

ง. ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและผลการวิจัย... 296

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
7.1	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ จำแนกตาม คะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และกลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและ ความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” 190
7.2	แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน-หลังเรียน บทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” 191
7.3	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียน-กลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” 192
7.4	จำนวนและร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน โดยการเปรียบเทียบ กับการเรียนตามบทเรียนทดสอบกับการเรียนบทเรียนปกติบทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” 193
7.5	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ จำแนกตาม คะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และกลุ่มควบคุม บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล” 207
7.6	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อน-หลังเรียน บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล” 208
7.7	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียน-กลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล” 209
7.8	จำนวนและร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน โดยการเปรียบเทียบ กับการเรียนตามบทเรียนทดสอบกับการเรียนบทเรียนปกติบทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล” 210
7.9	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ จำแนกตาม คะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และกลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภท เนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” 223
7.10	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อน-หลังเรียน บทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” 224

7.11	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียน-กลุ่มควบคุมบทเรียน เรื่อง“การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”.....	225
7.12	จำนวนและร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน โดยการเปรียบเทียบกับการเรียนตามบทเรียนทดสอบกับการเรียนบทเรียนปกติบทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”.....	226
7.13	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ จำแนกตามคะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และกลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต”.....	234
7.14	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อน-หลังเรียน บทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต”.....	235
7.15	จำนวนและร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน โดยการเปรียบเทียบกับ การเรียนตามบทเรียนทดสอบกับการเรียนบทเรียนปกติบทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต”.....	236

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญ และที่มาของปัญหา

การรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญโดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนซึ่งถือเป็นทรัพยากรบุคคลที่สำคัญต่อการพัฒนาประเทศในอนาคตข้างหน้า เด็กและเยาวชนเป็นประชากรรุ่นที่เติบโตมาพร้อมยุคการหลอมรวมเทคโนโลยีและดิจิทัลเข้าด้วยกัน กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2554, น. 42) ให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สะท้อนให้เห็นในแผนยุทธศาสตร์ในยุทธศาสตร์ที่ 6 ที่ระบุเป้าหมายที่สำคัญคือ

ประชาชนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT literacy) รอบรู้ เข้าถึงและพัฒนาใช้สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ (Information literacy) และรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) สามารถเลือกใช้ ICT เพื่อการเรียนรู้ และการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล

จากเป้าหมายที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า ทักษะสำคัญสำหรับเด็กและเยาวชนในการใช้ชีวิตทั้งในปัจจุบันและอนาคตคือ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เอนกัยต่อตนเอง และสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ในการทำงานและการใช้ชีวิตของตนเองได้ ซึ่งเป็นไปในแนวทางเดียวกับงานวิจัยครั้งนี้ที่ใช้คำว่า “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” (Digital Literacy) ซึ่งหมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัล แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด ทักษะดังกล่าวนี้จำเป็นต้องสร้างและพัฒนาขึ้นในตัวเด็กและเยาวชน ซึ่งก่อนจะพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สิ่งคัญคือองค์ความรู้พื้นฐานที่สะท้อนถึงสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน งานวิจัยของพนม คลีฉายา (2557) ซึ่งเป็นงานวิจัยระยะที่ 1 ของโครงการวิจัยเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” ได้ดำเนินการสำรวจความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล และการรู้เท่าทันการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนมัธยมในประเทศไทยเพื่อเป็นองค์ความรู้พื้นฐานสำหรับการพัฒนาแนวทางการสอนเพื่อให้นักเรียนมัธยมมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้ การสำรวจนักเรียนมัธยมในระยะที่ 1 นี้พบว่า แม้ว่าในภาพรวมนักเรียนมัธยมส่วนใหญ่จะเลือกที่

ไม่เข้าไปดูหรืออ่านเนื้อหาที่เป็นความเสี่ยง เช่น เพศ เกมสล็อต การพนัน การแสดงออกด้วยความรุนแรง แต่พบว่ามียุทธศาสตร์อย่างจํานวนร้อยละ 4 – 10 ที่ระบุว่าตนเองมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาที่เป็นความเสี่ยงดังกล่าวอยู่ในระดับน้อย ๆ จนถึงทำเป็นประจํา มีจํานวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าคุยกับคนแปลกหน้าบ่อย ๆ จํานวนร้อยละ 3.0 ระบุว่าคลิกรูปภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้หรือแนะนำให้ดู และร้อยละ 1.8 ระบุว่าดูเป็นประจํา ซึ่งให้เห็ว่ายังมีเด็กอยู่กลุ่มหนึ่งซึ่งจํานวนอาจจะไม่มากนักที่เผชิญกับความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล สำหรับการสำรวจระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลพบว่า นักเรียนมัธยมมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจเนื้อหา สามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาและการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริง และเพศอยู่ในระดับสูง แต่สำหรับการรู้เท่าทันในเนื้อหาด้านเกมสล็อตพบว่า นักเรียนมัธยมมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น งานวิจัยนี้เป็นองค์ความรู้พื้นฐานที่แสดงให้เห็นสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักมัธยมว่า แม้จะมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอยู่ระดับที่สูงแต่ก็คงมีความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัลเช่นเดียวกัน แสดงให้เห็นว่าเด็กนักเรียนมัธยมยังต้องการการเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในด้านการวิเคราะห์ วิพากษ์และตัดสินใจแสดงออกอย่างเหมาะสม

การวิจัยครั้งนี้เป็นการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 2 ต่อเนื่องจากการวิจัยระยะที่ 1 ซึ่งได้ดำเนินการสำรวจความเสี่ยงในการใช้งานและการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และจะนำผลการวิจัยระยะที่ 1 มาเป็นองค์ความรู้พื้นฐานสำหรับการพัฒนาแนวทางการเรียนการสอนเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา โดยให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนในโรงเรียนเป็นสำคัญ

ในรอบศตวรรษที่ผ่านมา การสอนการรู้เท่าทันสื่อ (สื่อมวลชน) ในประเทศไทยเป็นไปในลักษณะที่ไม่เป็นแนวทิศทางเดียวกัน (กฤษณา ชาวไชย, 2556) การสอนการรู้เท่าทันสื่อ (สื่อมวลชน) ในประเทศไทยมักจะเปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาที่มีคณะนิเทศศาสตร์หรือวารสาร และสื่อสารมวลชน ส่วนคณะที่เกี่ยวข้องกับครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ไม่มีการเปิดสอนรายวิชา การรู้เท่าทันสื่อโดยตรง การเรียนการสอนจะเป็นแบบเน้นการสอนที่เน้นเรื่องของการฝึกฝนทาง “ความคิด” มากกว่าการฝึกฝนทักษะทางเทคนิคในการ “ปฏิบัติ” (วรชัย คุรุจิต, และ จัตุรณวิ คงดี, 2555) นอกจากนี้ยังมีปัญหาเกี่ยวกับการที่บุคลากร ครู ผู้เชี่ยวชาญการสอนเรื่องสื่อ การจัดทำหลักสูตรหรือการจัดกิจกรรม ยังขาดความเข้าใจในเรื่องสื่อมวลชนศึกษา รวมถึงยังขาดการให้ความสำคัญของผู้บริหารโรงเรียนต่อหลักสูตรที่สอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ (สุวรรณ

ทรัพย์พีชผล, 2540; ศรีนทิพย์ กิจสวัสดิ์, 2544) นอกจากนี้ในด้านตัวผู้เรียนยังพบว่า ศักยภาพเด็กมีความแตกต่างกันทำให้ความรู้เรื่องสื่อมวลชนศึกษาไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าที่ควร (สุวรรณ ทรัพย์พีชผล, 2540; วัชรญ์ คุรุจิต, และฉัตรฉวี คงดี, 2555) ตลอดจนยังขาดการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องช่วยเหลือ ทั้งมหาวิทยาลัยหรือองค์กรที่รณรงค์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ขาดชุดสื่อประกอบการเรียนการสอนด้วยเหตุที่การพัฒนาสื่อการสอนเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาอย่างมากและมีความยากทางด้านเทคนิค รวมทั้งชุดสื่อจากต่างประเทศ หนังสือและตำราที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อยังเป็นภาษาอังกฤษ ยังมีการแปลเป็นภาษาไทยน้อย (สุวรรณ ทรัพย์พีชผล, 2540; พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ, 2549, น. 53-55; วัชรญ์ คุรุจิต, และฉัตรฉวี คงดี, 2555)

อย่างไรก็ตามการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้รับการศึกษาวิจัยมาอย่างต่อเนื่อง มีงานวิจัยที่มีข้อค้นพบที่เสนอว่าควรมีการจัดทำโครงการทั้งระยะสั้นและระยะยาวการสอนสื่ออย่างต่อเนื่อง โดยเน้นอบรมครูเพื่อให้ครูดำเนินการในเรื่องสื่อศึกษาไปยังนักเรียนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (ศรีนทิพย์ กิจสวัสดิ์, 2544) ซึ่งพรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ (2549, น. 53-55) ชี้ให้เห็นว่าโรงเรียนควรจัดเป็นโครงการนำร่องเพื่อลงมือปฏิบัติจริงและติดตามผลอย่างต่อเนื่อง เช่นเดียวกับงานวิจัยของ อุลิสซา คุรุทะเลน (2556) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ควรจะต้องมีความต่อเนื่อง (Continuity) การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง คือ การทำซ้ำและการมีพื้นที่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อยาวชนเกิดการรู้เท่าทันสื่อในระดับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งเป็นระดับของการเรียนรู้ที่แท้จริงได้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อยังมีข้อจำกัดหรือปัญหาอยู่บางประการ กล่าวคือ แม้ว่าจะมีคู่มือและสื่อการสอนเรื่องสื่อทั้งสื่อมวลชนและเทคโนโลยีไอซีที แต่ยังขาดครูผู้สอนที่มีความเข้าใจและถนัดในการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่ออย่างจริงจัง และสื่อการสอนยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการสอนที่มีเนื้อหาการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการใช้งานสื่อซึ่งแตกต่างกันไปตามวัยของเด็ก อีกทั้งยังไม่สามารถนำไปสอนได้อย่างจริงจังด้วยเหตุที่ไม่ได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียน แม้จะมีปัญหาตามที่กล่าวมาแต่การเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อยังคงเป็นสิ่งจำเป็น เพราะสิ่งสำคัญที่จะสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่วัยรุ่นสำหรับเด็กคือการสอนสื่อซึ่งจะทำให้ผู้ที่ได้รับการฝึกสอนเข้าใจและรู้เท่าทันได้เป็นอย่างดี (Semali, 1991; Sternheimer, 1998; Hobbs, 1998; Heins, & Cho, 2003, p.1; Chen, 2008; Evans, 2009; Jeong, Cho, & Hwang, 2010; Martens, 2009; Vraga, Tully, Atkin, & Rojas, 2010; จินตนา ต้นสุวรรณนนท์, 2550) สำหรับการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีทัศนะความเห็นและข้อค้นพบจากงานวิจัยไปทิศทางเดียวกันว่า การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมี

ความจำเป็น (Christ, 2004, p. 95; Duran et al, 2008; Vanwynsberghe, Paulussen, & Verdegem, 2011; Earp, 2012, p. 78; Marty et al, 2013; พนม คลีฉายา, 2556; ธีรพร ทวีชัย, 2557; นุสบา เมฆศรีทองคำ, ม.ป.ป) และมีผลวิจัยที่บ่งชี้ว่าหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญที่โรงเรียนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรให้ความสำคัญโดยบรรจุหรือสอนแทรกในเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้เรียนรู้ได้มีความเข้าใจ (สุวรรณ ททรัพย์พิชผล, 2540; พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ, 2549, น. 53-55; การดา ร่วมพุ่ม, 2558)

อันเนื่องด้วยสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ปัจจุบัน สื่อดิจิทัลที่เป็นสื่อใหม่ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วทั่วโลกเชื่อมโยงผู้ใช้งานทุกเพศทุกวัย จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องให้การเรียนรู้และให้ความรู้ด้านการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดรู้เท่าทันสื่อ Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams (2003, pp. 5-6) ชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้นเกี่ยวข้องกับทักษะการใช้ระบบการนำทาง (Navigation) หรือเรียกว่า การรู้เท่าทันระบบการนำทางในสื่อใหม่ (Navigation Literacy) หรือ การรู้เท่าทันเครือข่ายข้อมูล (Network Literacy) ในการใช้งานสื่อใหม่ ดังนั้นการสอนการรู้เท่าทันสื่อควรหมายรวมถึงเนื้อหาทุกรูปแบบของสื่อ ซึ่งเป็นนิยามที่ขยายไปสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยโดยมองว่าการรู้เท่าทันสื่อที่ขยายขอบเขตไปสู่สื่อดิจิทัล Thoman, & Jolls (2005, p. 28) ยังกล่าวถึงการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ตามกรอบคู่มือการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy; CML MediaLit Kit™) ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้และการฝึกฝนทักษะที่จำเป็นที่จะใช้ระบบการนำทาง (navigate) ในสื่อใหม่เพื่อเข้าถึงวัฒนธรรมโลกาภิวัตน์ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) การเข้าถึงเนื้อหาในสื่อใหม่ (Access) 2) การวิเคราะห์ (Analyze) 3) การประเมินผล (Evaluation) และ 4) การสร้างสรรค์ (Create) พนม คลีฉายา (2557) ได้สร้างกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากแนวคิดที่กล่าวมาและอธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล และสามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัลแล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิดและมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด ซึ่งจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลโดยไม่หลงไปตามสื่อ อีกทั้งยังเสนอการวัดรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมี 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความสามารถในการเข้าถึง (Access) 2) ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) 3) ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) และ 4) การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)

นอกจากนี้การเรียนการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ยังสอดคล้องกับกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ให้ความสำคัญกับคุณภาพของประชากรควบคู่ไปกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับใหม่ รวมถึงนโยบายแผนปฏิรูปการศึกษาเพื่อยกความเป็นพลเมืองดีศตวรรษที่ 21 ซึ่งเชื่อมโยงการเรียนรู้เท่าทันสื่อกับความเป็นพลเมืองที่ขององค์กร UNESCO (2011) ซึ่งได้ระบุแนวทางการสอนสื่อสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่เน้นความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร การรู้เท่าทันสื่อและข่าวสารกับความเป็นพลเมือง การมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งข่าวสารข้อมูลอื่น ๆ นอกจากสื่อ การรู้เท่าทันสื่อและข่าวสารกับการเรียนรู้ อีกทั้งยังมีความวิจัยและข้อเสนอแนะของประเทศไทยที่พบเช่นกันว่าการสอนสื่อควรแบ่งระดับการให้ความรู้ตามระดับชั้นเรียน เพื่อการปูพื้นฐานความเข้าใจและเตรียมความพร้อมให้เด็กทุกชั้นเรียน (สุวรรณา ทรัพย์พีชผล, 2540) เช่นเดียวกันกับ วรชัย คุรุจิต, และฉัตรฉวี คงดี (2555) เสนอว่าควรทำการวิจัยการเรียนการสอนความรู้เท่าทันสื่อในการศึกษาระดับอื่น ๆ โดยเฉพาะที่ต่ำกว่าปริญญาตรี คือ ตั้งแต่ประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาเพราะการเรียนรู้เรื่องการเท่าทันสื่อตั้งแต่เด็กควรปลูกฝังตั้งแต่ระดับประถม มัธยมก่อนที่จะมาถึงอุดมศึกษา (การดา ร่วมพุ่ม, 2558)

จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้แก่นักเรียนมัธยมศึกษาเป็นสิ่งสำคัญ สิ่งที่จำเป็นต่อมาก็คือ การสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควรมีแนวทางที่เหมาะสมกับสถานการณ์การใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล และระดับการรู้ทันสื่อของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญของการวิจัยระยะที่ 2 ครั้งนี้ ที่เน้นการเสนอแนวทางการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

การวิจัยระยะที่ 2 เป็นการดำเนินงานวิจัยต่อเนื่องจากการวิจัยระยะที่ 1 โดยนำผลการวิจัยในระยะแรกมาใช้ในการดำเนินงานวิจัยระยะที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วยประเด็นเนื้อหา วิธีสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม และจัดทำตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และนำไปทดสอบการสอนเบื้องต้น

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

1. แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ประเด็นเนื้อหาการสอน และวิธีการสอน เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยประกอบด้วยประเด็นเนื้อหาและวิธีการสอนดังต่อไปนี้

1.1 ประเด็นเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง สารสำคัญที่จำเป็นสำหรับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา โดยมีสาระเนื้อหา 5 เรื่อง ดังนี้

สาระที่ 1 การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับ ประเภทสื่อดิจิทัลและการเชื่อมโยง วัตถุประสงค์การใช้งาน การตีความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยของเนื้อหาในสื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ ทั้งภาพ ข้อความ วิดีทัศน์ กราฟิก การจำลองสถานการณ์ที่เหมือนจริง

สาระที่ 2 ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการความรู้เกี่ยวกับองค์การสื่อดิจิทัล กฎหมาย จริยธรรมสื่อดิจิทัล ประเภทเนื้อหา พฤติกรรมการเสพติดสื่อดิจิทัล เกมส์ ทักษะการปฏิเสธสิ่งที่เป็นความเสี่ยงจากการใช้งาน การค้นหา ตรวจสอบ และนำข้อมูล เนื้อหาบนสื่อดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ เน้นการทักษะความคิด ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหา

สาระที่ 3 รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็น ปัญหา ที่เกิดขึ้นอันนำไปสู่ความเสี่ยงในการใช้งานและก่อให้เกิดอันตรายต่อนักเรียนมัธยม เช่น ความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพ โลกความจริงกับโลกเสมือน วัฒนธรรมการอยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์ ความรุนแรง ความเสี่ยงอันตราย การถูกหลอกลวง ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล ธุรกรรมพาณิชย์บนสื่อดิจิทัล

สาระที่ 4 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อชีวิตและสังคมที่ดี เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับเครื่องมือและวิธีการสร้างเนื้อหาสื่อดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน บล็อก เกมส์ การออกแบบและสร้างเนื้อหา การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการณรงค์และความเป็นพลเมือง

สาระที่ 5 เรียนรู้อยู่เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการคาดการณ์ชีวิตในอนาคตที่เปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีที่พัฒนามากขึ้น ทักษะที่สำคัญและจำเป็นในการใช้ชีวิตอย่างรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคต

1.2 วิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ลักษณะกิจกรรม การจัดการเรียนการสอนตามประเด็นเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วยวิธีการสอน 14 วิธี ได้แก่

1.2.1 วิธีการสอนแบบบรรยาย หมายถึง วิธีการที่ผู้สอนพูด บอกเล่าอธิบาย เนื้อหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้สอนเป็นฝ่ายเตรียมศึกษาค้นคว้าเนื้อเรื่องมาแล้วเป็นอย่างดี เป็นการสื่อความหมายทางเดียวจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้น้อย เพียงแค่ฟัง จดบันทึกหรือซักถามบางครั้ง

1.2.2 วิธีสอนแบบสาธิต หมายถึง ผู้สอนหรือวิทยากรรับเชิญมาแสดงให้ดูเป็นตัวอย่างพร้อมกับการบอก อธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม โดยผู้สอนเป็นผู้วางแผนดำเนินการและลงมือปฏิบัติ

1.2.3 วิธีสอนแบบอภิปราย หมายถึง การให้ผู้เรียนมีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนความเห็น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหาโดยปัญหาร่วมกัน ผู้เรียนได้คิด ได้ทำ ได้แก้ปัญหาและได้ฝึกการทำงานร่วมกัน

1.2.4 วิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม หมายถึง การที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยกันคิดค้นหรือทำกิจกรรม ได้ลงมือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น ซึ่งผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดี

1.2.5 วิธีสอนแบบแก้ปัญหา หมายถึง การให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการแบบวิทยาศาสตร์ (Scientific method) มีเหตุผล โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา การหาแนวคิด หลักการทฤษฎีมาเป็นแนวทางแก้ปัญหา รวบรวมข้อมูล ทดลอง เก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

1.2.6 วิธีสอนแบบทดลอง หมายถึง การให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ศึกษา ค้นคว้าด้วยการทดลองเพื่อพิสูจน์หลักการ ทฤษฎี ข้อสงสัยของตนเอง โดยมีขั้นตอนเริ่มจากการกำหนดประเด็นที่ต้องการคำตอบ ตั้งสมมติฐาน ออกแบบการทดลอง เก็บข้อมูลจริง วิเคราะห์และสรุปผลการทดลอง

1.2.7 วิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ หมายถึง การสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากเหตุการณ์จริงมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะให้การแสดงออกทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน

1.2.8 วิธีสอนโดยใช้การผลิตสื่อ หมายถึง การสอนโดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลิตสื่อดิจิทัล หรืออาจจะเป็นสื่อภาพยนตร์ ละคร ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามเนื้อหาที่ได้กำหนดไว้

1.2.9 วิธีสอนโดยใช้กรณีศึกษา หมายถึง การให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องที่สมมุติขึ้นจากเหตุการณ์ความเป็นจริงและตอบประเด็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้น และนำคำตอบและเหตุผลที่มาจากคำตอบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

1.2.10 วิธีสอนโดยใช้เกมส์ หมายถึง การผลิตและสร้างเกมส์ หรือให้ผู้เรียนเล่นเกมส์ ตามเนื้อหาที่ต้องการสอนและนำเนื้อหาข้อมูลของเกมส์ พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมส์มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

1.2.11 วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง หมายถึง การให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล กติกาการเล่นที่สะท้อนเป็นจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งอาจจะเป็นการจำลองเหตุการณ์ในห้องเรียน หรือการจำลองเหตุการณ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1.2.12 วิธีสอนโดยใช้การไปทัศนศึกษา หมายถึง การให้ผู้เรียนร่วมกันวางแผนและเดินทางไปศึกษาเรียนรู้ ณ สถานที่อันเป็นแหล่งความรู้ในเรื่องสื่อดิจิทัล และมีการอภิปรายสรุปการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้ศึกษามา

1.2.13 วิธีสอนโดยใช้การนิรนัย หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนได้รู้เกี่ยวกับทฤษฎี หลักการ กฎ หรือข้อสรุปนั้นหลาย ๆ ตัวอย่าง

1.2.14 วิธีสอนโดยใช้การอุปนัย หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยนำตัวอย่าง ข้อมูล ความคิด เหตุการณ์ สถานการณ์หรือปรากฏการณ์ หลักการและแนวคิดสอนให้แก่ผู้เรียนให้วิเคราะห์ เพื่อนำสถานการณ์อื่น ๆ แล้วให้ผู้เรียนได้สรุปหลักการจากตัวอย่างต่าง ๆ ด้วยตนเอง

2. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง เอกสารที่ระบุรายละเอียด เนื้อหาสำคัญสำหรับผู้สอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับการใช้สอนนักเรียนในชั้นเรียน มีส่วนประกอบ ได้แก่

2.1 สารสำคัญ หมายถึง หลักการ ข้อมูลพื้นฐาน เนื้อหาทฤษฎีเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ที่ครูผู้สอนจะใช้สอนเพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน

2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ หมายถึง ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนที่บทเรียนมุ่งหวังจะเกิดขึ้นหลังจากผู้เรียนได้เรียนบทเรียนเสร็จสิ้นลง มี 3 ด้านดังนี้

2.2.1 ด้านความรู้ (Knowledge) เป็นผลที่เกิดขึ้นทางปัญญา เกิดการพัฒนาขึ้นจากการไม่รู้ไม่เข้าใจ จากการที่คิดไม่เป็นให้คิดเป็น เช่น การเข้าใจเกี่ยวกับความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล การระบุถึงความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล การคาดการณ์ชีวิตในยุคดิจิทัลในอนาคต เป็นต้น

2.2.3 ด้านทักษะ กระบวนการ (Process) เป็นความสามารถกระทำได้ ปฏิบัติได้ถูกต้อง ผู้เรียนจะเกิดทักษะถ้าได้ปฏิบัติบ่อย ๆ เกิดความชำนาญ สามารถตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย เช่น สามารถแยกแยะเนื้อหาประเภทข่าวออกจากเนื้อหาที่เป็นความคิดเห็นที่แทรกอยู่ในข่าว สามารถระบุเนื้อหาโฆษณาที่แฝงมากับเนื้อหาความรู้ได้ เป็นต้น

2.2.2 ด้านเจตคติ (Attitude) เป็นความรู้สึกในเชิงการเห็นคุณค่า ความดี ความงาม ผู้เรียนเกิดเห็นคุณค่า ความสำคัญ ความจำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ยอมรับเนื้อหาวิชา แนวคิด การกระทำ ข้อปฏิบัติที่ระบุไว้ในรายวิชา เช่น การตัดสินคุณค่าของความหมายตรงและความหมายโดยนัยของข้อความ รูปภาพ มีทัศนคติต่อการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ในด้านช่วยให้ลดความเสี่ยงจากอันตราย และเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการใช้งานสื่อดิจิทัล เป็นต้น

2.3 สารการเรียนรู้ หมายถึง รายละเอียดเนื้อหาบทเรียนตามกรอบเนื้อหาการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งประกอบด้วย 5 กลุ่มสาระ รวม 22 บทเรียน

2.4 กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง รายละเอียดที่กำหนดให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกระทำการ ตามวิธีการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ โดยระบุเป็นขั้นตอนการสอนตามลำดับ และระบุระยะเวลาใช้ในการสอนแต่ละขั้นตอน โดยมีขั้นตอนการสอน 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการสอน พัฒนาการเรียนรู้ และขั้นการสรุปบทเรียน แนวคิดรวบยอดของบทเรียน

2.5 การวัดและประเมินผล หมายถึง วิธีการที่ผู้สอนใช้ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์วิชา หมายถึงรวมทั้งก่อนและหลังการสอน โดยกำหนดดัชนีวัดผล วิธีการวัดผล แบบวัดผล และเกณฑ์การวัดระดับผลการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6 สื่อการสอน หมายถึง สิ่งที่ผู้สอนใช้เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาวิชา เสริมคำอธิบาย ใช้ประกอบกิจกรรม ใช้ประกอบวิธีการสอนแบบต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบ ภาพ สิ่งพิมพ์ สื่อเสียง ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ สื่อดิจิทัล การกระทำ แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม

2.7 ใบงาน หมายถึง งานที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนทำระหว่าง หรือหลังจาก การสอนเนื้อหาตามบทเรียนแล้ว หมายถึงรวมทั้งงานที่มอบหมายให้ทำให้เสร็จในห้องเรียน และนำไปทำนอกเวลาเรียนหรือที่บ้านแล้วนำมาส่งตามกำหนดเวลา โดยมีรายละเอียดระบุสิ่งที่ ต้องการให้ทำอย่างละเอียด

3. รายวิชาด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง วิชาที่ใช้ชื่อว่าการรู้เท่าทันสื่อ หรือ การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต หรือการรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์ หรือการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ที่อยู่ในหลักสูตร ระดับมัธยมศึกษา หรือระดับ K 7-12 ของประเทศสหรัฐอเมริกา หรือระดับ G 8 ของประเทศ อังกฤษหรือแคนาดา หรือหลักสูตรระดับปริญญาตรี หรือหลักสูตรอบรมระยะสั้น ทั้งของไทยและ ต่างประเทศ

4. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงและรับ ข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ ที่บุคคล จะใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อ ดิจิทัล แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมี พฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมการตอบสนองต่อ สื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลโดยไม่หลงไป ตามสื่อ ในงานวิจัยนี้กำหนดการวัดจากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความสามารถในการเข้าถึง (Access) สื่อดิจิทัล ในด้าน 1) การ เข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต 2) การควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การ ค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเอง การเป็นผู้ที่สามารถใช้งาน ปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ตได้ 3) การเข้าถึงข้อมูล จากอินเทอร์เน็ตแล้วมาใช้งานของตนเองได้

ด้านที่ 2 ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) สื่อ ดิจิทัล เป็นสามารถทำความเข้าใจในด้านดังนี้

1. การทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัลและใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไป วิเคราะห์เนื้อหา คุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา

2. ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัย โดยตีความถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทที่สร้างด้วยเทคโนโลยีกับการอ่านตัวบท วิเคราะห์การทำหน้าที่ของภาษาในสื่อดิจิทัล เข้าใจการผลิตว่าเนื้อหาที่ผลิตขึ้นเป็นแบบการสื่อสารของบุคคล/กลุ่มหนึ่งที่ต้องการสื่อความหมายโดยมีวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะอิทธิพลเชิงธุรกิจการค้า ซึ่งมักจะแฝงมากับเนื้อหา

3. ความสามารถในการตระหนักรู้ในฐานะผู้รับสารว่า มีวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะ เป็นการส่งเนื้อหาเข้าถึงผู้รับสารได้ตรงกลุ่มตามที่ต้องการ

ด้านที่ 3 ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) สื่อดิจิทัล ในด้านผลกระทบของเนื้อหาได้ทั้งด้านดี และด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมกรรมการสื่อสารและสร้างเป็นประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้

ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) สื่อดิจิทัล เป็นความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ หรือเชื่อ หรือคิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด

5. นักเรียนมัธยม หมายถึง บุคคลที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษา หรือโรงเรียนในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในระดับมัธยมศึกษาทั้งตอนต้นและตอนปลาย ตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยครั้งนี้สุ่มเลือกตัวแทนนักเรียนมัธยมจากเขตเมืองเทศบาล นอกเขตเมืองเทศบาล รวมทั้งกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

โครงการวิจัยนี้เมื่อดำเนินการสำเร็จแล้ว ผลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นประโยชน์ในหลายด้าน ดังนี้

1. ได้ผลผลิตเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการกำหนดแผนการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในด้านการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของเด็กและเยาวชนไทย

2. ได้ผลผลิตเป็นกรอบเนื้อหา วิธีการสอนเพื่อสร้างความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่ผ่านการทดสอบการสอนเบื้องต้น ที่สามารถนำเข้าสู่การออกแบบหลักสูตรการศึกษาระดับมัธยมศึกษา พัฒนาเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนทั้งในระบบการศึกษาและการศึกษานอกระบบ

ขอบเขตด้านเนื้อหารายวิชาสำหรับการวิเคราะห์รายวิชา

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์เฉพาะรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์ การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ทั้งนี้รายวิชาจากต่างประเทศจะรวมทั้งรายวิชาในระดับมหาวิทยาลัยและระดับโรงเรียนมัธยม สำหรับรายวิชาในประเทศไทย จะศึกษาเน้นเฉพาะรายวิชาในระดับมัธยมศึกษา และหลักสูตร คู่มือการฝึกอบรม ระยะสั้นเท่านั้น

ผลการวิจัยระยะที่ 1 เกี่ยวกับข้อสรุปแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ผลการวิจัยในระยะที่ 1 สามารถนำมาเป็นองค์ความรู้พื้นฐานสำหรับการพัฒนากรอบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในด้านประเด็นเนื้อหาการสอนและวิธีการสอน เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา และเป็นสาระสำคัญสำหรับการจัดทำร่างชุดการเรียนรู้การสอนในงานวิจัยระยะที่ 2 ได้ดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตเนื้อหา

ขอบเขตเนื้อหาที่การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรครอบคลุมลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม ดังนี้

- การสนทนาผ่านโปรแกรม เว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ และแอปพลิเคชัน เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ วอทแอปป์ วิแชท โดยให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมินภาพ ข้อความ เหตุการณ์ ข่าว คลิป การแสดงความคิดเห็น การตั้งสเตตัส และการตัดสินใจตอบสนองในลักษณะการกดไลค์ การแชร์ แสดงความเห็น การกดเข้าไปสู่ป๊อปอัพหรือลิงค์เชิญชวน หรือการแนะนำจากเพื่อนให้เข้าสู่เนื้อหาต่าง ๆ

- การค้นหาข้อมูล และใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ประกอบการเรียน การทำรายงาน การบ้าน ตามที่ได้รับมอบหมายจากครู โดยให้ความสำคัญกับการค้นหาข้อมูลด้วยเสิร์ชเอนจิน การพิจารณาเลือกใช้และตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาที่ได้จากผลการค้นหา และการตอบสนองต่อป๊อปอัพเชิญชวนสู่เนื้อหาต่าง ๆ และการเชิญชวนให้ดาวน์โหลดโปรแกรมแปลก ๆ

- ความบันเทิง ในรูปแบบของภาพยนตร์ ละครซีรีส์ เพลง เกมส์ ข่าวสารวงการบันเทิง รวมทั้งเนื้อหาด้านเพศ โดยให้ความสำคัญกับการเข้าถึงเว็บไซต์ยูทูบ การดาวน์โหลด

แอปพลิเคชันความบันเทิงต่าง ๆ และ การใช้แอปพลิเคชันอินสตราแกรมในการติดตามบุคคลที่ชื่นชอบ เช่น ดารา นักร้อง หรือเน็ตไอดอล

- การสร้างกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ บนโปรแกรม เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ เน้นการสนทนา การแสดงความคิดเห็น โดยให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์และประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการสนทนาพูดคุยกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งอาจจะนำไปสู่อันตรายต่อตนเอง การแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การถูกหลอกลวง

- การติดตามข่าวสาร จากเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ โดยให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาข่าวสารที่น่าสนใจในเว็บไซต์ โพสต์ในเฟซบุ๊กแฟนเพจ การแชร์จากเพื่อนในหน้าวอลล์เฟซบุ๊กของตนเอง เนื้อหาข่าวในเว็บไซต์

- การโพสต์รูปภาพ เรื่องราวในมุมมองหรือที่เกี่ยวข้องกับตนเอง การแสดงตัวตนในเว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊กแฟนเพจ กลุ่มสนทนาในไลน์ โดยให้ความสำคัญกับการประเมินผลกระทบและอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการโพสต์ของตนเอง

- การสั่งซื้อสินค้า ผ่านทางเว็บไซต์ อินสตราแกรม เฟซบุ๊กแฟนเพจ โดยให้ความสำคัญกับการตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ราคา ก่อนตัดสินใจซื้อเพื่อป้องกันการถูกหลอกลวง และผลกระทบเชิงลบจากการใช้ผลิตภัณฑ์ โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์

2. อุปกรณ์ โปรแกรม และแอปพลิเคชัน

การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยม ควรครอบคลุมการใช้งานอุปกรณ์หรือสื่อดิจิทัลที่นักเรียนใช้มาก ได้แก่ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์พกพา และโปรแกรมแอปพลิเคชันที่ใช้มาก ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ ไลน์ วอทแอป วิแชท เกมส์แอปพลิเคชัน เกมส์ออนไลน์ อินสตราแกรม โดยให้ความสำคัญกับลักษณะการทำงานเชิงเทคนิค เช่น การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ งาน วิธีการสร้างเนื้อหา วิธีจัดการควบคุมการทำงานของโปรแกรม การตั้งค่า การกำหนดเงื่อนไข ที่จะช่วยลดความเสี่ยงจากการใช้งานอุปกรณ์ต่าง ๆ

3. ประเด็นการเรียนรู้

สำหรับประเด็นการเรียนรู้ควรให้สอดคล้องกับมิติแต่ละด้านของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ดังนี้

ด้านการเข้าถึง (Access) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเด็กนักเรียนมัธยมมีความสามารถในการเข้าถึงระดับสูงมาก แต่ยังมีเด็กนักเรียนจำนวนหนึ่งที่ระบุว่า ตนเองลังเลที่จะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และนักเรียนจำนวนหนึ่งระบุว่าตนเองเคยมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม อันนำไปสู่ความเสี่ยงจากการเข้าถึง ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันสื่อควรเน้น เทคนิคการนำทักษะและความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลมาใช้ในการปกป้องและป้องกันตนเองจากความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น

ด้านความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่านักเรียนมัธยมมีความสามารถในการอ่านเนื้อหาในดิจิทัล เข้าใจความหมายเนื้อหาทั้งความหมายตรงตามข้อความและความหมายโดยนัยแฝง และวัตถุประสงค์ของเจ้าของเนื้อหา และยังเข้าใจเป็นอย่างดีว่าเนื้อหานั้นสามารถส่งตรงมาถึงตนเองได้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันสื่อควรเน้นย้ำทักษะการตีความหมายตรงและความหมายโดยนัย การวิเคราะห์ความถูกต้อง รวมทั้งเทคนิคการเขียน การออกแบบสารใหม่ ๆ ที่ถูกนำมาใช้โดยเจ้าของเนื้อหา เพื่อเพิ่มทักษะและความสามารถด้านนี้ให้แก่เด็กนักเรียนมัธยม

ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) ผลการวิจัยบ่งชี้ว่านักเรียนมัธยมมีความสามารถด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาสูง ยกเว้นเนื้อหาเกมส์ที่อยู่ในระดับปานกลาง สรุปได้ว่าเด็กสามารถวิเคราะห์ความถูกต้องตามหลักการ ความมีเหตุผล ถูกต้องตามกฎหมาย ถูกหลักจริยธรรม ศีลธรรมอันดีและประเมินโอกาสที่เนื้อหาจะนำไปสู่ความเสี่ยงต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันสื่อ ควรให้ความสำคัญกับหลักศีลธรรม กฎหมาย ที่สำคัญรวมทั้งที่มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมอยู่เสมอ และเน้นการนำผลการวิเคราะห์ดังกล่าวมาปรับใช้หรือจดจำเป็นประสบการณ์เพื่อป้องกันตนเองจากความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต

อย่างไรก็ตามผลการวิจัยบ่งชี้ว่าเด็กนักเรียนมัธยมมีความสามารถในด้านนี้อยู่ในระดับปานกลางในเนื้อหาเกมส์ ดังนั้นการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา ควรให้ความสำคัญกับเนื้อหาเกมส์ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เด็กนักเรียนใช้เพื่อความบันเทิงของตนเอง จึงมีโอกาที่จะหลงตามทีสื่อกำหนดได้ ด้วยเหตุที่ว่าเด็กนักเรียนมักจะให้ความสำคัญกับความสนุกความบันเทิงมากกว่าการระวังปกป้องตนเอง

ด้านปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) ผลการวิจัยบ่งชี้ว่านักเรียนมัธยมมีความสามารถในด้านนี้อยู่ระดับสูง ยกเว้นเนื้อหาเกมส์ที่อยู่ในระดับปานกลาง สรุปให้เห็นว่าเด็กมีความตั้งใจที่จะไม่หลงเชื่อหรือปฏิบัติตามทีสื่อกำหนด ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันสื่อ

ควรให้ความสำคัญกับการนำผลการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหามาพิจารณาพิเคราะห์ให้ละเอียดทุกแง่มุมก่อนการตัดสินใจตอบสนองต่อเนื้อหา การนำประสบการณ์การตรวจสอบเนื้อหาด้วยตนเองมาใช้พิจารณาก่อนการแสดงพฤติกรรมตอบสนอง

นอกจากนี้ผลการวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่า เด็กนักเรียนมัธยมยังมีโอกาสที่จะเผชิญกับประสบการณ์ความเสี่ยงในลักษณะ “เพียงแค่อีกก็เสี่ยงได้” ดังนั้นการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อต้องให้ความสำคัญกับการตัดสินใจเข้าสู่เนื้อหาที่มีความเสี่ยง อีกทั้งผลการวิจัยยังบ่งชี้ว่าในเนื้อหาที่เป็นความบันเทิงเด็กมีโอกาที่จะหลงเชื่อและประพฤติดตามที่สื่อกำหนด ด้วยความหลงระเหิรไปกับความบันเทิงของเนื้อหา ดังนั้น การสอนเรื่อง “สติ” การตื่นรู้ตัวอยู่ตลอดเวลาตามหลักพุทธศาสนาน่าจะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยควบคุมและเตือนสติเด็กให้ตื่นรู้ทุกขณะในการใช้งานสื่อดิจิทัล เพื่อมิให้หลงไหลไปตามที่สื่อกำหนดได้

4. วิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

จากประเด็นเนื้อหาการเรียนรู้ที่เสนอในข้างต้น จำเป็นต้องมีการออกแบบวิธีการสอนให้สามารถบรรลุผลได้ตามที่ต้องการ วิธีการสอนที่จะสามารถเพิ่มพูนความรู้และทักษะในการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหาและนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ควรเป็นวิธีการสอนที่เน้นการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงลึกที่จะช่วยให้สามารถเข้าใจสื่อได้ทั้งระดับความหมายตรง ความหมายโดยนัย

การสอนควรเน้นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา (Problem Based learning) ร่วมกับการศึกษาผ่านเหตุการณ์จริงในแบบกรณีศึกษา (Case Study) ซึ่งจะเป็นวิธีการที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์ เหตุการณ์ หาทางแก้ไข และสามารถนำไปใช้เป็นประสบการณ์จริงได้ ทั้งนี้ประเด็นปัญหาและสถานการณ์ควรครอบคลุมขอบเขตเนื้อหาที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ซึ่งสามารถใช้การจำลองเหตุการณ์จริง (Simulation) แบบการสมมุติบทบาท เช่น สมมุติว่าตนเองเป็นผู้ผลิตสื่อดิจิทัลที่มีวัตถุประสงค์เชิงการค้าและให้เด็กได้คิดในมุมมองของผู้ผลิตว่าจะทำอย่างไร เพื่อเรียนรู้สื่อในมุมมองของผู้ผลิต

นอกจากนี้ ผลการวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีระดับการรู้เท่าทันสื่อน้อยกว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนั้นการเรียนการสอนควรมีความแตกต่างกันในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย โดยออกแบบเนื้อหาการสอนบนพื้นฐานความแตกต่างของประสบการณ์และการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนแต่ละช่วงวัย และพิจารณาเลือกเนื้อหา เหตุการณ์ ที่สอดคล้องกับช่วงวัยของเด็ก เพื่อให้การเรียนรู้ที่นำไปสู่การใช้งานได้จริง

ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการสอนการรู้เท่าทันสื่อที่ควรเน้นการนำความรู้ทักษะ
ความสามารถไปใช้งานจริง มิใช่การเรียนรู้แบบท่องจำทำความเข้าใจเท่านั้น

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยระยะที่ 2 ครั้งนี้ เป็นการดำเนินการศึกษาต่อเนื่องจากการวิจัยระยะที่ 1 ซึ่งได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับการใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม และระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม งานวิจัยครั้งนี้ได้ทบทวนแนวคิดสำคัญเกี่ยวกับการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อ หลักสูตรและวิธีการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษาตามรายละเอียดที่กล่าวต่อไป

1. แนวคิดเกี่ยวกับสูตรการศึกษา

อดีตประเทศไทยได้ใช้คำว่า “หลักสูตร” โดยภาษาอังกฤษว่า “syllabus” ปรากฏในหลักสูตรมัธยมศึกษาทั้งตอนต้นและปลาย ต่อมาได้เปลี่ยนมาใช้คำว่า “curriculum” แทน ดังนั้นคำว่า “syllabus” และ “curriculum” มีความหมายที่แตกต่างกัน จากความหมายสองคำข้างต้น จะเห็นได้ว่า “curriculum” ซึ่งจะเหมาะสมกว่าคำว่า “syllabus” และใช้เมื่อหมายถึงประมวลการสอนในแต่ละรายวิชา โดยประกอบด้วย จุดหมาย เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล (บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2554, น. 3-4) ดังนั้น คำว่า “curriculum” นั้นหมายถึง 1) รายวิชาต่าง ๆ ทั้งหมดที่จัดสอนใน โรงเรียน วิทยาลัยหรือมหาวิทยาลัย 2) รายวิชาหนึ่ง ๆ ที่จัดสอนในโรงเรียน วิทยาลัยและมหาวิทยาลัย และคำว่า “syllabus หมายถึงหัวข้อหรือเรื่องที่ศึกษาในรายวิชาหนึ่ง ๆ (the subjects to be studied in a particular course)” (ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์, 2539, น. 1-2)

ด้านรัชชัย ชัยจิรฉายากุล (2529, น. 20) ยังได้กล่าวถึงหลักสูตรเนื้อหาวิชาที่มีการดำเนินการง่าย ๆ ดังนี้ 1) ใช้การตัดสินใจของผู้เชี่ยวชาญ เป็นตัวกำหนดว่าจะสอนวิชาอะไร 2) ใช้เกณฑ์บางอย่าง (ความยาก ความสนใจ การจัดลำดับ) เป็นตัวบ่งชี้ในการเลือกเนื้อหาสาระสำหรับสำหรับประชากรเฉพาะกลุ่ม และสำหรับแต่ละรายวิชา และ 3) มีการวางแผน และใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมเพื่อเป็นการประกันการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาที่เลือก กล่าวได้ว่าหลักสูตรก็คือ แผนซึ่งได้ออกแบบจัดทำขึ้นเพื่อแสดงถึงจุดหมาย การจัดเนื้อหา กิจกรรมและประมวล

ประสบการณ์ ในแต่ละโปรแกรมการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ตามที่
จุดหมายกำหนดไว้ (อ้าง บัณฑิต 2542, น. 7)

1.1 ความสำคัญของหลักสูตร

สาระสำคัญภาพรวมของหลักสูตรทั้งในระดับ วัยก่อนเรียน การประถมศึกษา การ
มัธยมศึกษา การศึกษานอกระบบ อาชีวและอุดมศึกษา ได้ดังนี้คือ (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2554, น. 7)

1. หลักสูตรเป็นแบบแผนแนวทางการศึกษาของชาติให้บรรลุตามความมุ่งหมายและ
นโยบาย

2. หลักสูตรเป็นหลักและแนวทางในการวางแผนวิชาการ การจัดการ การบริหาร
การศึกษา สรรหาและพัฒนาบุคลากร การจัดวัสดุ อุปกรณ์ นวัตกรรมการเรียนการสอน
งบประมาณ อาคารสถานที่ จำเป็นต้องได้รับพิจารณาให้เหมาะสมและสอดคล้องกับ
ความต้องการของหลักสูตร

3. หลักสูตรเป็นเครื่องมือในการควบคุมมาตรฐานการศึกษา ของสถาบันการศึกษา
ของสถานบันการศึกษาและคุณภาพของผู้เรียนให้เป็นไปตามนโยบายและแผนพัฒนาการศึกษา
ของชาติ และสอดคล้องกับความต้องการของแต่ละท้องถิ่น

4. ระบบหลักสูตรจะกำหนด ความมุ่งหมาย ขอบข่ายเนื้อหาสาระ แนวทางการจัด
การศึกษาประสบการณ์ การเรียนการสอน แหล่งทรัพยากร และการประเมินผล สำหรับการบริหาร
จัดการศึกษาของผู้สอน

และ 5. หลักสูตรจะเป็นเครื่องบ่งชี้ทิศทางการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ
และสอดคล้องกับแนวโน้มการพัฒนาสังคมของประเทศ

นอกจากความสำคัญของหลักสูตรที่กล่าวมาข้างต้นแล้วยังจะต้องมีลักษณะ
หลักสูตรที่ดีจะซึ่งนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และเกิดผลสัมฤทธิ์ทาง
การศึกษา ซึ่งหลักสูตรที่ดีนั้น บุญเลี้ยง ทุมทอง (2554, น. 16) ได้สังเคราะห์และสรุปจากแนวคิด
ต่าง ๆ โดยมีอยู่ 15 ข้อดังนี้ 1) ตรงตามความมุ่งหมายของการศึกษา 2) ตรงตามลักษณะของ
พัฒนาการเด็กในวัยต่าง ๆ 3) ตรงตามลักษณะวัฒนธรรม ขนบประเพณีเอกลักษณ์ของชาติ 4) มี
เนื้อหาสาระของเรื่องที่สอนสมบูรณ์เพียงพอที่จะช่วยให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็นและมีการ
พัฒนาการทุกด้าน 5) สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน คือ จัดวิชาทักษะ และวิชาเนื้อหาให้
เหมาะสมในอันที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเจริญงอกงามทุกด้าน 6) หลักสูตรที่ดีควรสำเร็จขึ้นด้วยความ
ร่วมมือทุกฝ่าย เพื่อให้ได้ผลดีควรจัดทำเป็นรูปคณะกรรมการ 7) หลักสูตรที่ดีจะต้องให้นักเรียน

เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เรียงลำดับความยากง่ายไม่ให้ขาดตอนกัน 8) หลักสูตรที่ดีต้องเป็นประสบการณ์ที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของเด็ก เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสแก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิต เพื่อให้มีความเป็นอยู่อย่างมีความสุข 9) หลักสูตรที่ดีจะต้องเพิ่มพูนและส่งเสริมทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นของเด็ก 10) หลักสูตรที่ดีย่อมส่งเสริมให้เด็กเกิดความรู้ ทักษะ เจตคติ ความคิดริเริ่มและคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินชีวิต 11) หลักสูตรที่ดีจะต้องส่งเสริมให้เด็กทำงานเป็นอิสระ และทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะเพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย 12) หลักสูตรที่ดีย่อมบอกแนวทาง วิธีสอนและอุปกรณ์สื่อสารประกอบเนื้อหาสาระที่สอนไว้อย่างเหมาะสม 13) หลักสูตรที่ดีย่อมมีการประเมินผลอยู่ตลอดเวลา เพื่อทราบข้อบกพร่องในอันที่จะปรับปรุงให้ดียิ่ง ๆ ขึ้น 14) หลักสูตรที่ดีจะต้องจัดประสบการณ์ให้เด็กเกิดความรู้ ความเข้าใจ และมีโอกาสแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะปัญหาครอบครัว ชุมชนและประเทศชาติ 15) หลักสูตรที่ดีต้องส่งเสริมให้เด็กรู้จักแก้ปัญหา 16) หลักสูตรที่ดีต้องจัดประสบการณ์ที่มีความหมายต่อชีวิตเด็ก 17) หลักสูตรที่ดีต้องจัดกิจกรรมหลาย ๆ อย่าง เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเรียนเหมาะสมตามความสนใจ ความต้องการ ความสามารถแต่ละบุคคล และ 18) หลักสูตรที่ดีต้องวางกฎเกณฑ์อย่างเหมาะสมแก่การนำไปปฏิบัติและสะดวกแก่การวัดและประเมินผล

1.2 องค์ประกอบและรูปแบบของหลักสูตร

บุญเลี้ยง ทุมทอง (2554, น. 14-17) ยังได้ประมวลทัศนะนิยามขององค์ประกอบของหลักสูตร (curriculum component) จากนักวิชาการต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร (curriculum aims) หมายถึงความตั้งใจหรือต้องการที่จะให้เกิดขึ้นตัวของผู้ที่ผ่านหลักสูตร เพราะเป็นตัวกำหนดทิศทางและขอบเขตในการให้การศึกษา แก่เด็ก ช่วยในการเลือกเนื้อหาและกิจกรรม ให้เป็นมาตรการในการประเมินผล ซึ่งจุดมุ่งหมายของหลักสูตร มีอยู่หลายระดับ ได้แก่ จุดมุ่งหมายที่บอกให้ผู้เกี่ยวข้องรู้เป้าหมายถึงหลักสูตรนั้น ๆ จุดมุ่งหมายของกลุ่มวิชา วิชาแต่ละกลุ่มจะสร้างคุณลักษณะที่แตกต่างกันให้แก่ผู้เรียน ดังนั้นกลุ่มวิชาจึงมีการกำหนดไว้ต่างกัน ผู้สอนรายวิชาจะกำหนดการสอนเนื้อหาแต่ละบทแต่ละตอนในรูปแบบของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม แม้จุดมุ่งหมายของการศึกษาจะมีรายละเอียดดังกล่าวย่อมสอดคล้องนำไปสู่จุดหมายปลายทางเดียวกัน

2. เนื้อหา (content) เมื่อกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร กิจกรรมต่อไปก็คือ การเลือกเนื้อหาประสบการณ์เรียนรู้ต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาไปสู่จุดหมายที่กำหนดไว้ โดย

ดำเนินการตั้งแต่เลือกเนื้อหาสาระประสบการณ์ การเรียงลำดับเนื้อหาสาระ กำหนดเวลาที่เหมาะสม

3. การนำหลักสูตรไปใช้ (curriculum implementation) การนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ ประกอบด้วยแผนกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ คู่มือครู เอกสารหลักสูตร แผนการสอน แนวการสอนและบทเรียน

4. การเตรียมความพร้อม ด้านบุคลากรและสิ่งแวดล้อม เช่น การจัดโต๊ะ เก้าอี้ ห้องเรียน วัสดุอุปกรณ์การเรียน จำนวนครูและสิ่งแวดล้อมอำนวยความสะดวกต่าง ๆ การดำเนินการสอน เป็นกิจกรรมที่สำคัญในการนำหลักสูตรไปใช้หลักสูตรจะได้ผลหรือไม่ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการสอนของครู ซึ่งครูมีความรู้ที่จะต้องมีการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ การวัดผล ประเมินผล จิตวิทยาการสอน ปรัชญาการศึกษาของแต่ละระดับ ทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของหลักสูตร

5. การประเมินผลหลักสูตร (evaluation) การหาคำตอบว่าหลักสูตรสัมฤทธิ์ตามผลที่กำหนดไว้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด อะไรเป็นสาเหตุ การประเมินผลหลักสูตรเป็นงานใหญ่และมีขอบเขตกว้างขวาง ผู้ประเมินจำเป็นต้องวางโครงการประเมินผลไว้ล่วงหน้า

ในส่วนของรูปแบบหลักสูตรที่สำคัญได้ดังนี้ (ธารง บัวศรี, 2542, น. 175- 198; บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2554, น. 133-148)

1. หลักสูตรเนื้อหาวิชา (the subject matter curriculum) เป็นหลักสูตรที่เก่าแก่ดั้งเดิมที่สุด และคงรูปแบบการจัดการที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน หลักสูตรนี้ได้อิทธิพลจากปรัชญาสารนิยมและปรัชญาวิทยานิยม ความคิดรวบยอดของโครงสร้างของหลักสูตรเน้นเนื้อหาเป็นหลัก การจัดการหลักสูตรและการสอนรูปแบบนี้ เอาการถ่ายทอดเนื้อหาสาระของความรู้ของวิชาต่าง ๆ และความรู้อยู่ในแต่ละวิชาถูกจัดไว้เพื่อถ่ายทอดอย่างมีระบบ และประเทศไทยเป็นหลักสูตรรายวิชาได้แก่หลักสูตรมัธยมและอุดมศึกษา แต่มีการปรับปรุงโครงสร้าง โดยนำเอาระบบหน่วยกิตมาใช้

2. หลักสูตรสหสัมพันธ์ (correlated or correlation) เป็นหลักสูตรที่พยายามปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของหลักสูตรเนื้อหาวิชา ซึ่งหลักสูตรสหสัมพันธ์นำเอานาเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ที่สอดคล้องกันมาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน แล้วสอนเป็นวิชาเดียวกัน ซึ่งต้องอาศัยความคิดของนักการศึกษาที่ว่า "...การเรียนรู้สิ่งใดให้ได้ดี ผู้เรียนต้องมีความสนใจเข้าใจความหมายของสิ่งที่เรียนและมองเห็นของความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนกับสิ่งอื่นที่เกี่ยวข้อง..."

3. หลักสูตรแบบหมวดวิชา (fusion or fused curriculum) เป็นหลักสูตรที่พยายามปรับปรุงข้อบกพร่องของหลักสูตรเนื้อหาวิชา เพราะฉะนั้นหลักสูตรดังกล่าว โดยการรวมเอาวิชาย่อย ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันมาผสมผสานกันในด้านเนื้อหาเข้ามาเป็นหมวดหมู่ อาทิ รายวิชาย่อย ๆ เช่น การคิดไทย เขียนไทย เรียนความ เขียนจดหมาย รวมกันเป็นต้น ซึ่งลักษณะหลักสูตรดังกล่าว การประเมินผล ก็คือการวัดความสำเร็จด้วยคะแนนความจดจำเนื้อหาวิชาแต่ละวิชาว่าใครมีความสามารถจดจำแล้วถ่ายทอดออกมาได้มากถือว่ามีความสามารถมาก หรือถ่ายทอดได้น้อยถือว่าไม่มีความสามารถหรือไม่เก่ง ดังนั้นจึงมีการปรับปรุงจุดอ่อนดังกล่าว จึงได้พัฒนาเป็นหลักสูตรหมวดวิชา โดยรวมวิชาย่อย ที่ใกล้เคียงมาผสมผสานมาเป็นหมวดหมู่ เพื่อให้เกิดการผสมผสานกลมกลืนของเนื้อหา

4. หลักสูตรหมวดวิชาแบบกว้าง ๆ (broad fields curriculum) เป็นหลักสูตรพยายามที่แก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากหลักสูตรเนื้อหาวิชา ซึ่งขาดการผสมผสานของความรู้ให้เป็นหลักสูตรที่มีการประสานสัมพันธ์ของเนื้อหาความรู้ที่กว้างขวางยิ่งขึ้น

5. หลักสูตรเพื่อชีวิตและสังคม (social process and life function curriculum) เป็นหลักสูตรมุ่งแก้ไขข้อบกพร่องของหลักสูตรที่ผ่านมา ด้วยการรวบรวมความรู้ให้เป็นหนึ่งเดียวกันโดยยึดกิจกรรมต่าง ๆ ของคนในสังคมเป็นหลัก เป็นหลักสูตรคาดว่ามีความค่าสำหรับตัวผู้เรียน การจัดแบบนี้ยึดเอาสังคมของชีวิตจริงของเด็กเป็นหลัก เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ชีวิตประจำวันได้ เพราะเชื่อมโยงความสัมพันธ์เนื้อหาวิชากับชีวิตจริงผู้เรียนกำลังประสบอยู่

6. หลักสูตรกิจกรรมหรือประสบการณ์ (activity or experience curriculum) เป็นหลักสูตรที่เกิดขึ้นจากความพยายามที่จะแก้ไขการเรียนรู้แบบครูเป็นผู้สอนเพียงอย่างเดียว ไม่คำนึงถึงความต้องการหรือสนใจของผู้เรียนซึ่งเป็นข้อบกพร่องของหลักสูตรเนื้อหาวิชา หลักสูตรแบบนี้ยึดประสบการณ์ และกิจกรรมมุ่งเสริมการเรียนรู้การสอนโดยแก้ปัญหา ให้ผู้เรียนได้แสดงออก ลงมือวางแผน ด้วยตนเอง

7. หลักสูตรแบบแกน (core curriculum) เป็นหลักสูตรที่ประสานสัมพันธ์เนื้อหาวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกันมุ่งสนองความต้องการและสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนแบบ active learning สิ่งที่คุณเรียนมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และชีวิตของผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงความเป็นอยู่มาสัมพันธ์กับการเรียนรู้ได้ ซึ่งหลักสูตรแบบแกนจะเป็นหลักสูตรที่รวมเอา

ลักษณะเด่น ๆ ของหลักสูตรอื่น ๆ ไปด้วยกัน ซึ่งนักวิชาการศึกษาเชื่อความเป็นแบบที่ดีเหมาะสมที่สุดหรือเปรียบเทียบกับหลักสูตรอื่น ๆ ที่กล่าวมา

8. หลักสูตรบูรณาการ (integrated curriculum) ที่หลักสูตรที่รวมประสบการณ์เรียนรู้ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ประสบการณ์ดังกล่าวเป็นประสบการณ์ที่คัดเลือกมาจากหลายสาขาวิชา แล้วจัดเป็นกลุ่มหรือหมวดหมู่ประสบการณ์ เป็นการบูรณาการเนื้อหาเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์สัมพันธ์และต่อเนื่องอันมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิต

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอน

“การสอน” ก็คือกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อเกิดการแลกเปลี่ยนพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ไว้และการเรียนรู้ ก็คือ กระบวนการที่ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมาจากประสบการณ์ เป้าหมายการสอน ก็คือ การให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ดังนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ อันได้แก่ ตั้งวัตถุประสงค์การสอน กำหนดเนื้อหา จัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน และประเมินวัดผล (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550, น. 21) ดังนั้นเรื่อง “ศาสตร์ทางการสอน” ซึ่งประกอบไปด้วยความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบริบททางการสอน ปรัชญาทางการศึกษา ทฤษฎี หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และการสอนทั้งแบบไทยและสากล ระบบและรูปแบบการเรียนการสอน วิธีสอน เทคนิคและทักษะการสอน นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน และการวิจัยและงานวิจัยด้านการเรียนการสอน ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำหรับคู่มืออาชีพในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแก่ผู้เรียน สำหรับเรื่องเกี่ยวกับการวางแผนการสอน การออกแบบการเรียนการสอน การจัดการเรียนการสอน และการประเมินผล (ทัศนา เขมมณี, 2554, น. 13-14)

2.1 องค์ประกอบและลักษณะของการสอน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 8-9) สรุปองค์ประกอบของการสอนไว้ ดังนี้

1. การตั้งจุดประสงค์การสอน เป็นองค์ประกอบสำคัญอันดับแรก ทำให้ผู้สอนทราบว่าสอนเพื่ออะไร ให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ซึ่งเป็นการสอนที่มีเป้าหมายจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอน ในการเตรียมเนื้อหาการสอน การเลือกใช้วิธีการสอน และการวัดผลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสอน

2. การกำหนดเนื้อหา หมายถึง การเลือกและจัดลำดับเนื้อหาที่จะสอน เพื่อให้ผู้สอนได้ทราบว่าสอนอะไร และในของเขตนี้น้อยเพียงใดจึงจะเหมาะสม การกำหนดเนื้อหาไว้ล่วงหน้าทำให้การสอนมีสาระคุ้มค่ากับเวลาที่ผ่านมาและมีคุณค่าแก่ผู้เรียน

3. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเช่นกัน เพราะทำให้ผู้สอนได้ใช้วิธีการใดในการเสนอหรือสร้างประสบการณ์แก่ผู้เรียน ซึ่งจะต้องใช้วิธีการที่เหมาะสม อาจใช้วิธีเดียวหรือหลายวิธีในการสอนแต่ละครั้ง โดยเป็นวิธีที่เหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาวิชา กับผู้เรียน กับสภาพห้องเรียน

4. การใช้สื่อการสอน ถือเป็นส่วนสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างชัดเจน ตลอดจนสร้างความเข้าใจความสนใจได้ดี สื่อการสอนที่ดีจะช่วยให้การสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น และสะดวกคล่องตัวแก่ผู้เรียน การเตรียมสื่อการสอนทำให้ผู้สอนทราบว่าอะไรเป็นสื่อช่วยสร้างประสบการณ์แก่ผู้เรียน

5. การวัดผลประเมินผล จะช่วยให้ผู้สอนทราบว่า การสอนที่ผ่านมาบรรลุผลหรือไม่ มากน้อยเพียงใด ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ ทำให้ผู้สอนสามารถแก้ไขข้อบกพร่องได้ตรงจุด การวัดผลประเมินมีประโยชน์ต่อผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจึงต้องทำการวัดผลทุกครั้งที่สอน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 2-4) ยังได้แบ่งลักษณะการสอนได้ 3 ประการ

1. การสอนเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ต้องการเน้นการสอนลักษณะของกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นตามลำดับขั้นตอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ หรือเกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการจัดการเรียนการสอน

2. การสอนมีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มี 3 ด้านดังนี้

2.1 ด้านความรู้ ความคิด หรือพุทธิพิสัย กล่าวคือ ผู้เรียนเกิดความรู้ความเจริญงอกงามทางปัญญา เกิดการพัฒนาขึ้นจากการไม่รู้ไม่เข้าใจ คิดไม่เป็นมา มีความรู้ความเข้าใจ มีความคิดเป็น เช่น การอ่านออกไม่ได้ มาเป็นอ่านออกเขียนได้ แสดงความคิดเห็นได้ ตัดสินใจแก้ปัญหาได้

2.2 ด้านเจตคติ หรือจิตพิสัย เกี่ยวกับความรู้สึกรู้สึกเห็นคุณค่า ความดี ความงาม ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในด้านนี้ เช่น รู้สึกซาบซึ้งบทกลอนที่ได้อ่านได้ฟัง เห็นคุณค่าของการใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง เกิดการยอมรับที่จะช่วยรักษาสภาพแวดล้อมที่ดีได้ เช่นคุณค่าในการอนุรักษ์ป่าไม้

2.3 ด้านทักษะ หรือด้านทักษะพิสัย หมายถึง ความสามารถกระทำได้ ปฏิบัติได้ถูกต้องตามวัย เช่น สามารถว่ายน้ำได้ พิมพ์ดีได้ ร้อยมาลัย โยนลูกบอล ฯลฯ ผู้เรียนจะเกิดทักษะถ้าได้ปฏิบัติบ่อย ๆ

3. การสอนบรรล่วัตถุประสงค์ได้ดีต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน คือเน้นสมรรถภาพของผู้สอน เป็นองค์ประกอบของการสอน การสอนจะบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ได้ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้สอนทั้งด้านวิชาการ วิชาชีพ ทักษะ และเทคนิคการสอนเป็นสำคัญ

2.2 วิธีการสอน

ปัจจุบันหลักสูตรมักเน้นให้ผู้สอนสอนโดยใช้วิธีที่หลากหลายอย่างเป็นกระบวนการ เพื่อมุ่งให้เกิดทักษะและการเรียนรู้ และนำไปปฏิบัติใช้ในชีวิตจริง ซึ่งผู้สอนจะต้องมีความรู้และความเข้าใจเทคนิคการสอนแบบต่าง ๆ และใช้วิธีการสอนได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสามารถสรุปวิธีการสอนทั้งหมดดังต่อไปนี้ (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550, น. 138)

1. วิธีสอนแบบบรรยาย หมายถึง วิธีการที่ผู้สอนพูด บอกเล่า อธิบาย เนื้อหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้สอนเป็นฝ่ายเตรียมศึกษาค้นคว้าเนื้อเรื่องมาแล้วเป็นอย่างดี ทัวไปแล้วมักจะเป็นการสื่อความหมายทางเดียว คือ จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ น้อย เพียงแค่ฟัง จดบันทึก หรือซักถามบางครั้ง

2. วิธีสอนแบบสาธิต เป็นวิธีที่ผู้สอนหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง (อาจหรือเป็นวิทยากรที่เชิญมา) แสดงให้ดูเป็นตัวอย่างพร้อมกับการบอก อธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม ซึ่งวิธีสอนดังกล่าวนี้ยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง เพราะผู้สอนเป็นผู้วางแผน ดำเนินการและลงมือปฏิบัติ วิธีสอนแบบนี้เหมาะสมสำหรับวัตถุประสงค์การสอนที่ให้เห็นขั้นตอนปฏิบัติ เช่น วิชาพลศึกษา นาฏศิลป์ เป็นต้น

3. วิธีสอนแบบอภิปราย เป็นวิธีที่มุ่งให้ผู้เรียนมีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนความเห็น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งร่วมกัน ซึ่งการสอนวิธีดังกล่าวนี้สอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน คือ ได้คิด ได้ทำ ได้แก้ปัญหา และได้ฝึกการทำงานร่วมกันแบบประชาธิปไตย ผู้เรียนจึงเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ มีลักษณะเรียนรู้แบบกระตือรือร้น เป็นการพัฒนาทั้งด้านความรู้ เจตคติ และด้านทักษะการเรียนรู้ เช่น ทักษะการคิด การพูด ฟัง ความคิดเห็น และทำงานกลุ่ม

4. วิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม เป็นวิธีที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยกันคิดค้นหรือทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น ซึ่งผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดี เพราะได้ลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง

5. วิธีสอนแบบแก้ปัญหา เป็นวิธีที่ให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการแบบวิทยาศาสตร์ (Scientific method) ซึ่งเป็นวิธีแก้ปัญหาแบบที่มีขั้นตอน มีเหตุผล มีการรวบรวมข้อมูล มีการทดลอง วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล ดังนั้น จึงอาจเรียกวิธีสอนแบบนี้ว่าวิธีสอนแบบวิทยาศาสตร์

6. วิธีสอนแบบทดลอง เป็นวิธีที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ศึกษาค้นคว้าด้วยการทดลองเพื่อพิสูจน์หลักการ ทฤษฎี ที่ผู้อื่นได้ค้นพบไว้ วิธีแบบนี้มักใช้ในวิชาวิทยาศาสตร์ เช่น การทดลองการเกิดเงา การทดลองสะท้อนแสง เป็นต้น

7. วิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ เป็นการสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากประสบการณ์จริง มาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะให้การแสดงออกทางด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน

8. วิธีสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นวิธีการที่เน้นความสำคัญของนักเรียน หรือยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางและใช้เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้สื่อผสม (Multi Media Approach) และกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้การเรียนมีชีวิตชีวา ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้และพัฒนาสติปัญญาจากการทำกิจกรรม และการศึกษาด้วยตนเอง

นอกจากนี้ทัศนา แหมมณี (2554, น. 337-378) ยังได้เพิ่มเติมวิธีการสอนไว้อีกดังนี้

9. วิธีสอนโดยใช้การนิรนัย เป็นวิธีกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนได้รู้เกี่ยวกับทฤษฎี หลักการ กฎ หรือข้อสรุปนั้นหลาย ๆ ตัวอย่าง

10. วิธีสอนโดยใช้การอุปนัย เป็นกระบวนการที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยนำตัวอย่าง ข้อมูล ความคิด เหตุการณ์ สถานการณ์หรือปรากฏการณ์ หลักการและแนวคิดสอนให้แก่ผู้เรียนให้วิเคราะห์ เพื่อนำสถานการณ์อื่น ๆ ต่อไป สรุปได้ว่าให้ผู้เรียนได้สรุปหลักการจากตัวอย่างต่าง ๆ ด้วยตนเอง

11. วิธีสอนโดยใช้การไปทัศนศึกษา สอนให้ผู้เรียนร่วมกันวางแผนและเดินทางไปศึกษาเรียนรู้ ณ สถานที่อันเป็นแหล่งความรู้ในเรื่องที่เรียน ซึ่งมีการอภิปรายสรุปการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้ศึกษามา

12. วิธีสอนโดยใช้การอภิปรายกลุ่มย่อย สอนโดยการให้ผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 4-8 คน และให้ผู้เรียนในกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น และประสบการณ์ ประเด็นที่กำหนด สรุปผลอภิปรายออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม

13. วิธีสอนโดยใช้การแสดงละคร สอนให้ผู้เรียนแสดงละคร ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามเนื้อหาและบทละครที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ทำให้เรื่องราวนั้นมีชีวิตขึ้นมา และสามารถทำให้ผู้แสดงและผู้ชมเกิดความเข้าใจจดจำเนื้อหาเรื่องนั้นได้

14. วิธีสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง สอนให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องที่สมมุติขึ้นจากความเป็นจริงและตอบประเด็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้น และนำคำตอบและเหตุผลที่มาของคำตอบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

15. วิธีสอนโดยใช้เกม สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

16. วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล กติกาการเล่นที่สะท้อนเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ

17. วิธีสอนโดยใช้ศูนย์การเรียนรู้ โดยให้ผู้สอนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองจากศูนย์การเรียนรู้หรือมุมความรู้ ซึ่งผู้สอนได้จัดเตรียมเนื้อหาสาระกิจกรรมการสอนที่ใช้สื่อการสอนหลาย ๆ อย่างประสมกันเอาไว้ให้ผู้เรียนได้รู้ด้วยตนเอง และผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้จัดเตรียมศูนย์การเรียนรู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน และประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

18. วิธีสอนโดยใช้บทเรียนแบบโปรแกรม สอนโดยการให้ผู้เรียนศึกษาจากบทเรียนสำเร็จรูปด้วยตนเอง ซึ่งจะมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างไปจากบทเรียนปกติ กล่าวคือ เป็นบทเรียนที่นำเนื้อหาแตกเป็นหน่วยย่อย (small steps) เพื่อช่วยให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ และนำเสนอลักษณะการตอบสนองสิ่งที่เรียน และตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้ ว่าผิดหรือถูก ผู้เรียนสามารถใช้เวลาเรียนรู้นานน้อยตามความสามารถ และตรวจสอบผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เพราะบทเรียนจะมีแบบทั้งสองแบบแบบก่อนการเรียนรู้ (pre-test) และแบบสอบหลังการเรียนรู้ (post-test)

3. การสอนการรู้เท่าทันสื่อ

Media Literacy เป็นคำศัพท์วิชาการด้านการสื่อสารมวลชน ที่เกิดขึ้นในประเทศแคนาดาและใช้แพร่หลายกันในประเทศสหรัฐอเมริกา บางประเทศในยุโรปและญี่ปุ่น ซึ่งเป็นคำเดียวกันกับคำว่า Media Studies (ใช้ในอังกฤษ) Media Education (ใช้ในอังกฤษและฝรั่งเศส) และ Media Literacy (ใช้ในสหรัฐอเมริกา) (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552, น. 9)

การรู้เท่าทันสื่อเป็นผลของ Media education โดยที่การสอนสื่อเป็นกระบวนการของการสอนและการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวสื่อ ในขณะที่ Media literacy เป็นความรู้และทักษะซึ่งเกิดขึ้นกับผู้ที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อ ซึ่งการสอนสื่อ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวสื่อ การสร้างการรู้เท่าทันสื่อจำเป็นต้องสอนให้บุคคลสามารถวิเคราะห์ได้ และสามารถใช้ความคิดเชิงวิพากษ์เพื่อตัดสินสื่อได้ ดังนั้นการสอนเรื่องสื่อควรจะมีการออกแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อนี้ และอาจจะแตกต่างจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนทั่วไป (Buckingham, 2003, pp. 4-6) และแนวทางเดียวกันตามทัศนะของ (Heins & Cho, 2003, p. 3) ได้ให้แนวความเห็นด้านการสอนสื่อที่สำคัญโดยระบุไว้ว่า

การให้การศึกษาเรื่องสื่อ ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การสอนให้นักเรียนรู้ว่าเนื้อหาสื่อในสื่อผลิตขึ้นมาได้อย่างไร และการสร้างจากความเป็นจริงอย่างไร แต่ยังเป็นการแสดงให้นักเรียนได้ทราบถึงวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเหล่านั้น ทราบถึงวิธีที่ควรจัดการเกี่ยวกับประเด็นสำคัญในสื่อ ได้แก่ การโฆษณา จริยธรรม ภาพเหมารวมทางเพศ ความรุนแรง การตัดสินใจเกี่ยวกับเกี่ยวกับเรื่องเพศ เป็นต้น

การสอนเรื่องสื่อเป็นการสอนในแบบที่ใช้กลยุทธ์การสอนและกิจกรรมที่ได้พิสูจน์แล้วว่าเป็นวิธีสอนที่จะช่วยให้เด็กรู้เท่าทันสื่อ ดังนั้นแนวทางการสอนเรื่องสื่อต้องเน้นผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนจึงไม่ใช่เพียงแค่ให้ผู้เรียนได้อ่านเนื้อหาในสื่อ แต่ต้องสอนทักษะการรู้เท่าทันให้เด็กเกิดทักษะในการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทัน (Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams, 2003, p. 6)

3.1 หลักและสาระที่สำคัญของการสอนเพื่อเกิดการรู้เท่าทันสื่อ

หลักและสาระสำคัญของการสอนการรู้เท่าทันสื่อ สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ใครคือผู้สร้างเนื้อหา หรือเจ้าของเนื้อหา (Who creates this message) คำถามนี้จะช่วยให้เรารู้เท่าทันว่าเนื้อหาในสื่อทั้งหมดเป็นสิ่งประกอบสร้างขึ้นโดยผู้ส่งสาร เป็นการสอนการรู้เท่าทันสื่อเกี่ยวกับผู้ส่งสาร ดังนั้นการสอนให้มีความรู้ที่เนื้อหาในสื่อนั้นถูกสร้างขึ้นโดยผู้ผลิต

รายการ ด้วยการให้ความรู้เกี่ยวกับการผลิตรายการ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประเด็นการผลิต และภาษาของสื่อ (Buckingham, 2003, pp. 70-85; Thoman, & Jolls, 2005, p. 18)

2. ใช้เทคนิคอะไรในการดึงดูดความสนใจเรา (What technique are used to attract my attention) คำถามนี้จะช่วยให้เรารู้เท่าทันสื่อว่า เนื้อหาในสื่อถูกประกอบสร้างขึ้น โดยใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ตามลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละประเภท ซึ่งจะทำให้เราหลงเชื่อได้ง่าย ในการสอนการรู้เท่าทันสื่อเกี่ยวกับรูปแบบของสารในสื่อ ซึ่งในสื่อแต่ละประเภทยังมีการใช้ภาษา ลีลาวิธีการนำเสนอ รหัสและสุนทรียะเฉพาะของตนเอง โดยเสนอให้เรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์เนื้อหาในสื่อว่าสามารถได้จากภาษาลีลาและทำให้เคลิบเคลิ้มได้ (Buckingham, 2003, pp. 70-85; Thoman, & Jolls, 2005, p. 18)

3. คนอื่นอาจจะเข้าใจเนื้อหาสื่อไม่เหมือนเราได้อย่างไร (How might difference people understand this message differently from me) คำถามนี้จะช่วยให้เรารู้ว่าผู้รับสารแต่ละคนอาจจะตีความเนื้อหาหรือเข้าใจเนื้อหาเดียวกันแตกต่างกันก็ได้ ควรจะต้องสอนให้รู้ว่าผู้รับสารแต่ละคนนั้นตีความหมายเนื้อหาต่างกัน อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ วัฒนธรรม ค่านิยม ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเคารพในความเห็นที่แตกต่างหรือเสียงน้อย (Buckingham, 2003, pp. 70-85; Thoman, & Jolls, 2005, p. 18)

4. รูปแบบการดำเนินชีวิต ค่านิยม และมุมมองอะไรบ้างที่ถูกนำเสนอหรือละไว้ในเนื้อหา (What lifestyles, values and point of view are represented in, or omitted from, this message) คำถามนี้จะช่วยให้เรารู้ว่าเนื้อหาในสื่อมีร่องรอยของการแฝงนัยแห่งค่านิยม และมุมมองของผู้ส่งสาร เป็นการสอนการรู้เท่าทันสื่อเกี่ยวกับตัวสารและเนื้อหา โดยจะต้องฝึกฝนทางการวิเคราะห์เนื้อหาในสื่อว่าสะท้อนความคิด มุมมอง ค่านิยมอะไรหรือฝึกวิเคราะห์ว่าแฝงความคิดอย่างไร (Thoman, & Jolls, 2005, p. 18)

5. ทำไมเนื้อหาจึงถูกส่งมาถึงเราได้ (Why was this message sent) คำถามนี้จะช่วยให้เรารู้ว่าเนื้อหาในสื่อมักจะถูกกำหนดขึ้นเพื่อต้องการจะมีอำนาจเหนือเรา หรือต้องการคำกับความคิด การกระทำของเราให้เป็นไปตามที่ผู้ส่งสารต้องการ เป็นการสอนการรู้เท่าทันสื่อเกี่ยวกับเป้าหมายของสื่อ (Thoman, & Jolls, 2005, p. 18)

6. สื่อเกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ทางการค้า โดยสอนให้เข้าใจว่าสื่อมีเป้าหมายเชิงผลการกำไร ดังนั้นการโฆษณาจึงมีหลายรูปแบบในเนื้อหาสื่อ อีกทั้งเนื้อหารายการจะเป็นไปเพื่อสนองความนิยมเนื้อหาให้ได้ผลกำไรทางธุรกิจ ดังนั้นเพื่อความเข้าใจด้านการตลาดของสื่อ และชี้ให้เห็นว่าเนื้อหาในสื่อหรือตัวบทนั้นถูกผลิตขึ้นมาด้วยวัตถุประสงค์ทางการตลาดและการส่งเสริม

การบริโภค จะต้องสอนให้เข้าใจในระบบโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ การเป็นเจ้าของสื่อจึงมักจะเป็นไปทางธุรกิจ ให้ตระหนักว่าสื่อเป็นธุรกิจลักษณะหนึ่ง ดังนั้นจึงสร้างเนื้อหาประโยชน์ทางธุรกิจการค้า (Buckingham, 2003, pp. 70-85)

Oxstrand (2009) ยังได้สรุปเพิ่มเติมก็คือ

7. สื่อมีนัยยะทางสังคมและการเมือง โดยสอนให้เข้าใจถึงอิทธิพลของสื่อต่อสังคมโดยรวมและระบบการเมืองของประเทศ ให้เข้าใจว่าสื่อสามารถเปลี่ยนแปลงครอบครัว ค่านิยมของสังคม โดยให้ฝึกฝนการคิดเชิงวิพากษ์สื่อ ดังนั้นการสอนสื่อให้คิดเชิงวิพากษ์โดยมีงานวิจัยของ Kim (2007) ได้ศึกษาเรื่องศักยภาพการสอนเรื่องสื่อเชิงวิพากษ์ในฐานะกิจกรรม การเปิดรับสื่อทางการเมือง บนพื้นฐานของการสอนด้านการเมืองวัฒนธรรมของสื่อ (culture politics of the media) พบว่าการสอนเรื่องสื่อเชิงวิพากษ์ช่วยให้ ช่วยเสริมอำนาจการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ต่อเนื้อหาในสื่อมวลชนได้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถตีความเชิงการต่อรองอำนาจ และตีความตรงกันข้ามของผู้ส่ง โดยที่ผู้เรียนสามารถฝึกฝนการต่อรองต่ออำนาจของสื่อมวลชนได้ ในพื้นที่สาธารณะของสังคมยุคข่าวสาร

8. รูปแบบเนื้อหาของสื่อนั้น แทบจะเป็นสิ่งเดียวกัน การสอนให้เข้าใจในว่าสื่อแต่ละประเภทมีวิธีการนำเสนอสื่อเฉพาะในภาพของคนที่ทำให้ผู้รับสารตีความต่างกันได้จากการเปิดรับเนื้อหาเดียวกันจากสื่อต่างประเภทกัน ดังนั้นควรสอนทักษะการวิเคราะห์เทคนิคของสื่อแต่ละประเภทเพื่อให้เข้าใจและช่วยในการวิพากษ์เนื้อหาแต่ละสื่อ

ขณะเดียวกัน Feng (2008) สรุปแขนงศึกษาการรู้เท่าทันสื่อที่เสนอว่าการสอนเรื่องสื่อต้องครอบคลุม 4 มิติของความรู้ความสามารถได้แก่ 1) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อ (cognitive) 2) ความสามารถที่จะเข้าใจผลกระทบของสื่อต่อบุคคล (emotional) 3) ความรู้สุนทรีย์ของสื่อที่สร้างขึ้น (aesthetic) ซึ่งหมายถึงการใช้เทคโนโลยีสร้างเนื้อหา ภาษาและสร้างรหัสของสื่อและ 4) การวิพากษ์สื่อด้วยตนเอง (moral) ประเด็นดังกล่าวของการสรุปแขนงของการสอนการรู้เท่าทันสื่อซึ่ง Duran et al. (2008) ได้นำไปทดลองศึกษาประสิทธิผลของวิชาการรู้เท่าทันสื่อในระดับวิทยาลัยและได้ข้อค้นพบว่า รายวิชาที่ศึกษาสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ รายวิชาที่ใช้ในการทดลองได้กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนสอนด้าน ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำธุรกิจขององค์กรสื่อ ผลกระทบจากสื่อ การวิเคราะห์และตัดสินเนื้อหาในสื่อ การแสดงการโต้ตอบกลับไปยังเจ้าของสื่อ และการผลิตสื่อทางเลือก โดยที่เนื้อหารายวิชาแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่ 1) ความรู้ ความสำคัญ และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 2) ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์กรสื่อ ธุรกิจสื่อ และบริบททางการเมือง 3) การวิเคราะห์เนื้อหา

สื่อ เช่น ข่าว สื่อบันเทิง โฆษณา และ 4) กิจกรรมเกี่ยวกับสื่อ เช่น การเป็นผู้ผลิตสื่อ การสร้างสื่อทางเลือก และการสร้างเว็บไซต์ ดังนั้น Earp (2012, p. 78) จึงได้ทำการวิเคราะห์ประมวลรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อระดับอุดมศึกษาและพบว่าวัตถุประสงค์ของรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งสรุปสาระสำคัญได้ ของการสอนการรู้เท่าทันสื่อ มีอยู่ 12 ข้อหลัก ก็คือมีเป็นประเด็นดังต่อไปนี้ 1) ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์สื่อ (critical thinking skills) 2) การวิเคราะห์เนื้อหาสื่อ (analyzing) 3) เทคนิคการผลิตสื่อ (techniques) 4) ความเกี่ยวข้องของสื่อกับเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และสังคม (media in relation to economics, politics, culture and society) 5) ภาพเหมารวมจากสื่อ (stereotypes of media) 6) อิทธิพล ผลกระทบของสื่อ (media effects) 7) การสร้างเนื้อหาในสื่อ (creating content) 8) การตั้งคำถามถึงบรรทัดฐานของสื่อ สังคม และวัฒนธรรมประชานิยม (challenging the 'norm' of media, society, and popular culture) 9) การวิพากษ์สื่อที่เลือกใช้ (thinking critically when choosing media content) 10) ประวัติของสื่อ (the history of media) 11) ทฤษฎีสื่อ (theories of media) 12) จริยธรรมของสื่อ (ethics) และ 13) สื่อใหม่ (information about new media)

จากที่กล่าวมานั้น แนวคิดหลักของการสอนการรู้เท่าทันสื่อภาพรวมก็คือ การสอนให้รู้และเข้าใจเกี่ยวสื่อประเภทต่าง ๆ และด้านองค์หรือธุรกิจสื่อผู้ผลิตสื่อ ตลอดจนนโยบายของสื่อเป็นต้น ดังนั้นมาตรฐานสำหรับการสอนสื่อระดับมัธยมศึกษาที่สำคัญนั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการสอนของ Christ (2004, p. 95) ทบทวนมาตรฐานของการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อพบว่า มีการกำหนดมาตรฐานสำหรับการสอนระดับมัธยม (K-12)¹ โดยสมาคมการสื่อสารแห่งชาติ (National Communication Association., NCA) กำหนดไว้ว่า มาตรฐานการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย

1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อของบุคคลในชีวิตประจำวันทั้งส่วนตัวและสังคม
2. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของเนื้อหาในสื่อกับผู้รับสาร
3. ความรู้ความเข้าใจว่าเนื้อหาในสื่อถูกสร้างขึ้นภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรม
4. ความรู้ความเข้าใจว่า สื่อมีนัยทางการค้าธุรกิจเสมอ

¹ K-12 ซึ่งย่อมาจาก kindergarten to twelfth grade การศึกษาตั้งแต่ในระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา เริ่มใช้ในประเทศอเมริกา ประเทศแคนาดา ประเทศออสเตรเลีย เป็นต้น

5. ความสามารถในการใช้สื่อเพื่อสื่อสารกับผู้รับสารเฉพาะกลุ่มได้

มาตรฐานข้างต้นเน้นการสอนให้เด็กมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตของบุคคลกับสื่อและความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างอุตสาหกรรมสื่อ ผู้รับสาร เนื้อหา และบริบทของการผลิตสื่อและการใช้สื่อเพื่อการสื่อสาร

3.2 รูปแบบวิธีการสอนสื่อ

องค์กร UNESCO (2011) เสนอแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อไว้ในคู่มือการสอนการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร (Media and Information Literacy, MIL) มี 10 แนวทางดังนี้

1. การสอนแบบประเด็น (Issue-enquire Approach) การสอนแนวทางนี้เป็นการนำประเด็นสังคมในขณะที่ยังสอนที่เชื่อมโยงกับการรู้เท่าทันสื่อมาตั้งคำถาม หาทางแก้ไข ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ความรู้ใหม่และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อ การสอนตามมีขั้นตอน เริ่มจากการระบุประเด็น เติบโตความจำเรื่องทัศนคติและความเชื่อต่อประเด็น นำเสนอความเป็นจริงและหลักการที่เชื่อมโยงกับประเด็น วิเคราะห์และจัดการกับข้อมูลหลักฐาน ดีความและหาทางแก้ไขประเด็น ทั้งนี้ต้องกระตุ้นให้เกิดการกระทบและคาดเดาผลที่จะเกิดขึ้นจากการดำเนินงานแต่ละขั้นตอนด้วย เช่น การสอนผ่านประเด็นเรื่องเพศ เสรีภาพบนสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นต้น

2. การสอนแบบปัญหา (Problem-based Learning) การสอนแนวทางนี้เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้จากสาขาวิชาต่าง ๆ มาใช้ร่วมกันเพื่อแก้ปัญหาให้ได้ การสอนจะเน้นการวิเคราะห์เชิงลึกปัญหาใดปัญหาหนึ่ง และให้ผู้เรียนได้พิจารณาปัญหา กำหนดวิธีการแก้ปัญหาหรือทำงานและผลที่ต้องการด้วยตัวผู้เรียนเอง เช่น การมอบหมายให้ผู้เรียนออกแบบการรณรงค์ทางสังคมผ่านสื่อไปยังกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น

3. การค้นหาความจริงแบบวิทยาศาสตร์ (Scientific Enquiry) เป็นแนวทางการสอนที่ใช้กระบวนการหาความจริงแบบวิทยาศาสตร์มาใช้เพื่อค้นหาคำตอบหรือความจริงบางประการ เริ่มจากการสังเกตเหตุการณ์ ตั้งคำถามที่ต้องการรู้ ค้นหาหลักและคำตอบที่เคยมีมาก่อน ทบทวนทฤษฎีที่จะเป็นคำตอบ สร้างสมมติฐาน วางแผนเก็บข้อมูลจริงเพื่อทดสอบว่าสมมติฐานเป็นจริงหรือไม่ เก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลและนำเสนอผลการศึกษา เช่น การค้นหาผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคล เป็นต้น

4. กรณีศึกษา (Case Study) เป็นสอนที่เน้นการวิเคราะห์เจาะลึกเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สืบค้นอย่างลึกซึ้งทุกแง่มุมของเหตุการณ์ รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงสาเหตุของเหตุการณ์

เข้าใจว่าทำไม เหตุใด ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์กรณีที่น่ามาศึกษาอย่างลึกซึ้ง เช่น การนำภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมมาวิเคราะห์หาสาเหตุ ปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ได้รับความนิยม ดังนั้นวิธีการสอนดังกล่าวเป็นวิธีการที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้เรื่องสื่อเชิงลึก ด้วยนำกรณีหรือตัวอย่างสื่อมาวิเคราะห์อย่างละเอียด การเลือกกรณีศึกษาควรให้ครอบคลุมประเด็นการศึกษาสื่อ ทั้ง 4 ประเด็น คือ การผลิต ภาษา การนำเสนอแทนความจริงและผู้ชม/ผู้ดู/ผู้ฟัง/ผู้อ่าน (Buckingham, 2003, pp. 70-85)

5. การเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning) การสอนแนวทางนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกันเพื่อจะร่วมมือกันแก้ปัญหาหรือทำกิจกรรมที่มอบหมายให้สำเร็จ เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง และเป็นการเรียนรู้จากผู้เรียนคนอื่น ๆ เช่น การทำงานกลุ่มในการสร้างสารานุกรมบนเว็บไซต์วิกิพีเดีย

6. การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เป็นรูปแบบการสอนที่ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ระบบรหัส ภาษา และความหมายของเนื้อหาในสื่อต่าง ๆ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการใช้สัญลักษณ์ รหัส ภาษา เพื่อสร้างความหมายแทนความคิด ความจริง ตามที่ผู้ผลิตสื่อต้องการ เช่น การนำข่าว คลิป มาให้ผู้เรียนวิเคราะห์ตัวบท โดยวิเคราะห์ในประเด็นด้านความหมายที่เกิดขึ้นจากการตีความของผู้รับสาร วัตถุประสงค์ของผู้สร้างสาร เทคนิคการสร้างสาร และบริบทที่มีผลต่อความหมายของสารนั้น

7. การวิเคราะห์บริบท (Contextual Analysis) เป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะบริบทด้านองค์กรสื่อ และเทคโนโลยีสื่อ โดยใช้ทฤษฎีในการอธิบาย เช่น การสอนเกี่ยวกับเรื่องการจัดแบ่งประเภทของระบบการผลิตและการทำธุรกิจ ภาพยนตร์ เกมสื่ในประเทศ การวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องระหว่างความเป็นเจ้าของสื่อกับหลักเสรีภาพในการสื่อสารตามรัฐธรรมนูญเช่นเดียวกันกับแนวทางความเห็นสำหรับการสอนรูปแบบดังกล่าว ซึ่ง Buckingham (2003, pp. 70-85) ยังเสริมการสอนเรื่องสื่อเพิ่มเติม คือ การวิเคราะห์ตัวบทเป็นวิธีการวิเคราะห์ในเชิงคุณภาพ ที่แตกต่างจากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กล่าวคือ ไม่มุ่งวิเคราะห์เนื้อหาจำนวนมาก ๆ เชิงปริมาณ แต่เน้นการวิเคราะห์รายละเอียดของชิ้นงาน เช่น ภาพถ่าย โฆษณา เพลง มิวสิควิดีโอ (Music Video) ในประเด็นว่าสื่อชิ้นนั้นถูกผลิตขึ้นมาได้อย่างไร ทำไมถึงถูกผลิตขึ้นในแบบนั้น ขั้นตอนการวิเคราะห์เริ่มด้วย การพรรณนารายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในสื่อและอธิบายว่าสิ่งเหล่านั้นถูกนำมารวมกันไว้อย่างไร จากนั้นให้ตีความหมายจากสิ่งที่วิเคราะห์พรรณนาไว้ และสุดท้ายต้องตัดสินใจตีความหมายที่ได้

เกี่ยวข้องกับค่านิยม คุณค่าของสังคมอย่างไร การวิเคราะห์ด้วยวิธีนี้จะช่วยสามารถเข้าใจสื่อได้ทั้งระดับความหมายตรง ความหมายโดยนัย

8. การแปลง (Translations) แนวทางการสอนนี้ใช้ในการสอนด้วยการแปลงเนื้อหาจากรูปแบบสื่อหนึ่งเป็นอีกสื่อหนึ่ง เช่น การมอบหมายให้นักเรียนเขียนบทความเกี่ยวกับโรงเรียนในหนังสือพิมพ์โรงเรียน และแปลงบทความเป็นรายการวิทยุออกอากาศทางสถานีวิทยุโรงเรียน การแปลความคิดเป็นเนื้อหาสื่อ โดยมอบหมายให้ผู้เรียนนำบทประพันธ์มาเขียนบทภาพยนตร์วาดออกมาเป็นสตอรี่บอร์ด (story board) วางมุมกล้อง และถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ เป็นต้น

9. การจำลองเหตุการณ์จริง (Simulation) เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนใช้การสาธิตหรือการจำลองเหตุการณ์ขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหาที่ต้องการสอน และใช้ร่วมกับการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน เช่น การมอบหมายให้ผู้เรียนเป็นผู้อำนวยการสร้างสารคดีทางโทรทัศน์ หรือรายการวิทยุ หรือนักข่าวสัมภาษณ์แหล่งข่าว การสมมติว่าผู้เรียนเป็นฝ่ายการตลาดของบริษัทและวางแผนการสื่อสารการตลาด เป็นต้น

10. การผลิตสื่อ (Production) การให้ผู้เรียนได้ผลิตสื่อเป็นวิธีการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างลึกซึ้งและช่วยเสริมการเรียนรู้ได้มากขึ้น เป็นการเรียนรู้ผ่านการกระทำด้วยตนเอง ในการสอนเรื่องสื่อจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างจริงจังและมีประสบการณ์ตรงตามเนื้อหาที่สอนช่วยให้เกิดความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้ง เช่น การให้ผู้เรียนผลิตคลิปสั้น ๆ เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม การผลิตเกมส์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

Buckingham (2003, pp. 70-85) ยังเสริมการสอนเรื่องสื่อเพิ่มเติม คือ

11. การถอดความหมาย (Translation) เป็นเทคนิควิธีที่จะช่วยสอนในประเด็นของภาษาและการนำเสนอแทนความจริง เป็นวิธีที่จะช่วยให้สามารถเรียนรู้ว่าเนื้อหาเดียวกันสามารถปรากฏในสื่อหลากหลายประเภทได้อย่างไร

12. การจำลองเหตุการณ์จริง (Simulation) เป็นเทคนิคการเรียนการสอนแบบการสมมติบทบาท เช่น การมอบหมายให้ผู้เรียนสมมติว่าตนเองเป็นผู้ผลิตสื่อ เพื่อเรียนรู้สื่อในมุมมองของผู้ผลิต นอกจากนี้ยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถแสดงบทบาทสื่อที่ดีได้ด้วย

จาก 12 ข้อที่ระบุของรูปแบบการสอน ยังมีทัศนะแนวทางการเห็นและผลการวิจัยที่ได้เสนอแนวทางการสอนเพิ่มเติมก็คือ การสอนแบบบูรณาการ Feng (2008) ชี้ให้เห็นว่าการสอนเรื่องสื่อที่ปรากฏให้เห็นในแต่ละประเภทมี 4 ลักษณะคือ 1) เป็นวิชาเดียว 2) เป็นบางส่วนของวิชาใดวิชาหนึ่ง 3) บูรณาการให้เข้ากับรายวิชาทั้งหมดในหลักสูตร และ 4) เป็นหัวข้อวิจัยในลักษณะสหสาขาวิชา และเช่นเดียวกับผลรายงานของ Heins, & Cho (2003, p.1) จึงได้เสนอให้มี

กระบวนการสอนเรื่องสื่อในรายวิชาเกี่ยวกับภาษาสังคมศึกษา ศิลปะ สุขศึกษาและเทคโนโลยี สารสนเทศ และการใช้บทเรียนหลากหลาย/บูรณาการ ดังงานวิจัยของ Jeong, Cho, & Hwang (2010) ทำการศึกษาโปรแกรมการสอนเรื่องสื่อ 32 โปรแกรม พบว่าการสอนเรื่องสื่อโดยใช้บทเรียนที่หลากหลายจะมีประสิทธิผลมากกว่าการสอนโดยใช้บทเรียนเดียว นอกจากนี้งานวิจัยยังพบว่าการสอนเรื่องสื่อมีประสิทธิผลในด้านการวิพากษ์วิจารณ์ การตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อ ความเป็นจริง ความเชื่อ ทศนคติ ปทัสถานจะเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองและพฤติกรรมของผู้เรียน

Hobbs (1998) ได้สรุปของการสอนเรื่องสื่อและได้เสนอความคิดว่าการสอนเรื่องสื่อสามารถสอนได้ทั้ง 2 ลักษณะ คือ การสอนเป็นวิชา การสอนเป็นวิชาเดียว ซึ่งวิธีนี้ควรเป็นการสอนเพื่อเพิ่มศักยภาพของนักเรียน ในการวิเคราะห์สื่อ และการผลิตสื่อ ซึ่งอาจมีปัญหาคือครูในโรงเรียนอาจจะขาดความรู้อย่างลึกซึ้งในเรื่องดังกล่าว อีกวิธีหนึ่งคือการบูรณาการเข้าไปยังหลักสูตร โดยการเป็นการขยายผลการเรียนการสอนในภาพรวม ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดหลักของการสอนเรื่องสื่อ

จากแนวทางข้อสรุปของรูปแบบวิธีการสอนสื่อ ยังมีแนวคิดสำคัญต่อการเตรียมบทเรียนเพื่อที่จะใช้สอน ดังนั้นสิ่งสำคัญซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการสอนที่ดี คือการเตรียมขั้นตอนในการสอน โดยสถาบัน American press institute (2012) ให้รายละเอียดของโครงสร้างบทเรียนในหนังสือคู่มือวิชาการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมีหัวข้อสำคัญดังต่อไปนี้

1. ชื่อบทเรียน
2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ระบุผลสัมฤทธิ์เชิงพฤติกรรมของผู้เรียนหลังเรียนรู้
3. ความสอดคล้องกับมาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดไว้ โดยระบุตามองค์ประกอบ และตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนดไว้
4. บทนำ คำชี้แจงก่อนการสอน ให้รายละเอียดที่ช่วยให้ผู้สอนเข้าใจประเด็นสำคัญในการสอน เป้าหมายของบทเรียน
5. ข้อมูลพื้นฐานเพื่อปูพื้นความเข้าใจของผู้เรียน (Background) เป็นการระบุเนื้อหาบทเรียน ความรู้พื้นฐานของผู้เรียนที่ต้องมีก่อนเริ่มเรียน หลัก แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่จะใช้อธิบายเพิ่มเติมในการสอนได้
6. สื่อการสอน (Media required) เป็นการระบุรายละเอียดสื่อการสอนที่จำเป็นต้องใช้ในการสอนตามบทเรียน ระบุทั้งประเภทสื่อ และเนื้อหาในสื่อที่ต้องใช้

7. ขั้นตอนการสอน (Instruction) เป็นการระบุนายละเอียดวิธีการสอน เป็นลำดับขั้นตอนจากเริ่มต้นชั่วโมงสอนจนถึงสิ้นสุดการสอน โดยระบุเป็นข้อ ๆ ตามลำดับเพื่อให้ผู้สอนสามารถสอนได้ และใช้กำกับการสอนของผู้สอนให้มีประสิทธิภาพในการสอน

8. การขยายผลการเรียนรู้ (Extending the lesson) เป็นส่วนที่ให้คำแนะนำแก่ผู้สอนในด้านวิธีการนำความรู้จากบทเรียนขยายสู่การเรียนรู้อื่น ๆ เช่น เชื่อมโยงกับบทเรียนอื่น การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การนำบทเรียนที่เกี่ยวข้องมาเสริมการสอน

9. การประเมินการเรียนรู้ (Assessment) เป็นการระบุการวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์บทเรียน เสนอประเมินผลเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ผลการเรียนรู้มากกว่าวัตถุประสงค์ (Exceeds expectation) ผลการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ Meet expectation) และผลการเรียนรู้ต่ำกว่าวัตถุประสงค์ (Revisit) โดยประเมินว่าแยกแต่ละวัตถุประสงค์ว่าได้ตามเกณฑ์ระดับใด

อย่างไรก็ตาม สำหรับการสอนรู้เท่าทันสื่อต้องอาศัยรูปแบบเทคนิค แนวทางและรูปแบบวิธีการสอน ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียน Martens (2009) กล่าวว่าให้ความเห็นที่ว่า การสอนเรื่องสื่อแก่ผู้เรียนนั้น มีสิ่งสำคัญในเรื่องการสอนเรื่องสื่อก็คือ จะต้องขึ้นอยู่กับการต้องการของผู้เรียนด้วยในด้านการแสวงหาและการใช้ประโยชน์จากกิจกรรมด้านการเรียนรู้ กล่าวคือความต้องการการเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อของผู้เรียนจะส่งผลให้ผลการสอนเรื่องเกี่ยวกับสื่อดีมี และจากข้อค้นพบและจากทัศนะเห็นตรงกันว่า ประสิทธิภาพของการเรียนการสอนเรื่องสื่อ จะทำให้ผู้ที่ได้รับการเรียนรู้หรือฝึกฝนอบรมเข้าใจในด้านการรู้เท่าทันสื่อได้เป็นอย่างดี (Semali, 1991; Sternheimer, 1998; Chen, 2008; Evans, 2009; Vraga, Tully, Atkin, & Rojas, 2010; จินตนา ตันสุวรรณนนท์, 2550)

4. การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สำหรับการเรียนการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ยังคงใช้แนวคิดพื้นฐานเรื่องการสอนการใช้สื่อที่กล่าวมาโดย Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams (2003, pp. 5-6) ซึ่งให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อใหม่นั้นเกี่ยวข้องกับทักษะการใช้ระบบการนำทาง (Navigation) หรือเรียกว่าการรู้เท่าทันระบบการนำทางในสื่อใหม่ (Navigation Literacy) หรือ การรู้เท่าทันเครือข่ายข้อมูล (Network Literacy) ในการใช้งานสื่อใหม่ ดังนั้นการสอนการรู้เท่าทันสื่อควรหมายรวมถึงเนื้อหาทุกรูปแบบของสื่อ ซึ่งเป็นนิยามที่ขยายไปสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยโดยมองว่าการรู้เท่าทันสื่อที่ขยายขอบเขตไปสู่สื่อดิจิทัล ดังนั้นสรุปได้ว่าการสอนเรื่องสื่อควรยึดหลักสำคัญคือ

การเพิ่มความสามารถในการวิเคราะห์ (Annalise) การผลิตสร้างสรรค์สื่อ (Create) และสะท้อนความคิด (Reflect) ต่อสื่อที่ผลิตขึ้น

การรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ตามกรอบคู่มือการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy; CML MediaLit Kit™) ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้และการฝึกฝนทักษะที่จำเป็นที่จะใช้ระบบการนำทาง (navigate) ในสื่อใหม่เพื่อเข้าถึงวัฒนธรรมโลกาภิวัตน์ ซึ่งประกอบด้วยความสามารถดังต่อไปนี้ (Thoman, & Jolls, 2005, p. 28)

1. การเข้าถึงเนื้อหาในสื่อใหม่ (Access) เป็นความสามารถในการที่บุคคลเข้าถึงข้อมูลแล้ว เขาสามารถจะรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับและตรงกับประโยชน์ที่เขาต้องการ และสามารถเข้าใจข้อมูลนั้นได้เป็นอย่างดี เช่น สามารถจดจำและเข้าใจศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคการสื่อสารที่ได้ สามารถกำหนดวิธีการที่จะจัดการกับข้อมูลจำนวนมาก ๆ ที่เข้าถึงจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ ความสามารถในการรวบรวมข้อมูลหลากหลายที่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกันได้ตามวัตถุประสงค์ของการใช้ข้อมูลนั้น

2. การวิเคราะห์ (Analyze) เป็นความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาในด้าน การออกแบบสาร รูปแบบสาร โครงสร้างสาร สามารถทำความเข้าใจ ตีความสารได้ตามบริบททาง ศิลปะ วรรณกรรม สังคม การเมือง และเศรษฐกิจ เช่น การใช้ความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่เพื่อ คาดการณ์ผลที่จะเกิดขึ้นจากการใช้สารนั้น การตีความเนื้อหาสารโดยใช้การวิเคราะห์ เป้าหมาย ผู้รับสาร มุมมอง รูปแบบ แบบแผน (genre) บทบาทตัวละคร (character) พล็อต (plot) แก่นเรื่อง (theme) ฉาก (setting) บริบท (context) ความสามารถในการใช้วิธีการวิเคราะห์แบบ การเปรียบเทียบกับการแบ่งแยกความแตกต่าง (compare/contrast) การแยกแยะระหว่างความจริง กับความคิดเห็น (fact/opinion) เหตุและผล (cause/effect) การเรียงรายการและลำดับขั้นตอน (list/sequence)

3. การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถในการประเมินเนื้อหา สามารถใช้ ประสบการณ์ส่วนตัวในการตัดสินเนื้อหาในด้าน ความสัตย์จริง (veracity) คุณภาพ และความเกี่ยวข้องของเนื้อหา เช่น การความนิยม (appreciation) และเพลิดเพลิน (pleasure) ในการ ตีความเนื้อหาที่มีแบบแผน (genre) และรูปแบบ (format) แตกต่างกัน การประเมินคุณภาพของ เนื้อหาตามลักษณะของสารแต่ละแบบ การตัดสินคุณค่าของเนื้อหาตามหลักจริยธรรม ศาสนา และความเป็นประชาธิปไตย การตอบสนองด้วยวาจา การพิมพ์ หรือการส่งสัญญาณ อิเล็กทรอนิกส์ต่อเนื้อหาต่าง ๆ ที่มีความซับซ้อน

4. การสร้างสรรค์ (Create) เป็นความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาด้วยตนเอง ถือเป็นการถ่ายทอดความคิดผ่านคำ เสียง ภาพ อย่างมีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ต่าง ๆ และสามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ ติดต่อ และเผยแพร่เนื้อหาของตนเอง เช่น สามารถผลิตเนื้อหาได้ตามกระบวนการผลิตหลัก คือ การระดมความคิด การวางแผน การสร้างสรรค์ และการตกแต่งสาร ความสามารถในการใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักการใช้ภาษาของสื่อ ความสามารถในการสร้างสรรค์และคัดสรรภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อสร้างเนื้อหาสาร

4.1 หลักสำคัญ ความรู้ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams (2003, p. 5) ได้สรุปไว้ 5 ข้อหลักได้แก่

1. ความสามารถในการวิเคราะห์และตอบสนองสื่อต่าง ๆ ได้หลากหลายประเภท หมายรวมทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ ภาพ สื่อผสม

2. ความสามารถวิพากษ์และตรวจสอบสื่อต่าง ๆ ได้ว่าเนื้อหานั้นถูกต้องหรือไม่

3. ความสามารถรู้ได้ว่าสื่อให้ความบันเทิงเพลิดเพลินใจผ่านตัวบทหรือเนื้อหาในสื่อได้อย่างไร

4. ความเข้าใจกระบวนการผลิตและเผยแพร่ของสื่อต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้สามารถประเมินเป้าหมายหรือสิ่งที่ผู้ผลิตต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้รับ หรือสามารถประเมินความน่าเชื่อถือได้

5. ความเข้าใจว่า การตอบสนองและตีความประสบการณ์ที่ได้จากสื่อของตนเอง เข้าใจว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของผู้รับสารอีกหลาย ๆ คนที่มีการตอบสนองไปตามประสบการณ์ที่ตนได้จากสื่อ ซึ่งเป็นการช่วยให้รู้ตัวและไม่หลงตอบสนองไปตามที่สื่อกำหนด

ขณะเดียวกัน Hoechsmann, & Poyntz (2012, pp. 195-200) เสนอเพิ่มเติมว่า การเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรเพิ่มเติมคุณสมบัติสำคัญอีก 3 ประการ ได้แก่

6. การเสริมด้านความคิด (thinking) เป็นการสอนให้เด็กใช้ความคิด มีสติ รู้ตัวเสมอด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นคุณสมบัติสำคัญที่นำไปสู่พฤติกรรม นิยการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้ทัน

7. การตัดสินใจให้เป็น (judging) เป็นคุณสมบัติด้านการพินิจพิจารณาว่าเนื้อหานั้นถูกหรือผิด และด้านคุณค่าว่า ดีหรือไม่ดี ทั้งนี้จะต้องเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการสร้างเนื้อหาให้น่าสนใจด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

8. การวิพากษ์ (critical) เป็นคุณสมบัติด้านการมีเป้าหมายที่ต้องการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งที่ดีขึ้น เมื่อสอนให้เด็กและเยาวชนมีความคิดและตัดสินใจได้แล้ว จะต้องสร้างเขาเป็น

คนที่ถูกขังมาเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นด้วย ซึ่งวิธีการสอนคือ การได้ชวนเด็กสนทนาถึงการตัดสินใจ เนื้อหาและแนวทางการปฏิบัติ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสื่อ ดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน

4.2 เนื้อหาและกิจกรรมสำหรับการสอนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

องค์กร UNESCO (2011) ได้ทำแผนคู่มือการเรียนการสอนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศสำหรับผู้สอนการรู้เท่าทันสื่อ และประมวลสาระแนวทางวิธีการสอน สื่อใหม่ หรือสื่อดิจิทัลและเสนอหน่วยการเรียนรู้ หรือหน่วยวิชา (Module) หลัก 9 หน่วยวิชา ประกอบด้วย

หน่วยที่ 1 ความเป็นพลเมือง เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและข่าวสาร การเข้าถึงข่าวสาร วาทกรรมการเมืองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย 4 บทเรียน ได้แก่ ปฐมบทเกี่ยวกับความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร การรู้เท่าทันสื่อและข่าวสารกับความเป็นพลเมือง การมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งข่าวสารข้อมูลอื่น ๆ นอกจากสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ และข่าวสารกับการเรียนรู้

หน่วยที่ 2 ความเข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรมของการนำเสนอข่าว สื่อ และข่าวสาร ประกอบด้วย 4 บทเรียน ได้แก่ วารสารศาสตร์กับสังคม เสรีภาพ จริยธรรม และความรับผิดชอบ เกณฑ์การคัดเลือกข่าว กระบวนการสืบข่าวและรายงานข่าว

หน่วยที่ 3 การนำเสนอเนื้อหาในสื่อและข่าวสารข้อมูล ประกอบด้วย 4 บทเรียน ได้แก่ การรายงานข่าวและพลังอำนาจของภาพข่าว จรรยาบรรณวิชาชีพในด้านการขยายและนำเสนอเรื่อง กระบวนการผลิตโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และหนังสือ การนำเสนอและวิดีโอเพลง

หน่วยที่ 4 ภาษาสื่อและข่าวสาร ประกอบด้วย 3 บทเรียน ได้แก่ การอ่านตัวบทของสื่อและข่าวสาร สื่อและสารของข่าวหนังสือพิมพ์และข่าววิทยุ แบบแผน (genre) ของภาพยนตร์ และการเล่าเรื่อง

หน่วยที่ 5 โฆษณา ประกอบด้วย 4 บทเรียน ได้แก่ การโฆษณา กำไร และกฎข้อบังคับ ประกาศสาธารณะ กระบวนการสร้างสรรค์โฆษณา การโฆษณากับการเมือง

หน่วยที่ 6 สื่อใหม่และสื่อดั้งเดิม ประกอบด้วย 3 บทเรียน ได้แก่ พัฒนาการจากสื่อดั้งเดิมสู่สื่อใหม่ การใช้เทคโนโลยีสื่อใหม่ในสังคม การสื่อสารมวลชนและการสื่อสารดิจิทัล การใช้สื่อมัลติมีเดียแบบอินเตอร์แอคทีฟและเกมส์

หน่วยที่ 7 โอกาสและความท้าทายในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย 2 บทเรียน ได้แก่ คนหนุ่มสาวในโลกเสมือนจริง ความท้าทายและความเสี่ยงในโลกเสมือนจริง

หน่วยที่ 8 การรู้เท่าทันข่าวสารและทักษะเชิงบรรณารักษ์ ประกอบด้วย 3 บทเรียน ได้แก่ แนวคิดและการประยุกต์ใช้การรู้เท่าทันข่าวสาร การเรียนกับการรู้เท่าทันข่าวสาร การรู้เท่าทันข่าวสารดิจิทัล

หน่วยที่ 9 ปัจจัยมบด้านการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร กับการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 บทเรียน ได้แก่ การสื่อสาร การเรียนและการสอน ทฤษฎีการเรียนรู้และการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร การบริหารการเปลี่ยนแปลงเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสารในโรงเรียน

ยังมีแนวทางข้อสรุปงานวิจัยของนักวิชาการด้านศึกษาสื่อยังได้เสนอกิจกรรมสำหรับที่จะเสริมแผนการสอนสื่อดิจิทัลข้างต้น Micheli (2014) ได้ศึกษากิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อใหม่หรือสื่อดิจิทัล สรุปให้เห็นตัวอย่างการจัดกิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3 กิจกรรมตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 3 ทักษะ ดังนี้

1. กิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อที่มุ่งสร้างทักษะการรู้เท่าทันระบบการนำทางในสื่อใหม่ (Navigation Literacy) ด้วยแนวคิดระบบการนำทางข้ามสื่อ (Transmedia Navigation) โดยใช้กิจกรรมเสริมนอกห้องเรียน คือ “โครงการแต่งเพลงประจำโรงเรียน” (School Anthem Project) ซึ่งเป็นโครงการพิเศษให้นักเรียนเข้าร่วมนอกห้องเรียน กิจกรรมนี้เป็นการออกแบบการสอนผ่านกิจกรรมดนตรีที่แปลงเป็นกราฟิก หรือ กราฟิกโนเทชัน (Graphic Notation) เป็นเทคนิคการแปลงเสียงดนตรีเป็นข้อความ ภาพ หรือ กราฟิก การวางแผนการสอนทำโดยผู้สอนได้วางแผนการสอนโดยกำหนดเป็นกิจกรรมโครงการเกี่ยวกับดนตรี ซึ่งให้ผู้เรียนได้แปลงความรู้สึกที่ตนเองมีต่อโรงเรียน แล้วแต่งเป็นเพลงซึ่งจะแปลงจากเพลงเป็น ตัวอักษร ภาพ เสียง โดยใช้ กราฟิกโนเทชัน (Graphic Notation) ซึ่งเป็นเทคนิคการแปลงดนตรีเป็นภาพกราฟิก ภาพ หรือ ตัวอักษร เป็นแผนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ 3 ด้าน คือ 1) การได้แสดงความรู้สึกของตนเอง 2) การมีประสบการณ์แต่งเพลง 3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์การแสดงในวงดนตรี และออกแบบกิจกรรมการเรียนแบ่งเป็น 2 ส่วน ใช้เวลา 2 วัน วันแรกเป็นการแต่งเพลง โดยผู้สอนได้อธิบายหลักการแต่งเพลงประจำโรงเรียนด้วยการให้ดูตัวอย่างคลิปของนักร้องที่โด่งดังที่ร้องเพลงแนวสตูดิโอเปิดการแข่งขันที่สำคัญ คือ คลิปของบียอนเซ (Beyonce) ร้องเพลงชาติอเมริกาในการแข่งขันซูเปอร์โบวี่ปี 2004 และอธิบายการแปลงเพลงเป็นกราฟิก หลังจากนั้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมแต่งเพลงประจำโรงเรียนตามความรู้สึกที่ตนเองมี ให้ผู้เรียนเสนอ แลกเปลี่ยนแนวคิดของเพลงเพื่อสรุปเป็นเพลงที่จะแต่ง จากนั้นใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เพนต์ (Microsoft Paint) เพื่อแปลงเพลงเป็นกราฟิก ส่วนวันที่ 2 เป็นการบรรเลงเพลงที่แต่งขึ้น โดยผู้สอนเตรียม

สถานที่เป็นห้องบันทึกเสียงวงดนตรี โดยได้รับความร่วมมือจากนักดนตรีมาช่วยติดตั้งอุปกรณ์เครื่องดนตรีต่าง ๆ ในห้องบันทึกเสียง นักเรียนแต่ละคนเลือกเครื่องดนตรีคนละชิ้น เครื่องดนตรีทุกชิ้นจะเชื่อมต่อการแปลงเสียงดนตรีเป็นกราฟิกและฉายภาพกราฟิกขึ้นบนจอผนังห้อง ผู้เรียนจะสามารถกำกับการแสดงดนตรีได้ด้วยตนเอง และบันทึกผลงานเป็นไฟล์เอ็มพีสาม (MP 3)

2. กิจกรรมการสอนทักษะการเล่น (Play) เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ผ่านการผลิตวิดีโอสาธิต (How to video) เป็นคลิป (Clip) สั้น ๆ โดยกำหนดกิจกรรมหลักคือให้ผู้เรียนผลิตคลิปสาธิตด้วยตนเอง เปิดให้อิสระในการเลือกเรื่องที่สาธิต เช่น การแต่งหน้า การแก้ปัญหาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วอัปโหลดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต การออกแบบกิจกรรมนี้ช่วยเสริมความสามารถในการใช้สื่อผ่านกิจกรรมการผลิตคลิปสาธิต ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีการวิเคราะห์คลิปลักษณะนี้ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เนื้อหาประเภทหนึ่งในสื่อดิจิทัล และเสริมความมั่นใจในความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเพราะเขาจะต้องแสดงคลิปนี้ให้คนอื่นได้ชมด้วย การจัดกิจกรรมนี้แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ผู้สอนเริ่มต้นด้วยการนำคลิปสาธิตมาฉายให้ผู้เรียนชมและชี้ให้เห็นคุณลักษณะของคลิปที่ดี ทั้งนี้ควรเลือกคลิปที่ผลิตได้ง่าย ๆ มาเป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนจะได้เห็นว่าทำได้ง่าย และชวนคุยเรื่องเนื้อหาและการผลิตเพื่อสร้างการรู้เท่าทัน 2) มอบหมายให้ผู้เรียนผลิตคลิปของตนเอง ซึ่งอาจจะทำเป็นงานกลุ่ม 2-3 คนก็ได้ เน้นการผลิตที่เรียบง่าย ไม่ต้องตัดต่อมากหรืออาจจะไม่ต้องตัดต่อก็ได้ สอนกระบวนการผลิต โดยเริ่มจากการเลือกเรื่อง เขียนบท เลือกสถานที่ถ่ายทำ บันทึกภาพ เนื้อหาคลิปสาธิต เช่น การเตรียมตัวก่อนเริ่มฝึกโยคะ ขั้นตอนการใช้งานเครื่องเล่นเกมส์ วิธีการพับเสื้อผ้าเดินทางแบบง่าย ๆ เป็นต้น 3) การนำเสนอและอภิปราย โดยให้ผู้เรียนฉายคลิปของตนเองและให้อภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนโดยเน้นกระบวนการผลิตและผลกระทบของคลิปต่อผู้ชม แล้วให้ผู้เรียนอัปโหลดหรือส่งอีเมลลิงค์วิดีโอไปให้คนรู้จักได้ดู และมีการอภิปรายกัน การสอนผ่านกิจกรรมนี้เป็นการเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาของบุคคล

3. กิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อด้านการนำเสนอตนเอง (Performance) บนสื่อดิจิทัล โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก เน้นการเรียนรู้ด้านการแสดงตัวตน ความเป็นส่วนตัวบนสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะบนช่องทางที่คนแปลกหน้าสามารถเข้ามาชมข้อมูลเราได้ ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดความเสี่ยงอันตรายในการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กได้ กิจกรรมการสอนแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 การให้คะแนนโพลไฟล์ผู้ใช้เฟซบุ๊ก เริ่มต้นจากผู้สอนจัดทำเอกสารที่แคปเจอร์ (Capture) จากหน้าพอลล์ (Wall) ของผู้ใช้เฟซบุ๊ก 3 คน แล้วให้ผู้เรียนตัดสินว่าโพลไฟล์นี้เป็นสิ่งที่ ดี (positive) กลาง ๆ (neutral) หรือ ไม่ดี (negative) ผ่านมุมมองของ พ่อแม่ ครูรัก นายจ้าง จากนั้นนำมาอภิปรายร่วมกัน ช่วงที่ 2) การแสดงบทบาทตาม

โพลีไฟล์ที่เห็น เป็นการให้ตัวแทนกลุ่มมาแสดงบทบาทสมมุติตามที่ตัดสินใจโพลีไฟล์ไว้ในช่วงที่ 1 ให้เพื่อดู โดยแสดงบทบาท 3 สถานการณ์คือ แฟนถามคำถามกับเขาว่า ทำไมถึงโพสต์แสดงตัวตนแบบนั้นบนเฟซบุ๊ก พ่อแม่ถาม และเจ้านายถาม ช่วงที่ 3) อภิปรายตามประเด็นที่เกิดขึ้นจากการแสดงบทบาทสมมุติ โดยใช้คำถามว่า “ถ้าเธอเป็นแฟนของเขา เธอจะอย่างไร เมื่อทราบว่าเขาแสดงตัวตนแบบนั้นบนเฟซบุ๊ก ในฐานะของแฟน พ่อแม่ และเจ้านาย

กิจกรรมที่กล่าวมาแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนสำคัญ 2 ขั้นตอน คือ เป็นการผนวกเทคนิคที่ทันสมัยของสื่อดิจิทัลเข้ากับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และเป็นการเสริมสร้างความรู้และทัศนคติที่จำเป็นในการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลผ่านการสร้างสรรค์และผลิตสื่อ

ศรินทร์ทิพย์ กิจสวัสดิ์ (2554) ได้เสนอแนะในการสอนสื่อคือ ควรนำหลักสูตรสื่อศึกษา มาทำการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อให้เห็นผลอย่างชัดเจนตามเวลาที่หลักสูตรกำหนดดังแนวทางงานวิจัยชั้นเรียนของ ธัญพร ทวีชัย (2557) ที่ศึกษาผลการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กระบวนการกลุ่มบูรณาการโปรแกรมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy Program) ของนักเรียนโรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อน – หลังเรียน สำหรับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ความรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน มีประเด็นสำคัญ คือ การป้องกันภัยทางเพศและการถูกล่อลวงจากบุคคลที่มาจากสื่ออินเทอร์เน็ต การป้องกันความรุนแรงจากสื่อดิจิทัลและสื่อออนไลน์ การป้องกันการถูกแสวงประโยชน์ทางธุรกิจออนไลน์และ การส่งเสริมให้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตให้สร้างสรรค์และเกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม และพบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยภาพรวม อยู่ในระดับที่สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม และนักเรียนมีความสุขที่ได้เล่นอินเทอร์เน็ตที่ควบคู่ไปกับการสอนที่มีกลุ่ม และสื่อป้ายไฟในการช่วยคิด วิเคราะห์ว่าสิ่งใดเหมาะสม ควรระมัดระวังหรืออันตราย รวมถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันซึ่งเป็นประโยชน์มากและอยากให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้ให้กับทุกห้องเรียน และยังพบอีกว่ากลุ่มควบคุม ที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม คะแนนความก้าวหน้าหลังเรียนลดลง แสดงให้เห็นว่า การส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควบคู่ไปกับกระบวนการกลุ่ม มีส่วนสำคัญในการสร้างความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย และสร้างสรรค์

4.3 การสอนรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย

พัฒนาการและการขับเคลื่อนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย เริ่มเป็นที่รู้จักปี 2544 ซึ่งมีมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และสำนักกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพเป็น

หน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนร่วมกับภาคต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันอยู่ในกลุ่ม ๆ ดอน ๆ คือ มีการเรียนการสอนรู้เท่าทันสื่อจากการริเริ่มครูผู้สอน และกิจกรรมก็ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภายนอกสถาบันการศึกษา ส่วนใหญ่มากจากองค์กรเอกชนและประชาสังคม (กฤษณา ชาวไทย, 2556) การสอนความรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นสถาบันที่มีคณะนิเทศศาสตร์หรือวารสารและสื่อสารมวลชน ส่วนคณะที่เกี่ยวข้องกับครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ไม่มีการเปิดสอนรายวิชารู้เท่าทันสื่อโดยตรง แต่มีรายวิชาที่เกี่ยวข้อง และการเรียนการสอนรายวิชารู้เท่าทันสื่อผสมกับความรู้ด้านอื่น ทั้งนี้การเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษา เน้นการสอนที่เน้นเรื่องของการฝึกฝนทาง “ความคิด” มากกว่าการฝึกฝนทักษะทางเทคนิคในการ “ปฏิบัติ” เนื่องจากเป็นทักษะที่สอนในรายวิชาอื่น ๆ ของคณะนิเทศศาสตร์ (วรวิทย์ ครุจิต และ ฉัตรฉวี คงดี, 2555) และหลักสูตรการเรียนการสอนด้านนิเทศศาสตร์ในปัจจุบัน มีการเปิดสอนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อทั้งเปิดรายวิชาโดยเฉพาะและการสอดแทรกเนื้อหาในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์สื่อ (การดา ร่วมพุ่ม, 2558)

ประเทศไทยมีการนำคู่มือขององค์กร UNESCO การสอนการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับครูมัธยม และทำการทดลองสอนโรงเรียนนำร่อง คือ โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ โรงเรียนบดินเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี ระดับชั้นมัธยมศึกษาต้นโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี ระดับชั้นมัธยมปลาย โรงเรียนศึกษานารี โรงเรียนศรีทธาสมุทร และ โรงเรียนอัสสัมชัญกรุงเทพ รวมทั้งมีการติดตามประเมินผลคู่มือดังกล่าวเพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสม ตลอดจนมีการประชุมเพื่อเปิดคู่มือการเรียนการสอนและเชิญอาจารย์สอนมาร่วมเพื่อนำคู่มือไปใช้ประกอบการเรียนการสอนโรงเรียน รวมทั้งมีการประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ (พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ, 2549, น. 53-55)

สำหรับด้านการสอนและกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยงานวิจัยของ อุดิษา ครุฑะเสน (2556) ศึกษาแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนรู้อาจารย์ผู้สอนของแกนนำเยาวชนพบว่ามืองค์ประกอบกระบวนการเรียนรู้อาจารย์ผู้สอนของแกนนำเยาวชน และพบประเด็นที่สำคัญเพื่อเป็นแนวทางสำหรับใช้สำหรับการสอนหรือสร้างกิจกรรม ดังนี้

ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ (Learning Facilitator) ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับกระบวนการให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เป็นผู้ออกแบบวิธีเรียนรู้ คัดสรรเนื้อหาการเรียนรู้ เลือกแหล่งเรียนรู้ ประเมินสถานการณ์การเรียนรู้ และปรับการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นให้ดำเนินไปสู่เป้าหมาย ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้คือแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญเพราะมีอิทธิพลต่อแกนนำเยาวชนในทุกด้าน

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process Design) เป็นการมองกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม ทุกองค์ประกอบมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างเป็นลำดับขั้นตอนที่ต่อเนื่อง เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ปลายทางคือการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย ดังนี้

การเรียนรู้เชิงรุกด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) การเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นการเรียนเรื่องกระบวนการคิดจึงไม่สามารถใช้การสอนหรือการบรรยายได้ จำเป็นต้องใช้การลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขึ้นภายในตน

กระบวนการกลุ่ม (Group) และการวิเคราะห์อภิปรายแลกเปลี่ยน (Discussion) การเรียนรู้เท่าทันสื่อต้องอาศัยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์มุมมองที่หลากหลายของผู้เรียน จึงต้องใช้รูปแบบการศึกษาเป็นกลุ่ม เรียนรู้ผ่านการสนทนา (Learning through Dialogue) ของสมาชิกในกลุ่มที่มีความกระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระ

การมีส่วนร่วม (Participation) ผู้เรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ต้องมีคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมวิเคราะห์ตีความข้อมูล เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของกลุ่ม

การใช้สื่อที่เหมาะสมในกิจกรรมการเรียนรู้ (Media) เงื่อนไขสำคัญคือการเลือกสื่อที่เหมาะสม ทันสมัยอยู่ในกระแสความสนใจของเยาวชน

กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Variety Activities) เช่น กระบวนการละคร กระบวนการผลิตสื่อฯ เพราะเยาวชนเป็นวัยที่ต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากการปฏิบัติลงมือทำ

เนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต (Variety & Life Integrated Contents) การเรียนรู้เท่าทันสื่อสามารถใช้เนื้อหาได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะเนื้อหาที่มีผลกระทบกับชีวิตจริงของเยาวชน และยังครอบคลุมถึงเนื้อหาสร้างภูมิคุ้มกันจากอิทธิพลของสื่อ เช่น วิถีชีวิตชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯ

บรรยากาศการเรียนรู้แนวนอน (Horizontal Atmosphere) หมายถึงบรรยากาศที่ไม่มีการใช้อำนาจ การเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นการเรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นที่จะต้องมีส่วนร่วมในการคิดและการแสดงความคิดเห็นโดยไม่มีการตัดสิน

ความต่อเนื่อง (Continuity) การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ได้แก่ การทำซ้ำและการมีพื้นที่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สามารถทำให้แกนนำเยาวชนเกิดการรู้เท่าทันสื่อในระดับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งเป็นระดับของการเรียนรู้ที่แท้จริงได้

4.4 อุปสรรคของการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย

การเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย ยังคงมีอุปสรรคอยู่บ้างหลายประการ สามารถสรุปให้เห็นประเด็นสำคัญ ๆ ดังต่อไปนี้

4.4.1 ขาดบุคลากร/ครูผู้เชี่ยวชาญการสอนเรื่องสื่อ

บุคลากรยังขาดแคลนในการเผยแพร่ข้อความรู้ความเข้าใจ ไม่เห็นความสำคัญของสื่อมวลชนศึกษา ข้อค้นพบยังพบว่าครูร้อยละ 60 จะรู้จักและเข้าใจ “สื่อมวลชนศึกษา” อย่างแท้จริง ผู้บริหารโรงเรียนส่วนใหญ่ยังไม่เห็นความสำคัญของการบรรจุหลักสูตรสื่อมวลชนศึกษาไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอน (สุวรรณ ทวีพิชัยผล, 2540) มีข้อค้นพบประเด็นเดียวกับ ศรีนทิพย์ กิจสวัสดิ์ (2544) พบว่าขาดบุคลากรที่เป็นนักวิชาการ ที่มีความรู้เชี่ยวชาญเรื่องสื่อศึกษาจัดทำหลักสูตร เนื้อหา และกิจกรรมสื่อ ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มต่าง ๆ และจัดทำเนื้อหาที่เหมาะสมเพื่อเผยแพร่ตามช่องทางการสื่อสารที่มี แม้ว่าบุคลากรจะมีการผ่านการอบรมไปแล้ว แต่ไม่สามารถขยายผลนำไปสู่การปฏิบัติในโรงเรียนของตน

4.4.2 ทิศทางและความชัดเจนของหลักสูตร

พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ (2549, น. 53-55) เสนอว่าหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อนั้นควรเป็นหนึ่งในวิชาที่เรียนหรือควรบรรจุหลักสูตรให้ชัดเจน และมีข้อสรุปงานวิจัยชี้ให้เห็นว่าครูให้ยังเห็นว่าควรมีการกำหนดหลักสูตรสื่อมวลชนศึกษาให้เห็นรูปธรรมเพื่อสร้างความเข้าใจแก่เด็กและควรมีการอธิบายความรู้ และความสำคัญเกี่ยวกับความรู้สื่อมวลชนศึกษาให้แก่ครูเพื่อสร้างความเข้าใจไปแนวทางเดียวกัน (สุวรรณ ทวีพิชัยผล, 2540)

4.4.3 ผู้เรียน

เด็กแต่ละคนมีศักยภาพการในการรับข่าวสารความรู้ไม่เท่ากันและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง และเวลาการสอนมีจำกัด และการเผยแพร่ไม่ต่อเนื่องกัน รวมถึงและตัวเด็กส่วนใหญ่จะไม่ให้ความสำคัญเนื้อหาสาระ และสนใจเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ ทำให้การเผยแพร่ความรู้เรื่องสื่อมวลชนศึกษาไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าที่ควร (สุวรรณ ทวีพิชัยผล, 2540) และตัวเด็กส่วนใหญ่จะไม่ให้ความสำคัญเนื้อหาสาระ และสนใจเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ ทำให้การเผยแพร่ความรู้เรื่องสื่อมวลชนศึกษาไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าที่ควร (วรชัย คุรุจิต, และฉัตรฉวี คงดี, 2555)

4.4.4 เนื้อหาและอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการสอน

ควรมีการนำเสนอเนื้อหาของหลักสูตรมวลชนศึกษาผ่านครูผู้สอนรายวิชาที่สามารถนำความรู้สื่อมวลชนศึกษานำไปสอดแทรกได้ โดยใช้การสอดแทรกเนื้อหาสื่อมวลชนศึกษาในรายวิชาอื่น ๆ และควรนำสิ่งที่ใกล้ตัวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันมาประกอบในการอธิบายเนื้อหาสื่อมวลชนศึกษา (สุวรรณ ทวีพิชัยผล, 2540) ขณะเดียวกันยังมีข้อเสนอว่าในการ

สอนการรู้เท่าทันสื่อควรสอดแทรกเนื้อหาในรายวิชาที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์สื่อ (การดา ร่วมพุ่ม , 2558: พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ, 2549, น. 53-55)

โรงเรียนบางแห่งอุปสรรคอีกก็คือ ไม่มีอุปกรณ์ที่ทันสมัยในการประกอบการสอน (สุวรรณ ททรัพย์พิชผล, 2540) ผู้สอนจะต้องเปิดรับข้อมูลสื่อมวลชนใหม่ ๆ และสื่อที่ใช้ประกอบการสอนที่เหมาะสม รวมถึงมีสื่อที่ช่วยสอนเรื่องความรู้เท่าทันสื่อน้อย และรวมถึงการจัดการเรียนการสอน หากมีนักศึกษามากไม่สามารถฝึกปฏิบัติได้ ดังนั้นควรจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนขนาดที่ไม่ใหญ่มากเกินไป (วรวิทย์ คุรุจิต, และฉัตรฉวี คงดี, 2555)

การฝึกอบรม ต้องประยุกต์และคัดเลือกสื่อประเภทต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับประเด็นที่ต้องเน้นในการอบรมแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ความเคลื่อนไหวของสื่อมวลชน (ศรีนทิพย์ กิจสวัสดิ์, 2544) ควรบูรณาการเรียนรู้อีกกับทุก ๆ วิชา และสอดแทรกเนื้อหาสื่อให้ทันสมัยเข้าใจง่าย (พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ, 2549, น. 53-55)

4.4.5 การสนับสนุนของหน่วยงานภาคต่าง ๆ

การสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องช่วยเหลือ ทั้งมหาวิทยาลัยหรือองค์กรที่รณรงค์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ และสำคัญที่สุดคือเรื่องการช่วยชุดสื่อประกอบการเรียนการสอน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาอย่างมาก และยากทางด้านเทคนิค รวมทั้งชุดสื่อจากต่างประเทศหนังสือและตำราที่เกี่ยวข้อง ที่ควรมีการแปลอังกฤษให้มากขึ้น (วรวิทย์ คุรุจิต, และฉัตรฉวี คงดี, 2555) หลักสูตรควรที่จะเชิญหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้าร่วมประชุมเพื่อด้วยกันแก้ปัญหา (พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ, 2549, น. 53-55)

การทบทวนเอกสารตำรา และงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น เป็นองค์ความรู้ที่จะผนวกพร้อมกับผลการสำรวจการใช้งาน ความเสี่ยงจากการใช้งาน ผลการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยม และข้อเสนอกรอบแนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากการวิจัยระยะที่ 1 ซึ่งจะเป็นข้อมูลสำหรับการวิจัยระยะที่ 2 ต่อไปในการประชุมปฏิบัติการเพื่อจัดทำร่างแนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินโครงการวิจัยระยะที่ 2 เรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดใช้ระเบียบวิธีการวิจัยผสมผสานในระหว่างขั้นตอนการวิจัย 4 ขั้นตอน โดยใช้เชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นหลัก ได้แก่ การวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ และการประชุมระดมความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นรอง ได้แก่ การทดสอบสอน การวัดระดับความรู้จากการทดสอบการสอน โดยดำเนินการวิจัยตามลำดับ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิจัยเอกสาร (Documentary Research)

ผู้วิจัยใช้ข้อมูลแหล่งทุติยภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมจาก หนังสือ คู่มือตำรา เอกสารงานวิจัย ทั้งประเทศไทยและต่างประเทศจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต สำหรับประเทศไทยใช้ข้อมูลจากคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (สพฐ.) โรงเรียนสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขตทั่วประเทศ ที่มีวิชาหลักสูตรการเรียนการสอน และหลักสูตรการฝึกอบรมเกี่ยวกับการสอนเรื่องสื่อเพื่อการรู้เท่าทันสื่อทั้งสื่อมวลชนและสื่อดิจิทัล โดยวิเคราะห์ร่วมกับผลการวิจัยเชิงสำรวจระยะที่ 1 ที่มีการจัดเก็บเอกสารแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ผู้วิจัยคัดเลือกแหล่งข้อมูลจากข้อเท็จจริง และถูกต้องน่าเชื่อถือ และความเป็นตัวแทนของแหล่งข้อมูลเอกสาร เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา

เอกสารที่ใช้ในการวิเคราะห์ มีดังต่อไปนี้

1. รายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่างประเทศ

การรวบรวมข้อมูลรายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่างประเทศ ใช้การค้นหาจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำค้นว่า “media literacy curriculum” “media literacy course” “media literacy syllabus” “media education program” “digital literacy curriculum” “computer literacy curriculum” และเข้าสู่ลิงค์ที่สามารถเข้าถึงได้ และคัดเลือกเฉพาะเอกสารที่เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์

ทั้งในระดับมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัย และหลักสูตรอบรมระยะสั้น ผลการค้นหาค้นหาเอกสารเพื่อการวิเคราะห์ดังนี้ รายวิชาในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัยรวมทั้งสิ้น 41 ชิ้น¹

2. รายวิชาการเกี่ยวกับรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย ใช้การค้นหาค้นหาจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำค้นว่า “หลักสูตรรู้เท่าทันสื่อ” “หลักสูตรรู้เท่าทันโฆษณา” “การสอนสื่อ” “การสอนการรู้เท่าทันดิจิทัล” “รู้เท่าทันข่าว” “วิชารู้เท่าทันสื่อ” “อบรมสื่อ” และเข้าสู่ลิงค์ที่สามารถเข้าถึงได้ และคัดเลือกเฉพาะเอกสารที่เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์ เฉพาะในระดับมัธยมศึกษา ผลการค้นหาค้นหาเอกสารเพื่อการวิเคราะห์ดังนี้ รายวิชาในหลักสูตรระดับมัศึกษารวม 21 ชิ้น และคู่มือการฝึกอบรมรวม 4 ชิ้น

วิเคราะห์ข้อมูลเอกสารรายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และคู่มือการฝึกอบรมเกี่ยวกับการสอนเรื่องสื่อเพื่อการรู้เท่าทันสื่อทั้งสื่อมวลชนและสื่อดิจิทัล ทั้งประเทศไทยและต่างประเทศ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) อธิบายสาระสำคัญตามกรอบประเด็นสำคัญของส่วนต่าง ๆ ในรายวิชาตามหลักการจัดการเรียนการสอน ตามประเด็นต่อไปนี้

- คำบรรยายเนื้อหาวิชา หลักการ หลักและทฤษฎีเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- ความรู้ เนื้อหาสาระสำคัญ แนวคิด
- ขอบเขตเนื้อหา วิธีการเรียนการสอน การประเมินผล
- วัตถุประสงค์การเรียนรู้
- เนื้อหารายวิชา
- วิธีการสอน
- กิจกรรมในชั้นเรียน
- สื่อการสอน
- การบ้าน งานที่มอบหมาย
- การวัดผลการเรียน

¹ โปรดดูภาคผนวก ก รายชื่อโรงเรียน/สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เปิดสอนวิชารู้เท่าทันสื่อ/อินเทอร์เน็ต/ดิจิทัล

ขั้นที่ 2 การประชุมระดมความคิดจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

การดำเนินงานขั้นที่ 2 ดำเนินการหลังจากขั้นที่ 1 โดยหลังจากได้ผลการวิจัยเอกสาร รายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในขั้นที่ 1 ผู้วิจัยนำข้อสรุปจากการวิเคราะห์เอกสาร ไปประชุม ระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญซึ่งประกอบด้วยนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์และ สื่อสารมวลชน นักวิชาการด้านครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ คุรุมัธยมศึกษา และนักวิชาชีพด้าน สื่อมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อระดมความคิดและจัดทำแนวทางเนื้อหาและวิธีการสอน การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

การประชุมระดมความคิดจัดขึ้นในวันพฤหัสบดีที่ 28 มกราคม 2559 เวลา 08.30 - 17.00 น. ณ ห้องจามจุรี 2 ชั้น M โรงแรมปทุมวัน ปริ้นเซส โดยมีผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมประชุมระดม ความคิดรวม 14 คน ตามรายชื่อต่อไปนี้

นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

1. รองศาสตราจารย์ มาลี บุญศิริพันธ์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2. รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิโรโสภณ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุภัทวดี อภินันท์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรทิพย์ เย็นจะบก ภาควิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศ ศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

นักวิชาการด้านครุศาสตร์

5. รองศาสตราจารย์ ดร.เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
6. รองศาสตราจารย์ ดร.พรปภัตสร ปริญาญกุล คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรรถพล อนันตวรสกุล คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย

คุรุมัธยมศึกษา

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| 8. ครู ชูชม วรรณธรรม | โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย |
| 9. ครู สิโรตม์ อนุจันทร์ | โรงเรียนวัดสุทธิวาราม |
| 10. ครู วสันต์ เขียมยังยืน | โรงเรียนที่ปังกวิทยาพัฒนา |

11. ครู แพรมาศ บุรณมานัส อาจารย์พิเศษ ระดับมัธยมศึกษา

นักวิชาชีพด้านสื่อมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ

12. นายณรภัทท์ อร่ามเรือง ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเยาวชน ช่อง 3 และ 3 แฟมมิลี่

13. นายชีพรธรรม คำวิเศษณ์ ผู้จัดการรายการวิทยุ MCOT และอาจารย์พิเศษด้าน social education

14. นายธฤติศักดิ์ สิริภพธาดา ที่ปรึกษาธุรกิจดิจิทัล อดีตบรรณาธิการนิตยสาร อีคอมเมิร์ซ

กำหนดประเด็นในการประชุมระดมความคิด ดังต่อไปนี้

- ประเด็นเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลาย
- ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จากการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต
- ขอบเขตเนื้อหาการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต
- วิธีการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมและบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
- แนวทางการนำบทเรียนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อสู่การสอนในโรงเรียน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อสร้างข้อสรุปตามประเด็นการวิจัย ร่วมกับการจัดบันทึกและสรุปเนื้อหาเพื่อพัฒนาเป็นแนวทางการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

ขั้นที่ 3 การพัฒนากรอบเนื้อหาการสอน และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนนี้ดำเนินการต่อจากขั้นที่ 2 โดยนำผลสรุปจากการประชุมระดมความคิดจัดทำแนวทางการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากขั้นตอนที่ 2 มาพัฒนาเป็นกรอบเนื้อหาการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และจัดทำตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยคัดเลือกบทเรียนจากกรอบเนื้อหาการสอนมาจำนวน 4 บทมาออกแบบจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนำไปทดสอบการสอนในโรงเรียน

ข้อมูลสรุปแนวทางการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จากการประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญได้รับการพัฒนา “กรอบเนื้อหาการสอน” โดยผู้วิจัยได้จัดประชุมร่วมเพื่อจัดทำกรอบ

เนื้อหา และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้เข้าประชุมคือ หัวหน้าโครงการวิจัยและครูมัธยมศึกษา จำนวน 2 คน ได้แก่ ครู สิโรตม์ อนุจันทร์ โรงเรียนวัดสุทธิวราราม และ ครู แพรมาศ บุรณมานัส ครูพิเศษ ระดับมัธยมศึกษา

ขั้นที่ 4 การทดสอบสอนเบื้องต้น

การทดสอบสอนเพื่อวิเคราะห์ประสิทธิผลการเรียนรู้ของบทเรียน ได้ดำเนินการโดยผู้วิจัยนำบทเรียนในกรอบเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม ไปลองปฏิบัติใช้สอนจริงในโรงเรียนมัธยม คัดเลือกชั้นเรียนจากโรงเรียนที่ครูและนักเรียนที่มีความพร้อมและให้ความร่วมมือในการทดสอบสอน และดำเนินการสอนในกลุ่มนักเรียนอาสาสมัคร

การทดลองสอนจะคัดเลือกบทเรียนที่เหมาะสมกับกลุ่มนักเรียนอาสาสมัคร ในด้านความเสี่ยงและประเด็นความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่เป็นอาสาสมัคร ดำเนินการคัดเลือกบทเรียนจากกรอบเนื้อหาการสอน จำนวน 4 บท มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 4 บทเรียน เพื่อนำไปทดลองสอนในชั้นเรียนที่ได้รับความร่วมมือจากโรงเรียนและครูผู้สอน โดยมีรายละเอียดบทเรียนและพื้นที่การทดสอบ ดังนี้

4.1 บทเรียนและโรงเรียนที่ทดสอบสอน

1. การทดสอบการสอนโดยการเตรียมการสอนและอธิบายครูผู้สอนให้เข้าใจบทเรียนก่อนการทดสอบสอน จำนวน 2 บทเรียน ในโรงเรียน 2 แห่ง ดังนี้

1.1 บทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” ทดสอบสอนใน โรงเรียนแมริมวิทวิทยาฯ อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่ ในรายวิชาภาษาไทย ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวนนักเรียน 28 คน ทดสอบสอนในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2559 คาบบ่าย

1.2 บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล” ทดสอบสอนใน โรงเรียนวัดสุทธิวราราม กรุงเทพมหานคร ในรายวิชา ภาษาไทย ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวนนักเรียน 15 คน ทดสอบสอนในวันที่ 9 มีนาคม 2559 คาบบ่ายของรายวิชาพิเศษ

2. การทดสอบสอนโดยไม่มีการเตรียมการสอน และไม่อธิบายครูผู้สอนให้เข้าใจบทเรียนก่อนการทดสอบการสอน จำนวน 2 บทเรียน ในโรงเรียน 2 แห่ง ดังนี้

2.1 บทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” ทดสอบสอนใน โรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ใน

รายวิชา คอมพิวเตอร์ ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวนนักเรียน 30 คน ทดสอบสอนในวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2559 คาบบ่าย

2.2 บทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต” ทดสอบสอนใน โรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี ในรายวิชา ศิลปะ ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวนนักเรียน 34 คน ทดสอบสอนในวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2559 คาบบ่าย

4.2 การเก็บข้อมูลและขั้นตอนการทดสอบสอน

การทดลองสอนจะมีการเก็บข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ความถูกต้อง เหมาะสม ความสามารถในการบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยดำเนินการตามลำดับขั้นดังนี้

1. ติดต่อครูและผู้บริหารโรงเรียนที่พร้อมจะทดสอบสอนเพื่อขออนุญาตทดสอบสอน และประสานงานจัดการทดสอบสอนล่วงหน้า กำหนดบทเรียน กำหนดวัน เวลาที่จะทดสอบ การสอน จัดส่งแผนการจัดการเรียนรู้ให้แก่ครูผู้สอนล่วงหน้า ทั้งนี้หลังจากส่งแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครูแล้ว จะมีการอธิบายและไม่อธิบายแก่ครูผู้สอนตามที่กำหนดไว้ในแผนการวิจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้น

2. ในวันกำหนดทดสอบสอน กำหนดให้มีการทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน ตามเนื้อหาในบทเรียนจะทดสอบสอน โดยใช้แบบทดสอบความรู้ก่อนการสอน

3. ครูผู้สอนดำเนินการสอนตามแผนการเรียนรู้ และมีการสังเกตการณ์การเรียนการสอนในระหว่างการสอน เก็บข้อมูลด้วยการสังเกต บันทึกข้อมูลด้วยแบบสังเกตการณ์การเรียนการสอน

4. การทดสอบความรู้หลังการสอน ด้วยแบบวัดความรู้หลังการสอน ซึ่งมีคำถามเหมือนกับแบบวัดความรู้ก่อนการสอน

5. สัมภาษณ์ครูผู้สอนหลังเสร็จสิ้นการสอน ในประเด็น ดังต่อไปนี้

- แผนการสอนที่ส่งมาให้มีความสมบูรณ์ ชัดเจนมากน้อยเพียงใด ส่วนไหนที่ต้องปรับปรุง
- บทเรียนที่สอนมีความเหมาะสมกับระดับชั้นนักเรียนที่สอนหรือไม่ อย่างไร เพราะอะไร
- มีการปรับเปลี่ยนแผนการสอนอะไรบ้าง เพราะอะไร
- มีการเตรียมข้อมูล/สื่อการสอนเพิ่มเติมหรือไม่ อย่างไร
- เวลา และกิจกรรม ตามแผนการสอน มีความเหมาะสม หรือต้องปรับปรุงอะไร อย่างไร
- ติดขัดในการสอนตามแผนการสอนตรงไหน อย่างไร

- บรรยายภาคการเรียนเป็นอย่างไร กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนมากน้อยเพียงใด
- จุดเด่นของบทเรียนนี้คืออะไร กรุณาระบุรายละเอียด
- ในมุมมองของผู้สอน คิดว่า นักเรียนเห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากน้อยเพียงใด เพราะอะไร

ครูผู้ทดสอบการสอนที่ให้สัมภาษณ์ จำนวน 4 คน ตามรายชื่อดังต่อไปนี้

1. ครู ศิริวรรณ ทับทิม โรงเรียนแมริมวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่
 2. ครู สิโรตม์ อนุจันทร์ โรงเรียนวัดสุทธิวราราม กรุงเทพมหานคร
 3. ครู ณรงวิทย์ สิงคบุตร โรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย จังหวัดอุบลราชธานี
 4. ครู เสนอ วิเศษสิงห์ โรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม จังหวัดกาญจนบุรี
6. สัมภาษณ์นักเรียนที่เรียนบทเรียนแล้ว จำนวน 4-6 คน ในประเด็น ดังต่อไปนี้
- เนื้อหาที่เรียนเป็นอย่างไร ยากไหม เข้าใจง่ายไหม ชอบไหม น่าสนใจไหม เพราะอะไร
 - กิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างไร สนุกไหม กระตุ้นการเรียนรู้ไหม อยากเรียนไหม
 - อยากรู้เรื่องอะไรเพิ่มเติมจากการเรียนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ที่จะช่วยให้ปลอดภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ต
 - อยากให้จัดกิจกรรมการเรียนแบบไหน
 - คิดว่าการรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญ จำเป็นสำหรับตนเองแค่ไหน อย่างไร เพราะอะไร

รายชื่อนักเรียนที่สัมภาษณ์หลังการสอนแต่ละโรงเรียน มีดังต่อไปนี้

โรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม จังหวัดกาญจนบุรี นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน ได้แก่ น้องเนม น้องโพล์ น้องลูกหยี น้องมะขาม และน้องเมย์

โรงเรียนแมริมวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 คน ได้แก่ น้องพร น้องหญิง น้องกีตาร์ และน้องต่อ

โรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย จังหวัดอุบลราชธานี นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 5 คน ได้แก่ น้องแนน น้องเกษ น้องนนท์ น้องใหม่ และน้องหวาน

โรงเรียนวัดสุทธิวราราม กรุงเทพมหานคร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 คน ได้แก่ น้องอิง น้องเอิร์ท น้องอาร์ต และน้องทอมมี่

7. ทดสอบวัดความรู้กลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นเดียวกัน โรงเรียนเดียวกัน กับนักเรียนที่ได้เข้าเรียนในชั้นทดสอบการสอน โดยใช้แบบวัดความรู้ตามเนื้อหาบทเรียน ชุดเดียวกับแบบวัดความรู้ก่อนการเรียน

การวัดตัวแปรความรู้

ผู้วิจัยได้กำหนดการวัดความรู้เป็นการวัดระดับอัตราส่วน (Ratio Scale) กำหนดค่า คะแนน ดังนี้

ตอบถูกให้ 1 คะแนน

ตอบผิดให้ 0 คะแนน

มีข้อคำถามรวม 5 ข้อ คะแนนสูงสุดคือ 5 คะแนน คะแนนต่ำสุดคือ 0 คะแนน

นำค่าคะแนนของผู้ตอบมาคำนวณค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยความรู้ หลังเรียน และค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้กลุ่มควบคุม จากนั้นวิเคราะห์ความแตกต่างคะแนนความรู้ ด้วยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังเรียน และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนกับกลุ่ม ควบคุม

4.3 เครื่องมือเก็บข้อมูลการทดสอบการสอน และการทดสอบ

การทดสอบสอนใช้เครื่องมือเก็บข้อมูล 2 ชุด ดังนี้

1. แบบสังเกตการณ์การสอน² สำหรับบันทึกข้อการสังเกตระหว่างการทดสอบสอน ในชั้นเรียน เป็นการสังเกตการสอนของครู และพฤติกรรมที่สะท้อนหรือบ่งชี้ถึงผลการเรียนรู้ของ นักเรียนระหว่างเรียน เช่น นักเรียนสามารถอธิบายเนื้อหาที่เรียนได้ถูกต้อง ความร่วมมือในการทำ กิจกรรม ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนการสอน และผลงานกิจกรรมการใน ชั้นเรียน

2. แบบทดสอบก่อนการเรียน แบบทดสอบหลังการเรียน และแบบทดสอบกลุ่ม ควบคุมแบบทดสอบทั้ง 3 แบบเป็นแบบวัดความรู้ตามเนื้อหาบทเรียน จำนวน 5 ข้อ³ โดยเป็น คำถามแบบปรนัย คำตอบ 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงตัวเลือกเดียว สำหรับ แบบทดสอบหลังการเรียน ได้เพิ่มเติมข้อคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นที่นักเรียนมีต่อบทเรียน วิธีการเรียนการสอน การเรียนรู้ และความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ก่อนการนำแบบวัดความรู้ไปเก็บข้อมูล ได้ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้อง เชิงเนื้อหา (Content Validity) ว่าแบบวัดมีเนื้อหาตรงตามบทเรียน โดยมีผู้ตรวจสอบ ได้แก่

² โปรดดูแบบสังเกตการณ์การสอน ภาคผนวก ข

³ โปรดดูแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน พร้อมแบบเฉลย ภาคผนวก ค

นักวิชาการ 2 คน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นววรรณ ตันติเวชกุล และอาจารย์ ดร. ชีรดา จงกลรัตนภรณ์ อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมกับครูผู้ที่จะทดสอบสอนในแต่ละบทเรียน และได้ปรับแก้ไขแบบวัดให้มีคุณภาพเหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูล

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบการสอน

การวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบการสอนใช้วิธีการวิเคราะห์ 2 วิธี ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา สำหรับการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ครูและนักเรียน สรุปสาระสำคัญตามประเด็นการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับการวิเคราะห์คะแนนความรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ และกลุ่มควบคุม

นอกจากนี้ใช้สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistic) ได้แก่ การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย pair t-test สำหรับการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ และ independent t-test สำหรับการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้หลังการเรียนรู้และกลุ่มควบคุม

การรายงานผลการวิจัย

ผู้วิจัยรายงานนำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็นบท ดังนี้

บทที่ 4 ผลวิเคราะห์เอกสารรายวิชาและการฝึกอบรมเกี่ยวกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อ

บทที่ 5 ผลการประชุมระดมความคิดจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

บทที่ 6 โครงสร้างเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

บทที่ 7 ผลการทดสอบบทเรียนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

บทที่ 8 แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

ผลวิเคราะห์เอกสารรายวิชาและการฝึกอบรมเกี่ยวกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อ

การวิเคราะห์เอกสารในการวิจัยครั้งนี้ ได้เก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารจากข้อมูลรายวิชาหนังสือ คู่มือการสอน คู่มือการฝึกอบรม ทั้งต่างประเทศและประเทศไทย โดยค้นหาจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และรวบรวมเอกสารข้อมูลรายวิชาความรู้เท่าทันสื่อ นำมาวิเคราะห์สาระสำคัญของรายวิชา มีข้อค้นพบและนำเสนอเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 รายวิชาความรู้เท่าทันสื่อต่างประเทศ

ตอนที่ 2 รายวิชาความรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย

ตอนที่ 3 หลักสูตรฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย

ผลการวิเคราะห์ในแต่ละตอนมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 รายวิชาความรู้เท่าทันสื่อต่างประเทศ

การรวบรวมข้อมูลรายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่างประเทศ ใช้การค้นหาจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คัดเลือกเฉพาะเอกสารที่เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์ ทั้งในระดับมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยและหลักสูตรอบรมระยะสั้น โดยมีรายวิชาในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัยทั้งสิ้น 41 ชิ้น ผลการวิเคราะห์นำเสนอตามประเด็นสาระสำคัญของรายวิชา ดังต่อไปนี้

รายวิชาความรู้เท่าทันสื่อต่างประเทศ ระดับมหาวิทยาลัย

ผลการวิเคราะห์รายวิชาต่างประเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในระดับมหาวิทยาลัย นำเสนอตามประเด็นสาระสำคัญของรายวิชา ดังต่อไปนี้

1. คำบรรยายเนื้อหาวิชา หลักการ และเหตุผล

รายวิชาที่จัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ มีคำอธิบายที่แสดงวัตถุประสงค์ไว้อย่างแตกต่างกันหลากหลาย โดยสามารถจัดกลุ่มตามวัตถุประสงค์และสาระสำคัญของรายวิชาได้ดังนี้

1. กลุ่มรายวิชาเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลขั้นพื้นฐาน ทำความรู้จักส่วนประกอบ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ที่จำเป็น การใช้ซอฟต์แวร์พื้นฐาน อาทิ ซอฟต์แวร์สำนักงาน ที่มีความจำเป็นในการศึกษาและในการทำงาน รวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ต การเข้าถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้ความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต

2. กลุ่มรายวิชาเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลขั้นสูง อาทิ การใช้ภาษาดิจิทัลในการสร้างสรรค์และพัฒนาโปรแกรม การออกแบบซอฟต์แวร์ การพัฒนาแอปพลิเคชัน การสร้างเว็บไซต์ การจัดการฐานข้อมูลดิจิทัลและโครงข่าย การปฏิบัติเชิงเทคนิคในการออกแบบสื่อดิจิทัล

3. กลุ่มรายวิชาเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ: อาทิ วัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาแบบพิเศษ วัตถุประสงค์เพื่อการแข่งขันทางธุรกิจ วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาส วัตถุประสงค์ในการวิจัย

4. กลุ่มรายวิชาเพื่อการวิเคราะห์และวิพากษ์สื่อดิจิทัล พัฒนาการรู้คิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในแง่มุมทั้งในทางทฤษฎีและจากกรณีศึกษาจริง ฝึกทักษะการประมวลผลและพินิจพิเคราะห์เกี่ยวกับการเรียนรู้และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ การประเมินตัดสินคุณค่าของข้อมูลและสารสนเทศบนสื่อดิจิทัล การแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ มารยาท จริยธรรม คุณธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล

5. กลุ่มรายวิชาเพื่อการศึกษาอิทธิพลของสื่อดิจิทัลกับสังคม อิทธิพลของสื่อดิจิทัลกับปัจเจกบุคคล สังคม วัฒนธรรม การศึกษา เศรษฐกิจ กฎหมาย และการเมือง ประเด็นความปลอดภัย ความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัลที่มีต่อสังคมและปัจเจกบุคคล สื่อดิจิทัลกับการเกิดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและกระบวนการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ของบุคคลและชุมชน สื่อดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงโลกในอนาคต

2. หลักและทฤษฎีเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

หลักและทฤษฎีที่พบประกอบด้วย เทคโนโลยีดิจิทัลในฐานะที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การสอนในการเรียนรู้ของผู้เรียน อันได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้โดยสังคม (Social Constructivism) และทฤษฎีการเรียนรู้โดยสื่อดิจิทัล (Connectivism)

นอกจากนี้ ยังพบการใช้เทคโนโลยี เป็นตัวกำหนด (Technology Determinism) ใช้ประกอบการบรรยายเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเช่นกัน

3. พื้นฐานที่ต้องมีก่อนการเรียนรู้

จากการวิเคราะห์พบว่า รายวิชาที่เน้นการสอนการใช้สื่อดิจิทัลขั้นพื้นฐานนั้น ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานหรือผ่านการเรียนรายวิชาใด ๆ มาก่อน อาจมีระบุเพียงแค่ว่ารายวิชาพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ อาทิ ความสามารถในการอ่าน เขียน และสื่อสารขั้นพื้นฐาน

อย่างไรก็ตามหากเป็นรายวิชาที่เน้นการสอนการใช้สื่อดิจิทัลขั้นสูง จะระบุคุณสมบัติของผู้เรียน พื้นฐาน หรือรายวิชาที่ต้องผ่านมาก่อน (Prerequisite) ในประมวลรายวิชาอย่างชัดเจน อาทิ มีความเข้าใจภาษาดิจิทัลสำหรับใช้ออกแบบโปรแกรม สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและผลิตสื่อ เป็นต้น

4. ความรู้ เนื้อหาสาระสำคัญ แนวคิด

สาระสำคัญและแนวคิดของแต่ละรายวิชา ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของรายวิชานั้น ๆ โดยกลุ่มรายวิชาเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะเกี่ยวกับการใช้งานสื่อดิจิทัล จะเน้นการทำความเข้าใจแนวคิดโดยภาพรวม อาจมีการปูพื้นฐานที่มาจากในเชิงประวัติศาสตร์ แต่ไม่ได้มีเนื้อหาที่เน้นการวิเคราะห์วิพากษ์สื่อดิจิทัลอย่างจริงจัง ทั้งนี้ กลุ่มวิชาดังกล่าวจะเน้นเนื้อหาสาระสำคัญในทางปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสในการฝึกฝนเพื่อสร้างทักษะและเพิ่มความชำนาญในการใช้งาน

สำหรับรายวิชาเพื่อการวิเคราะห์และวิพากษ์สื่อดิจิทัล และรายวิชาเพื่อศึกษาสื่อดิจิทัลกับสังคม จะมีแนวคิดที่ไม่เน้นหรือไม่มีการฝึกปฏิบัติเชิงเทคนิค แต่จะเน้นการศึกษาสื่อดิจิทัลในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม จริยธรรม สังคมวิทยา จิตวิทยา เศรษฐศาสตร์ และการเมืองเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความคิดและวิจารณ์ญาณในการวิเคราะห์เนื้อหาบนสื่อดิจิทัล นำไปสู่ความสามารถในการวิพากษ์และประเมินคุณค่าของเนื้อหาได้

5. ขอบเขตเนื้อหา วิธีการเรียนการสอน การประเมินผล

จากการวิเคราะห์ พบว่า ขอบเขตเนื้อหาที่สอนมีความหลากหลายมาก โดยสามารถจัดกลุ่มของขอบเขตเนื้อหาที่มีความคล้ายคลึงกันตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

– พื้นฐานการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ภาพรวมของสื่อดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน การเข้าถึงข้อมูลสื่อดิจิทัล การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลอื่น ๆ อาทิ กล้องถ่ายรูปและกล้องวิดีโอดิจิทัล เครื่องมือสื่อสารดิจิทัลการใช้โปรแกรมเอกสารพื้นฐาน การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการนำเสนอ การใช้อินเทอร์เน็ต การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารออนไลน์ การใช้ Search engine

เทคนิคการสืบค้นข้อมูลออนไลน์ การใช้อีเมล การใช้สื่อ Social Network บล็อก สารานุกรมออนไลน์

– การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นสูง การจัดการฐานข้อมูล การจัดการระบบข้อมูล การเก็บและประมวลผลข้อมูล การออกแบบเว็บไซต์เบื้องต้น โครงสร้างทางกายภาพของอินเทอร์เน็ต อัลกอริทึมพื้นฐานการอ่านภาษาสื่อดิจิทัล การออกแบบเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน การใช้สัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ พื้นฐานการใช้ ActionScript การใช้งานองค์ประกอบต่างๆ ของ Interface การตัดต่อวิดีโอ Streaming media การพัฒนา 3D การผลิตเกมส์ การผลิตสื่อมัลติมีเดีย การใช้แอปพลิเคชันช่วยเหลืออื่น ๆ อาทิ แอปพลิเคชันช่วยเหลือด้านการเงินและการตัดสินใจ กลวิธีในการสร้างสื่อดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ ชัดเจน โปร่งใส และอิสระ

– การเรียนรู้ความเสี่ยง ความปลอดภัย และความเป็นส่วนตัวในการใช้อินเทอร์เน็ต การป้องกันความเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ความเหมาะสมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละสถานที่ การใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่ผิด อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ จริยธรรม มารยาท ความรับผิดชอบในการใช้สื่อออนไลน์และการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ทรัพย์สินทางปัญญาและตัวบทกฎหมายที่เกี่ยวข้องในสื่อออนไลน์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องในการแลกเปลี่ยนข้อมูลคอมพิวเตอร์

– แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลกับการเป็นพลเมือง การควบคุมและจัดการสื่อโดยผู้บริโภค การวิพากษ์สื่อดิจิทัล การตัดสินใจคุณค่าอย่างมีประสิทธิภาพ การคิดวิเคราะห์ประเมินการรู้เท่าทันของตนเองในการเรียนรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ การสร้าง Profile และประเมิน Profile ของผู้อื่น การวิเคราะห์วาทศิลป์บนสื่อดิจิทัล การประเมินคุณค่าสื่อและสารสนเทศดิจิทัล (Digital Literacy and Identity)

– ผลกระทบของคอมพิวเตอร์ต่อสังคมและปัจเจกบุคคล ในด้านธุรกิจ การศึกษา การเมือง ศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ผลกระทบต่อปัญหาสุขภาพจากการใช้คอมพิวเตอร์และแนวทางการหลีกเลี่ยงปัญหา ขยะทางเทคโนโลยี ขยะทางข้อมูล สิ่งแวดล้อมทางดิจิทัล ประเด็นทางสังคมและผลกระทบของอินเทอร์เน็ต การแตกแยกของสังคม การแพร่กระจายของอารมณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ บทบาทของสื่อสังคมออนไลน์ในการสร้างสมานฉันท์ เทคโนโลยีดิจิทัลกับโลกอนาคต

– การอภิปรายถึงอัตลักษณ์ ชุมชน บทบาทของเพศและชาติพันธุ์ในการใช้เทคโนโลยี การผลิต และการบริโภคสื่อมัลติมีเดีย แรงงานดิจิทัล วัฒนธรรมสื่อทัศนศิลป์ดิจิทัล ระบบการผูกขาดข้อมูลของสารานุกรมดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในประเทศด้อยพัฒนา

– ประวัติศาสตร์การพัฒนาคอมพิวเตอร์ ประวัติศาสตร์ที่มาของสื่อและสื่อดิจิทัล พัฒนาการของสื่อดิจิทัลและมุมมองในเชิงทฤษฎี การวิจัยโดยใช้สื่อดิจิทัล การสำรวจโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ การใช้สไกป์และห้องเรียนจำลอง การนำเสนอโครงการศึกษา สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา สื่อดิจิทัลในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้และความต้องการของผู้เรียน บทบาทของคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคมในชั้นเรียน

ในส่วนของวิธีการเรียนการสอนนั้น พบว่า โดยมากใช้การเรียนการสอนในชั้นเรียนตามปกติ โดยจะเป็นชั้นเรียนหรือห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์นั้น ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของรายวิชา นอกจากนี้ ยังพบการใช้การเรียนการสอนแบบออนไลน์เข้าช่วยบางส่วน หรือในบางรายวิชาใช้การเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์ 100% โดยจัดเป็นโมดูลให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง และทดสอบก่อน-หลัง ที่เรียนจบในแต่ละโมดูล

การวัดผลการศึกษา โดยมากมีการวัดผลด้วยวิธีที่มากกว่า 1 วิธี อาทิ การวัดผลจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การสอบ การมอบหมายงาน การทำโครงการ การวิจัย

6. ข้อกำหนดการเรียนการสอน

จากการวิเคราะห์รายวิชา พบข้อกำหนดการเรียนการสอนที่สำคัญ ดังนี้

– บางรายวิชาแบ่งเป็นคอร์สหรือโมดูลย่อย ๆ ซึ่งผู้เรียนต้องสอบผ่านคอร์สแรกก่อน จึงจะสามารถเรียนคอร์สต่อไปได้

– ห้ามผู้เรียนทำการทุจริตใด ๆ ในการเรียนการสอนหรือการสอบวัดผล มิฉะนั้นจะถูกลงโทษตามข้อกำหนดที่ระบุไว้ในคู่มือนักศึกษา

– ผู้เรียนจะต้องเรียนโดยวิธีการออนไลน์เกือบตลอดทั้งคอร์ส และมีกิจกรรมในปฏิบัติทั้งออนไลน์และในห้องเรียน โดยผู้เรียนต้องเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 75%

– ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและทรัพยากรทางการเรียน และการอภิปรายผ่านระบบออนไลน์เฉพาะของมหาวิทยาลัยเท่านั้น

– ผู้เรียนจำเป็นต้องมี First-class Account เพื่อใช้ในการสื่อสารและการส่งงานออนไลน์

– ผู้เรียนจะต้องมีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ และต้องมี account ที่มีพื้นที่ในการสร้างเว็บเพจไม่น้อยกว่า 4 เมกะไบต์ พร้อมโปรแกรมการออกแบบเว็บเพจที่กำหนด

– ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้โปรแกรม Internet Explorer version 6 ขึ้นไปในการเรียนออนไลน์เท่านั้น และคอมพิวเตอร์ของผู้เรียนต้องมีคุณสมบัติตามที่กำหนด

7. คำแนะนำการสอน

คำแนะนำในการสอนที่พบแตกต่างกันไปตามรายวิชา โดยพบคำแนะนำที่น่าสนใจ ดังนี้

- ผู้เรียนควรมีพื้นฐานในการศึกษาจากหนังสือเฉพาะที่ผู้สอนเขียนขึ้นเอง
- ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องใช้ตำราในการเรียน เนื่องจากจะมีการใช้สื่อการสอนและเทคนิคการสอนอื่นๆ ที่หลากหลายในรายวิชา
- ผู้เรียนสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ที่ผู้สอนแนะนำใน course syllabus
- ผู้สอนได้สร้างเว็บไซต์ไว้เพื่อสำหรับการเรียนการสอน โดยนักศึกษาสามารถเข้าใช้เว็บไซต์ดังกล่าวได้ตลอดเวลาเพื่อเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้รายวิชานี้
- ผู้เรียนควรศึกษาการใช้งานโปรแกรมของมหาวิทยาลัยในการใช้งานการอภิปราย และการเข้าถึงข้อมูลในการเรียนรายวิชานี้มาล่วงหน้า
- ผู้เรียนควรอ่านเอกสารการเรียนรู้มาล่วงหน้าก่อนที่จะเริ่มเรียนในแต่ละสัปดาห์
- หลังจากที่ได้เรียนออนไลน์ที่ละโมดูลจนครบแล้ว ผู้เรียนสามารถพิมพ์ผลสอบและประกาศนียบัตรได้ด้วยตนเอง
- ผู้เรียนที่มีความพิการสามารถแจ้งผู้สอนเพื่อขอความช่วยเหลือเป็นกรณีพิเศษได้

8. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

รายวิชามีการกำหนดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน ที่รายวิชามุ่งหวังจะให้เกิดขึ้นหลังจากผู้เรียนได้เรียนรายวิชา ในระดับความรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ดังนี้

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้านความรู้ ความคิด หรือ พุทธิพิสัย เป็นผลที่เกิดขึ้นทางปัญญา เกิดการพัฒนาขึ้นจากการไม่รู้ไม่เข้าใจ จากที่คิดไม่เป็นมาคิดเป็น พบวัตถุประสงค์ด้านความรู้ ความคิด พุทธิพิสัย ดังนี้

- การอ่านภาษาสื่อดิจิทัลได้
- การเข้าใจถึงโครงสร้างการทำงานของสื่อดิจิทัล
- การรู้ประวัติของสื่อดิจิทัล
- การรู้ทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล
- การรู้เรื่องราวความเป็นมาเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลที่เปิดรับ
- การแสดงความคิดเห็นต่อสื่อดิจิทัลได้

- การตัดสินใจเลือกปิดรับสื่อดิจิทัลเพื่อป้องกันผลเสียจากสื่อดิจิทัล
- การรู้ถึงผลกระทบของสื่อดิจิทัลที่มีต่อตนเอง คนรอบข้าง และสังคม
- การรู้จริยธรรม ข้อควรปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล
- การรู้ว่าสื่อดิจิทัลสามารถสร้างภาพเหมารวม (Stereotype) ของบุคคลหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้
- การรู้ถึงความเกี่ยวข้องของสื่อกับผลประโยชน์ทางธุรกิจการค้า การเมือง วัฒนธรรม และสังคม

วัตถุประสงค์ด้านเจตคติ หรือ จิตพิสัย เป็นความรู้สึกลงในเชิง การเห็นคุณค่า ความดี ความงาม ผู้เรียนเกิดเห็นคุณค่า ความสำคัญ ความจำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ยอมรับเนื้อหาวิชา แนวคิด การกระทำ ข้อปฏิบัติที่ระบุไว้ในรายวิชา พบวัตถุประสงค์ด้านเจตคติ หรือ จิตพิสัย ดังนี้

- การวิเคราะห์ความถูกต้อง น่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล
- การตั้งคำถามถึงการทำหน้าที่ตามบรรทัดฐานของสื่อดิจิทัล ทำหน้าที่ทางสังคม การก่อให้เกิดวัฒนธรรมประชานิยม
- การคิดเชิงวิพากษ์ สามารถตัดสินใจได้ว่าสื่อดิจิทัลดีหรือไม่ดี

วัตถุประสงค์ด้านทักษะ หรือ ทักษะพิสัย เป็นความสามารถกระทำได้ ปฏิบัติได้ ถูกต้อง ผู้เรียนจะเกิดทักษะ ถ้าได้ปฏิบัติบ่อย ๆ เกิดความชำนาญ สามารถตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล ได้อย่างปลอดภัย พบวัตถุประสงค์ด้านทักษะ หรือ ทักษะพิสัย ดังนี้

- การประเมินตัดสินคุณค่าของเนื้อหาสื่อดิจิทัล
- ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อนำเสนอตัวตนอย่างเหมาะสม
- ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อวัตถุประสงค์การศึกษาเฉพาะ
- การฝึกปฏิบัติสร้างเนื้อหาในสื่อดิจิทัล
- การฝึกปฏิบัติเชิงเทคนิคการผลิตสื่อดิจิทัล
- ทักษะความชำนาญในการประเมินตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ความมีนัยแฝงเชิงผลประโยชน์ของผู้ส่งสาร คุณค่า จริยธรรมของสื่อดิจิทัล

9. เนื้อหารายวิชา

เนื้อหาวิชาเป็นขอบเขตสาระ รายละเอียด ประสิทธิภาพการเรียนรู้ การจัดลำดับ สาระการสอน ที่ระบุไว้ในรายวิชา พบว่า เนื้อหาสาระของแต่ละรายวิชามีความสอดคล้องใน ทิศทางเดียวกันกับขอบเขตของรายวิชา โดยสามารถแบ่งประเภทของเนื้อหาสาระได้เป็นกลุ่ม ดังนี้

- พื้นฐานการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น สื่อดิจิทัล และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น
- การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นสูง และการออกแบบสื่อดิจิทัล
- การเรียนรู้ความเสี่ยง ความปลอดภัย ในการใช้อินเทอร์เน็ต และเทคนิคการป้องกัน
- จริยธรรม มารยาท ความรับผิดชอบในการใช้สื่อออนไลน์และการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย
- แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การวิพากษ์สื่อดิจิทัล การตัดสินใจและประเมินคุณค่า สื่อดิจิทัล
- ผลกระทบของคอมพิวเตอร์ต่อสังคมและปัจเจกบุคคล
- อัตลักษณ์ ชุมชน บทบาทของเพศและชาติพันธุ์ แรงงานดิจิทัล และวัฒนธรรมสื่อ ดิจิทัล
- ประวัติศาสตร์สื่อและสื่อดิจิทัล พัฒนาการของสื่อดิจิทัลและมุมมองในเชิงทฤษฎี
- การวิจัยโดยใช้สื่อดิจิทัล สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา

10. วิธีการสอน

วิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาวิชาให้แก่ผู้เรียน ให้บรรลุวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ ประกอบด้วยวิธีการสอน พบวิธีการสอนหลายวิธีดังนี้

1. วิธีการสอนแบบบรรยาย เป็นวิธีการที่ผู้สอนพูด บอกเล่า อธิบาย เนื้อหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้สอนเป็นฝ่ายเตรียมศึกษาค้นคว้าเนื้อเรื่องมาแล้วเป็นอย่างดี เป็นการสื่อ ความหมายทางเดียวจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน พบวิธีการสอนในรูปแบบการบรรยาย โดย อาจารย์เป็น ผู้บรรยายในชั้นเรียน บรรยายในชั้นเรียนโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์สูงในเรื่องการ รู้เท่าทันสื่อ และยังพบการบรรยายโดยอาจารย์แบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายการเรียนการสอน ทางไกลตามข้อกำหนดของวิชา

2. วิธีสอนแบบสาธิต เป็นการสอนแบบที่ผู้สอนแสดงให้เห็นตัวอย่างพร้อมกับการ บอก อธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม พบวิธีการสอนในรูปแบบการสาธิต ดังนี้

- การสาธิตโดยอาจารย์ในชั้นเรียน แสดงให้เห็นการใช้โปรแกรมตามวัตถุประสงค์

เป็นขั้นตอน

- ใช้การสาธิตแบบกลุ่มย่อย (small group tutorial)

- สานิตออนไลน์โดยอาจารย์
- ใช้บทเรียนและสื่อการเรียนการสอนเสริมเพื่อสานิต อาทิ วิดีโอ เว็บไซต์

3. วิธีสอนแบบอภิปราย เป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนมีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนความเห็นในชั้นเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหาได้ปัญหาร่วมกัน ผู้เรียนได้คิด ได้ทำ ได้แก้ปัญหา และได้ฝึกการทำงานร่วมกัน พบวิธีการสอนแบบสานิตในรูปแบบการอภิปราย ดังนี้

- การอภิปรายในชั้นเรียน ระหว่างนักเรียนและอาจารย์เป็นรายบุคคล
- การอภิปรายในชั้นเรียน โดยจัดเป็นการอภิปรายกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย
- การสัมมนาในชั้นเรียน
- การอภิปรายออนไลน์ผ่านห้องเรียนเสมือน
- การอภิปรายผ่านระบบซอฟต์แวร์เฉพาะของมหาวิทยาลัย

4. วิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม เป็นการที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยกันคิดค้นหรือทำกิจกรรม ได้ลงมือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น พบว่า มีการสอนแบบแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมในรูปแบบโครงการกลุ่ม รายงานกลุ่ม และการอภิปรายกลุ่ม

5. วิธีสอนแบบแก้ปัญหา หมายถึง การให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผล พบวิธีการสอนแบบแก้ปัญหา โดยเทคนิคการสอนที่เริ่มต้นจากปัญหาและข้อสงสัยของผู้เรียน โดยผู้สอนจะเป็นผู้แนะนำเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาตลอดระยะเวลาการเรียน ให้ผู้เรียนสามารถสร้างโครงการวิจัยของตนเองจากปัญหาที่ตนตั้งไว้ได้

6. วิธีสอนแบบทดลอง การให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ศึกษาค้นคว้าด้วยการทดลองเพื่อพิสูจน์หลักการ ข้อสงสัยของตนเอง โดยมีขั้นตอนเริ่มจากการกำหนดประเด็นที่ต้องการคำตอบ ตั้งสมมติฐาน ออกแบบการทดลอง เก็บข้อมูลจริง วิเคราะห์ และสรุปผลการทดลอง พบการมอบหมายงานการทำ primary research ด้วยตนเอง และนำเสนอเมื่อจบการเรียนตามรายวิชา

7. วิธีสอนโดยใช้การผลิตสื่อ การสอนโดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลิตสื่อคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ผลิตเนื้อหาออนไลน์ มีการผลิตเกมส์และแอปพลิเคชัน ในกลุ่มรายวิชาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลขั้นสูง

8. วิธีสอนโดยใช้กรณีศึกษา เป็นการให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องที่สมมุติขึ้นจากเหตุการณ์ความเป็นจริงและตอบประเด็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้น และนำคำตอบและเหตุผลที่มา

ของคำตอบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ พบวิธีการสอนโดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อ ดังนี้

- ใช้กรณีศึกษาในหนังสือเรียนเพื่ออภิปรายและทำโครงการ
- ใช้กรณีศึกษาจากสื่อต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต อาทิ สารคดี ข่าว สื่อสังคมออนไลน์
- ใช้กรณีศึกษาจากบทความทางวิชาการ บทความ

9. วิธีสอนโดยใช้เกมส์ เป็นการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามเนื้อหาที่ต้องการสอน และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ พบการเรียนการสอนโดยใช้เกมส์ Digital Life เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จำลองที่ผู้สอนได้จัดไว้ นอกจากนี้ พบการใช้วิธีการศึกษาผ่านเกมส์ Second Life ซึ่งเป็นเกมส์จำลองตัวตนเสมือนในการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับการสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัล

10. วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นการให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล กติกาการเล่นที่สะท้อนเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งอาจจะเป็นการจำลองเหตุการณ์ในห้องเรียน หรือการจำลองเหตุการณ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พบการใช้สถานการณ์จำลองจากเกมส์ Digital Life ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการวางแผนจัดและโปรแกรมคอนเสิร์ต เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จำลองที่จัดไว้

11. วิธีสอนโดยใช้การนิรนัย เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนได้รู้เกี่ยวกับทฤษฎี หลักการ กฎ หรือข้อสรุปนั้นหลาย ๆ ตัวอย่าง พบวิธีการสอนโดยใช้การนิรนัย โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องเทคโนโลยีดิจิทัลในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนเกี่ยวกับทฤษฎีต่าง ๆ อันได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้โดยสังคม (Social Constructivism) ทฤษฎีการเรียนรู้โดยสื่อดิจิทัล (Connectivism) และเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อทางสังคมตามทฤษฎีการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) และการสร้างอัตลักษณ์ของบุคคล พร้อมวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นด้วยมุมมองของตนเองอย่างมีวิจารณญาณ

12. วิธีสอนโดยใช้การอุปนัย เป็นกระบวนการที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยนำตัวอย่าง ข้อมูล ความคิด เหตุการณ์ สถานการณ์หรือปรากฏการณ์ หลักการและแนวคิดสอนให้แก่ผู้เรียนให้วิเคราะห์ เพื่อนำสถานการณ์อื่น ๆ แล้วให้ผู้เรียนได้สรุปหลักการจากตัวอย่างต่าง ๆ ด้วยตนเอง พบการมอบหมายงานให้ผู้เรียนเรียนรู้กรณีศึกษาจากสื่อ

ออนไลน์ที่ตนสนใจ และนำมาเขียนสรุปโครงร่างเพื่อจัดทำเป็นกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของตนเอง

13. วิธีสอนโดยใช้การฝึกฝนด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง เป็นการมอบหมายให้ผู้เรียนฝึกฝนปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดทักษะในการใช้งานอย่างคล่องแคล่วและแม่นยำ พบการใช้วิธีให้ผู้เรียนได้ฝึกพิมพ์จริงทุก ๆ วัน และรายงานผลเพื่อเป็นคะแนนชี้วัด

11. กิจกรรมในชั้นเรียน

การเรียนการสอนที่กำหนดให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ กระทำการ ตามวิธีการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ โดยระบุเป็นขั้นตอนการสอนตามลำดับผ่านกิจกรรมที่ออกแบบขึ้น พบกิจกรรมในชั้นเรียน ดังนี้

- ฝึกการใช้โปรแกรมตามที่อาจารย์สาธิต
- การนำเสนองานด้วยปากเปล่าในชั้นเรียน
- กิจกรรมการสัมมนา อภิปรายกลุ่มใหญ่ และอภิปรายกลุ่มย่อยในชั้นเรียน
- กิจกรรมการฝึกใช้แอปพลิเคชัน เพื่อให้ผู้เรียนได้วางแผนการใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวเพื่อที่จะช่วยในการบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาที่ตั้งไว้
- กิจกรรมการสัมมนาออนไลน์ในชั้นเรียนเสมือน

12. สื่อการสอน

การวิเคราะห์พบว่าในรายวิชามีการกำหนดสื่อประกอบการเรียนการสอน โดยพบว่าการใช้สื่อคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่จำเป็นในการเรียนการสอนหลายรายวิชา และพบการใช้แท็บเล็ตในบางวิชา นอกจากนี้ ยังมีการใช้สื่อดิจิทัลอื่น ๆ เพื่อเป็นส่วนสนับสนุนในการเรียนรู้ อาทิ บทความทางวิชาการ วิดีโอ ภาพยนตร์ สารคดี สื่อภาพและเสียงอื่น ๆ

13. การให้รายละเอียดเสริมคำอธิบาย ใช้ประกอบกิจกรรม ใช้ประกอบวิธีการสอน

ในการเสริมคำอธิบายและประกอบการศึกษาของผู้เรียน พบว่า บางวิชามีการใช้เว็บไซต์เฉพาะของรายวิชา หรือพบการใช้ Blackboard ซึ่งนักเรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและทรัพยากรในการศึกษาที่ต้องการ หรือศึกษาในส่วนที่ไม่เข้าใจและหาความรู้เพิ่มเติมได้ทุกที่ทุกเวลา ในบางมหาวิทยาลัยจะใช้ระบบส่วนตัวเป็นสื่อกลางในการเข้าถึงข้อมูลการศึกษา และใช้ในการอภิปราย และในบางวิชา ผู้สอนได้แนะนำเว็บไซต์สำหรับการหาข้อมูลเพิ่มเติมระบุไว้ในประมวลรายวิชา

นอกจากนี้ ยังพบการใช้เกมส์ Digital Life เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จำลองที่จัดไว้ หลังจากเรียนจบเนื้อหาการบรรยาย และพบการใช้เกมส์ Second Life ซึ่งเป็นเกมส์จำลองตัวตนเสมือนในการเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัลของตนเอง

14. การบ้าน งานที่มอบหมาย

ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนทำหลังจากการสอนเนื้อหาตามบทเรียนแล้ว พบทั้งทั้งงานที่มอบหมายให้ทำให้เสร็จในห้องเรียน และงานที่มอบหมายนำไปทำนอกเวลาเรียน หรือที่บ้าน แล้วนำมาส่งตามกำหนดเวลา ดังนี้

งานมอบหมายในห้องเรียน พบว่ามี 2 ลักษณะ คือ 1) การให้ทดลองฝึกปฏิบัติในห้องเรียน อาทิ การทดลองใช้โปรแกรมต่างๆ การทดลองใช้อินเทอร์เน็ตและอีเมล การจัดการฐานข้อมูล การฝึกทำเว็บเพจ การฝึกทำสื่อมัลติมีเดีย 2) การวิเคราะห์ อภิปราย และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน

งานมอบหมายนอกห้องเรียน การบ้าน พบว่า งานมอบหมายนอกห้องเรียน การบ้าน มีหลายรูปแบบด้วยกัน อาทิ การมอบหมายรายงานศึกษาค้นคว้าอิสระ การรีวิวดำรง บทความ เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง หรือมอบหมายงานฝึกปฏิบัติ อาทิ การทำ portfolio การสร้างสื่อมัลติมีเดีย ฯลฯ ซึ่งมีทั้งรูปแบบเดี่ยวและรูปแบบกลุ่ม ซึ่งโดยมากมักเป็นรูปแบบงานเดี่ยวมากกว่า

นอกจากนี้ ยังมีงานมอบหมายระยะยาวในบางรายวิชา อาทิ การทำโครงการนำเสนอ หรือ การทำการวิจัยปฐมภูมิ ที่มีพื้นฐานมาจากปัญหาที่ผู้เรียนสงสัย หรือเป็นเรื่องที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน

15. ส่วนขยายบทเรียน

เป็นคำแนะนำสำหรับผู้สอนเกี่ยวกับ การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชากับเนื้อหาบทเรียนอื่นหรือรายวิชาอื่น การนำบทเรียนที่เกี่ยวข้องมาสอนเสริม การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน พบการใช้ส่วนขยายบทเรียนจากการใช้เกมส์ Digital Life เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการบรรยายไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริง ผ่านสถานการณ์ที่กำหนดไว้ในเกมส์

16. การวัดผลการเรียน

วิธีการที่ผู้สอนใช้ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์วิชา โดยพบว่า ดัชนีที่ใช้ในการวัดผลของแต่ละรายวิชามีความแตกต่างกันเกือบทั้งหมด โดยแต่ละรายวิชาให้ค่าน้ำหนักของแต่ละดัชนีตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาที่ตั้งไว้ แต่จากการวิเคราะห์แล้ว พบว่า ไม่ว่าจะเป็น

กลุ่มรายวิชาที่เน้นการฝึกทักษะการปฏิบัติ หรือเป็นกลุ่มวิชาที่เน้นการศึกษาเชิงวิเคราะห์วิพากษ์ จะมีการให้ค่าน้ำหนักดัชนีวัดผลจากการมอบหมายงาน เป็นค่าน้ำหนักที่มากกว่าเมื่อเทียบกับ คะแนนสอบ โดยมีการให้ค่าน้ำหนักกับคะแนนงานตั้งแต่ร้อยละ 60 จนถึงร้อยละ 100

สำหรับดัชนีวัดผลอื่น ๆ อาทิ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน พบว่า มีการให้ค่าน้ำหนักไม่มากนัก

ในด้านวิธีการวัดผลพบว่า รายวิชาจะมีวิธีการวัดผลมากกว่า 1 วิธี โดยวิธีการวัดผลที่ได้รับความนิยม คือ การวัดผลจากงานที่มอบหมาย ไม่ว่าจะเป็น รายงาน การวิเคราะห์บทความ การทำโครงการ งานนำเสนอ การอภิปราย การฝึกปฏิบัติ การเผยแพร่ผลงานออนไลน์

นอกจากนี้ ยังพบวิธีการวัดผลในรูปแบบอื่น ๆ ได้แก่ การทดสอบกลางภาค การทดสอบปลายภาค การเข้าชั้นเรียน และการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน

ในด้านเกณฑ์การจัดค่าระดับผลการเรียน พบว่า โดยมากจะใช้เกณฑ์การวัดตามค่า คะแนนหรือร้อยละ โดยมีการจัดค่าระดับผลการเรียนเป็น A B C D และ F

โดยมาก การจัดค่าระดับผลการเรียนในระดับ ดีมาก หรือ A มักจะต้องมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90-94 และลดหลั่นไปเรื่อย ๆ โดยมีค่าความห่างของช่วงชั้นประมาณร้อยละ 5-10 และช่วงคะแนนที่ได้รับการประเมินในระดับ ตก หรือ F มักจะมีคะแนนในระดับต่ำกว่าร้อยละ 60

ทั้งนี้ ในบางรายวิชา มีการให้ค่านิยามของค่าระดับผลการเรียนแต่ละระดับ ดังนี้

A: สามารถแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างชัดเจน สามารถตอบคำถามและโต้แย้งเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีวิจารณญาณ ทำงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างมีคุณภาพ มีความสดใหม่ของความคิด และมีการอ่านบททวน ตำราและอ่านเอกสารทางวิชาการก่อนเข้าเรียนอย่างต่อเนื่อง

B: สามารถแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในเนื้อหา ทฤษฎี และแนวคิดได้บางส่วน สามารถตอบคำถามและโต้แย้งได้ด้วยความคิดของตนเอง ทำงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างมีคุณภาพ และมีการอ่านบททวนตำราและอ่านเอกสารทางวิชาการก่อนเข้าเรียน

C: มีประสิทธิภาพในการเรียนและการทำงานในระดับที่ยอมรับได้ สามารถตอบคำถามได้แต่ยังมีข้อจำกัดจากการอ่านเอกสารทางวิชาการที่ไม่เพียงพอ

D: แสดงให้เห็นถึงการขาดการเอาใจใส่ในบทเรียน ทำให้มีความเข้าใจที่ไม่ต่อเนื่อง

F: ไม่สามารถแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ ไม่สามารถใช้ทฤษฎีหรือแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนเพื่อตอบคำถามได้

รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อต่างประเทศ ระดับมัธยมศึกษา

ผลการวิเคราะห์รายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่างประเทศ ในระดับมัธยมศึกษา นำเสนอตามประเด็นสาระสำคัญของรายวิชา ดังต่อไปนี้

1. คำอธิบายเกี่ยวกับวิชา

รายวิชาจะระบุเนื้อหาวิชาว่า ศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ระดับพื้นฐาน เช่น การใช้คีย์บอร์ด ตาราง Excel ระบบอินเทอร์เน็ต โปรแกรมสำเร็จรูป อาทิ Microsoft Office รวมไปถึงการเรียนรู้ซอฟต์แวร์ และฮาร์ดแวร์ และสามารถใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสาร สืบค้นข้อมูลสารสนเทศ การค้นหาข้อมูลในห้องสมุด หรือใช้เว็บไซต์สืบค้น (search engines website) อาทิ google.com ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เรียนรู้ทักษะการออกแบบทั้ง เว็บไซต์ ภาพกราฟิก หรือ อินโฟกราฟิก สามารถใช้คอมพิวเตอร์ในฐานะเครื่องมือทางธุรกิจ ในยุคที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนสังคม รวมไปถึงโอกาสในการประกอบอาชีพได้

รายวิชานี้ให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อและข้อมูลในฐานะที่เป็นช่องทางในการสื่อสารและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาบุคคลและสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน รวมถึงเป็นผู้ใช้และผู้ผลิตสื่อที่มีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบ สามารถใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีจิตสำนึก จริยธรรม ความรับผิดชอบทั้งต่อข้อมูลส่วนตัวและของผู้อื่น รวมไปถึงเคารพลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ต หรือคอมพิวเตอร์อย่างปลอดภัย ใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสมกับการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล การรู้ถึงผลกระทบของสื่อดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม

นอกจากนี้รายวิชา Media Literacy เนื่องจากการยากที่จะปกป้องเยาวชนจากการรับสื่อที่ไม่พึงประสงค์ ดังนั้น รายวิชานี้จึงได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นการเสริมทักษะผู้เรียนในการคิด วิเคราะห์ ประเมิน ตัดสิน บริโภค และสื่อสาร ได้อย่างมีวิจารณญาณ เมื่อผู้เรียนได้รับข้อมูลต่างๆ จากสื่อทุกแขนง

มีการระบุพื้นฐานที่จำเป็น เช่น ความรู้เกี่ยวกับกติกา มารยาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์และการป้องกัน ความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ การถอดความหมายสื่อออนไลน์ การสืบค้นรูปภาพอย่างถูกกฎหมาย และการอ้างอิงแหล่งที่มา เป็นต้น

2. ความรู้ เนื้อหาสาระสำคัญ แนวคิด

ความรู้ สาระสำคัญของรายวิชานี้เน้นให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อและข้อมูลในฐานะที่เป็นช่องทางในการสื่อสารและเป็นเครื่องมือในการพัฒนานบุคคลและสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน รวมถึงเป็นผู้ใช้และผู้ผลิตสื่อที่มีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบ โดยการเรียนรู้จากสื่อหลากหลายแขนงทั้งสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ รวมถึงเรียนรู้เรื่องสื่อและข้อมูลกับปัจเจกบุคคล สังคม และวัฒนธรรม และเสริมทักษะผู้เรียนในการคิด วิเคราะห์ ประเมิน ตัดสิน บริโภค และสื่อสาร ได้อย่างมีวิจารณญาณ เมื่อผู้เรียนได้รับข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อทุกแขนง โดยรายวิชานี้แบ่งเป็นโมดูลย่อย 4 โมดูล ได้แก่ ผลของการรู้เท่าทันสื่อต่อการพัฒนาตนเอง สื่อกับการสร้างอัตลักษณ์ การใช้สื่อเพื่อสร้างอาชีพ การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ

3. ขอบเขตเนื้อหา

ขอบเขตเนื้อหาประกอบด้วย การทำความเข้าใจกับสื่อต่าง ๆ ทั้งสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ ประวัติความเป็นมา แหล่งที่มา และองค์ประกอบของสื่อประเภทต่าง ๆ การทำความเข้าใจกับภาษาสื่อ Code ต่าง ๆ เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในเรื่องถัด ๆ ไป จากนั้น จะเริ่มการสอนเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อและเทคโนโลยีต่อสังคม การรู้เท่าทันสื่อ ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ การใช้ทักษะอย่างมีวิจารณญาณในการตั้งคำถาม คิด วิเคราะห์ ประเมิน ข้อมูลจากสื่อ ความเสี่ยงและความปลอดภัยในการใช้สื่อ ความรับผิดชอบในการใช้สื่อ คุณธรรม จริยธรรมในการใช้สื่อและข้อมูล และเสริมด้วยประโยชน์ของสื่อเมื่อใช้อย่างถูกวิธีและเหมาะสม เช่น โอกาสในการใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา สังคม เศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อม การใช้สื่อเพื่อสร้างอาชีพ และแนวโน้มของสื่อและข้อมูลในอนาคต

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

วัตถุประสงค์ด้านความรู้ ความคิด หรือ พุทธิพิสัย พบว่า มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในประเด็นสำคัญ ดังนี้

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยี ได้แก่ การเข้าถึงการใช้งาน ข้อดีข้อเสียของการใช้งานและแอปพลิเคชัน การใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูล เช่น ความรู้ ความเข้าใจประวัติ และทฤษฎีของสื่อความสามารถในการเข้าถึง Cloud Storage อธิบายระบบปฏิบัติการและส่วนประกอบของเทคโนโลยีต่าง ๆ ระบุเครื่องมือและแอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับการเชื่อมต่อในพื้นที่ดิจิทัล เข้าใจในศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการสื่อสารและ

ข้อมูล และนิยามและเข้าใจโลกเสมือนในยุคดิจิทัล สามารถใช้และเข้าใจถึงข้อดีและข้อเสียของการสืบค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงเข้าใจว่า “วิกิพีเดีย” เป็นเว็บที่มีผู้เขียนหลายคน ซึ่งไม่ต้องเสมอไป

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบ โครงสร้างการทำงานของสื่อดิจิทัล เช่น การเข้าใจถึงโครงสร้างการทำงานของสื่อ และเข้าใจในวิธีการใช้และการออกแบบเว็บไซต์ที่มีประสิทธิภาพ การรู้จักใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อทำให้การสื่อสารสะดวกและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัล ต่อตนเอง สังคม วัฒนธรรม และการแข่งขันทางธุรกิจ การเมือง เช่น รู้ถึงความเกี่ยวข้องของสื่อกับผลประโยชน์ทางธุรกิจการค้า การเมือง วัฒนธรรม และสังคม รู้ว่าสื่อสามารถสร้างภาพเหมารวม (Stereotype) ของบุคคลหรือเรื่องใดเรื่อง รู้ถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อตนเอง คนรอบข้าง และสังคม

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมาย ระเบียบ มารยาท จริยธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล เช่น การรู้จักจริยธรรม ข้อควรปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อ และอธิบายยกตัวอย่างเรื่องลิขสิทธิ์ และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นธรรม ความเข้าใจประเด็นเรื่องการคัดลอกโปรแกรม ลิขสิทธิ์และใบอนุญาตของโปรแกรมต่าง ๆ เข้าใจเรื่องกฎหมาย สังคม และจริยธรรมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการสื่อสารและข้อมูล

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัยและการกระทำเชิงบวก เช่น เข้าใจข้อมูลส่วนตัวที่ไม่สามารถเปิดเผยในโลกออนไลน์ได้ ระบุการทำงานในเชิงบวกและแสดงให้เห็นถึงทักษะในเชิงบวก ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยในการปฏิบัติในห้องเรียนและโลกธุรกิจ

วัตถุประสงค์ด้านเจตคติ หรือ จิตพิสัย เป็นความรู้สึกในเชิง การเห็นคุณค่า ความดี พบว่า เป็นวัตถุประสงค์ในประเด็นสำคัญ ดังนี้

การวิเคราะห์ ประเมินความถูกต้อง คุณค่าของเนื้อหา เช่น การประเมินตัดสินคุณค่าของเนื้อหาสื่อ แสดงความคิดเห็นต่อสื่อได้ วิเคราะห์ความถูกต้อง น่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อ การคิดเชิงวิพากษ์ สามารถตัดสินได้ว่าสื่อดีหรือไม่ดี มีความตระหนักว่าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตไม่ใช่ข้อมูลที่ถูกต้องทั้งหมด

การตั้งคำถาม ขอสงสัยกับสื่อดิจิทัล เช่น การตั้งคำถามถึงการทำหน้าที่ตามบรรทัดฐานของสื่อ ทำหน้าที่ทางสังคม การก่อให้เกิดวัฒนธรรมประชานิยม - เปรียบเทียบเพื่อนจากโลกออนไลน์ กับเพื่อนในชีวิตจริงได้

การประเมินเพื่อการใช้งานที่ปลอดภัย เช่น สามารถวิเคราะห์ตัวเลือกการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ วิเคราะห์ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการสื่อสาร และข้อมูล แยกแยะได้ว่าการใช้คอมพิวเตอร์และข้อมูลในรูปแบบใดเป็นการกระทำที่ถูกต้องตามจริยธรรม และไม่ถูกต้องตามจริยธรรม

การประเมินผลกระทบของสื่อดิจิทัล เช่น สามารถประเมินผลกระทบของเทคโนโลยีการสื่อสารและข้อมูลต่อสังคม สุขภาพและสิ่งแวดล้อมได้ การเป็นผู้สื่อสารที่มีประสิทธิภาพ มีความมั่นใจในการแบ่งปันความคิดกับผู้ฟังที่มีความหลากหลาย

วัตถุประสงค์ด้านทักษะ เป็นความสามารถกระทำ การปฏิบัติได้ถูกต้อง ความชำนาญ สามารถตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีสาระสำคัญ ดังนี้

การอ่านความหมาย การใช้งาน การสร้างเนื้อหา การปฏิบัติการทางเทคนิค เช่น อ่านภาษาสื่อดิจิทัลได้ ใช้สื่อเพื่อนำเสนอตัวตนอย่างเหมาะสม ใช้โปรแกรม/แอปพลิเคชันเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา สร้างเนื้อหาในสื่อได้ ปฏิบัติเชิงเทคนิคการผลิตสื่อ ใช้และเข้าใจถึงข้อดีและข้อเสียของการสืบค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต ออกแบบเว็บ 2.0 หรือเว็บบนแอปพลิเคชัน ใช้เครื่องมือของเว็บ 2.0 ในการสื่อสารกับครู อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ พัฒนาโครงการสื่อดิจิทัลได้ออกแบบบทเรียนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนได้ อ่านอย่างมีชั้นเชิง

ทักษะและความชำนาญในการใช้งานที่ถูกต้อง ปลอดภัย เช่น ทักษะความชำนาญในการประเมินตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ความมีนัยแฝงเชิงผลประโยชน์ของผู้ส่งสาร คุณค่า จริยธรรมของสื่อ สามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ แอปพลิเคชันที่ใช้ภาพ วิดีโอ ในการแบ่งปันไอเดียและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ เลือกแหล่งข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัลให้เหมาะสมกับงาน ใช้ตัวอย่างหรือสถานการณ์จำลองอธิบายระบบและประเด็นที่ซับซ้อนได้

4. เนื้อหารายวิชา

เนื้อหารายวิชาประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

ความรู้เกี่ยวกับสื่อ การใช้งาน และเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล ทำความรู้จักกับสื่อต่างๆ ทั้งสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ ประวัติความเป็นมา แหล่งที่มา และองค์ประกอบของสื่อประเภทต่าง ๆ การทำความรู้จักกับภาษาสื่อ Code ต่าง ๆ เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ โดยมีสาระการเรียนรู้ย่อย ๆ ดังนี้

– การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

– คำศัพท์เฉพาะ เช่น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบปฏิบัติการ เครือข่าย อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต, WWW เป็นต้น

– ความสำคัญของคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

– ประเภทของผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์

– การออกแบบซอฟต์แวร์

– ประเภทของโปรแกรมการสื่อสารที่ใช้ โปรแกรมทางด้านการศึกษาและความบันเทิง

– อินเทอร์เน็ตเบื้องต้น (การใช้อินเทอร์เน็ต ประเภทการเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ต การค้นหาข้อมูล การใช้งานอีเมลคุณสมบัติของเครือข่ายทางสังคม แหล่งที่มาจากอินเทอร์เน็ต)

– การใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน (สภาพอากาศ, วันที่, เดือน, ข้อมูลการท่องเที่ยว, ข้อมูลทางการเงิน)

– สื่อประสมเบื้องต้น (การจดจำเสียง การบันทึกเสียง กราฟิก รูปภาพ)

– iPad เบื้องต้น การตั้งรหัสผ่าน

– การจัดเก็บข้อมูลแบบฝากไฟล์ (Cloud Storage)

– การแบ่งปันข้อมูลออนไลน์ การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyber Bullying)

– Digital Footprint

– ความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์

– ลิขสิทธิ์

– เว็บมาสเตอร์

– ข้อดีและข้อเสียของเทคโนโลยี และเว็บ 2.0

ความรู้เกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ และคุณค่าเนื้อหา เช่น การประเมินความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ จริยธรรมและประเด็นในเรื่องเทคโนโลยีการสื่อสารและข้อมูล ความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล วิเคราะห์ ประเมินข้อมูลจากสื่อ ความเสี่ยงและความปลอดภัยในการใช้สื่อ ความรับผิดชอบในการใช้สื่อ คุณธรรม จริยธรรมในการใช้สื่อและข้อมูล และเสริมด้วยประโยชน์ของสื่อเมื่อใช้อย่างถูกวิธีและเหมาะสม เช่น โอกาสในการใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา สังคม เศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อม การใช้สื่อเพื่อสร้างอาชีพ และแนวโน้มของสื่อและข้อมูลในอนาคต

ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของสื่อและเทคโนโลยี ต่อบุคคล สังคม ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ การพัฒนาศักยภาพ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ การใช้ทักษะอย่างมีวิจารณญาณในการตั้งคำถาม

5. วิธีการสอน

การจัดการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาวิชาให้แก่ผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบวิธีการสอน ดังนี้

1. วิธีการสอนแบบบรรยาย โดยครูผู้สอนเป็นผู้บรรยาย พบมากในการเรียนการสอนของโรงเรียนต่าง ๆ
2. วิธีสอนแบบอภิปราย พบว่า มีการอภิปรายแสดงความคิดเห็นภายในชั้นเรียน พบเพียงเล็กน้อย
3. วิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มทำ พบว่า มีการมอบหมายจับคู่เพื่อวิเคราะห์จากตัวอย่างที่มอบหมายในชั้นเรียน พบเพียงเล็กน้อย
4. วิธีสอนโดยใช้กรณีศึกษา พบการใช้กรณีศึกษาจากโฆษณาในสื่อมัลติมีเดียทุกประเภท เพื่อนำมาหาเหตุผล วิเคราะห์ และอภิปรายในชั้นเรียน
5. วิธีสอนโดยใช้เกมส์ พบการสอนโดยใช้เกม ปริศนาคำทาย (Rebus Story) เพื่อใช้สำหรับการเรียนรู้เรื่องคำ

6. กิจกรรมในชั้นเรียน

มีการกำหนดให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ตามวิธีการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ ได้แก่ การอภิปรายในห้องร่วมกันในเนื้อหาบางหัวข้อ การจับคู่ทำกิจกรรม การทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียน

7. สื่อการสอน

มีการใช้สื่อมัลติมีเดียทุกแขนง ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ โฆษณาทางวิทยุ โทรทัศน์ วิดีโอ ตัวอย่างจากเว็บไซต์ต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต หนังสือ เพื่อนำเสนอตัวอย่าง

8. งานมอบหมาย

มีการระบุถึงงานที่มอบหมายให้นักเรียนทำ ทั้งในที่ให้ทำในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน ดังนี้

งานที่มอบหมายในชั้นเรียน เป็นการมอบหมายงานตามหัวข้อที่เรียน โดยให้นักเรียนให้ทำในห้อง นอกจากนี้เป็นการสอบย่อยในชั้นเรียน การนำเสนองานหน้าชั้นเรียน

งานมอบหมายนอกห้องเรียน เป็นการบ้าน พบว่า มีการมอบหมายงานตามหัวข้อที่เรียนให้เป็นการบ้าน การค้นคว้าเพื่อเขียนบทความ หรือทำงานวิจัยเล็ก ๆ การค้นหาข้อมูล รวมทั้งการมอบหมายให้ทำรายงานประจำภาคเรียน หรือโครงการประจำภาคเรียน

9. การประเมินผล

การประเมินผลการเรียน พบว่า มีวิธีการประเมินและให้คะแนนจากส่วนต่างในการประเมิน ดังนี้

- การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- งานในชั้นเรียนแต่ละสัปดาห์
- โครงงาน
- บทความ
- งานวิจัย
- การบ้าน
- การพัฒนาระบบ
- สอบย่อย
- สอบย่อย / สอบปลายภาค

สำหรับตัวชี้วัดผลการเรียนรู้ มีดังนี้

- ความรู้/ความเข้าใจ
- การประยุกต์
- การสื่อสาร
- การคิด/การถาม/การร่วมมือ
- การเขียน

มีการกำหนดเกณฑ์การวัดผลและจัดระดับผลการเรียน ดังนี้

90% - 100%	=	A
80% - 89%	=	B

70% - 79% = C

60% - 69% = D

0% - 59% = F

จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนระดับมัธยมของต่างประเทศ เน้นความรู้เกี่ยวกับสื่อ การใช้งาน เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ความรู้เกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ และคุณค่าเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของสื่อและเทคโนโลยี และเน้นผลการเรียนรู้ทั้งสามส่วนคือ ความรู้ความเข้าใจ การคิดวิเคราะห์ ประเมินตัดสินความถูกต้องและคุณค่า การกระทำที่ถูกต้องปลอดภัย อีกทั้งยังเน้นการฝึกทักษะความชำนาญที่จะช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ปลอดภัย

ตอนที่ 2 รายวิชาการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย

เอกสารรายวิชาการเกี่ยวกับรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย ใช้การค้นหาจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และคัดเลือกเฉพาะเอกสารที่เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์ เฉพาะในระดับมัธยมศึกษา ผลการค้นหาเอกสารเพื่อการวิเคราะห์รายวิชาในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษา รวม 21 ชิ้น ผลการวิเคราะห์นำเสนอตามประเด็นสาระสำคัญของรายวิชา ดังต่อไปนี้

1. การสอนการรู้เท่าทันสื่อที่แทรกอยู่ในวิชา “หน้าที่พลเมือง”

การเรียนการสอนวิชาการรู้เท่าทันสื่อพบว่า เนื้อหาจะสอดแทรกอยู่ในรายวิชา “หน้าที่พลเมือง” ซึ่งเป็นวิชาที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (สพฐ.) กำหนด โดยเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งกำหนดไว้เป็นวิชาบังคับของโรงเรียนสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขตทั่วประเทศนำมาสร้างแผนการเรียนการสอนในวิชาดังกล่าว ทั้งนี้ นายกมล รอดคล้าย รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (รองเลขาธิการ กพฐ.) ได้สรุปให้เห็นถึงความสำคัญของวิชา “หน้าที่พลเมือง” ในภาพรวมไว้ว่า

สพฐ. จะปรับเฉพาะวิชาหน้าที่พลเมือง ที่เดิมอยู่ในกลุ่มวิชาศาสนา ศิลปกรรม เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ แยกออกมาเป็นรายวิชาบังคับเลือก มีหน่วยการเรียนรู้ 1 หน่วยกิต กำหนดให้เรียน 40 ชั่วโมงต่อปี หรือสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมงในระดับชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 3 สำหรับระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
ม. 4 - 6 จะกำหนดให้เรียน 80 ชั่วโมงตลอด 3 ปี จำนวน 2 หน่วยกิต ทั้งนี้วิชา
หน้าที่พลเมือง ที่เพิ่มขึ้นมานั้นจะให้โรงเรียนใช้ชั่วโมงในรายวิชากิจกรรมที่
สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้นมาจัดการเรียนการสอนให้
ครบตามที่กำหนด...และจะได้มีการจัดทำคู่มือการเรียนการสอนทั้งสองวิชาต่อไป
ซึ่งจะมีการจัดอบรมและพัฒนาครูเพื่อให้ทันใช้จัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่
2 ปีการศึกษา 2557 (“สพฐ.สั่งแยก “หน้าที่พลเมือง” เป็นวิชาบังคับ”, 2557)

หลักสูตรของโรงเรียนมัธยมรัฐและเอกชนมักใช้ชื่อวิชาว่า “หน้าที่พลเมือง” ทั้งนี้จะมี
ลำดับรหัสตัวเลขที่ใส่ท้ายชื่อวิชาซึ่งเป็นการระบุถึงระดับชั้นการศึกษาที่จะต้องเรียน เช่น หน้าที่
พลเมือง 1-4 หรือเป็นรายวิชาเพิ่มเติม เป็นต้น โดยมีโรงเรียนที่วิเคราะห์สำรวจเอกสารที่เปิดสอน
ทั้งในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล อาทิ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา โรงเรียนวัด
สุทธิวราราม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน โรงเรียนปทุมธานี นันทมุนี
บำรุง อำเภอมืองปทุมธานี และโรงเรียนเขตภูมิภาคต่าง ๆ อาทิ โรงเรียนสุนารีวิทยา อำเภอมือง
จังหวัดนครราชสีมา โรงเรียนทวารวดี จังหวัดนครปฐม โรงเรียนพระนารายณ์ อำเภอมืองลพบุรี
โรงเรียนจุฬารณราชวิทยาลัย นครศรีธรรมราช (โรงเรียนวิทยาศาสตร์ภูมิภาค) โรงเรียนไกรใน
วิทยาคม รัชมังคลาภิเษก จังหวัดสุโขทัย โรงเรียนบ้านหนองจิม (สิงห์จันทร์บำรุง) อำเภอ เนินสง่า
จังหวัดชัยภูมิ และยังมีโรงเรียนเอกชน อาทิ โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา จังหวัดชลบุรีและโรงเรียน
อัสสัมชัญ จังหวัดระยอง

นอกจากนี้ยังมีโรงเรียนบางเขตพื้นที่การศึกษาที่ใช้ชื่อรายวิชาที่ใกล้เคียงกัน เช่น
โรงเรียนวังไกลกังวล อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ใช้ชื่อรายวิชาว่า “หน้าที่พลเมืองและ
ศีลธรรม” โดยมีการสอนแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันข่าวสารและสื่อลงในรายวิชา ในชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 6

เมื่อพิจารณารายละเอียดของเนื้อหาวิชา “หน้าที่พลเมือง” จากการวิเคราะห์เอกสาร
พบว่าจะอยู่ในชื่อ “...หน่วยการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมี
พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข...” มีสาระคำอธิบายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันข่าวสาร
และรู้ทันสื่อคือ

ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างและส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้อื่นเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย...การติดตามและประเมินข่าวสารทางการเมือง และการรู้เท่าทันสื่อ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองประยุกต์ใช้กระบวนการประชาธิปไตยในการวิพากษ์ประเด็นนโยบายสาธารณะที่ตนสนใจ มีส่วนร่วมและตัดสินใจเลือกตั้งอย่างมีวิจารณญาณ รู้ทันข่าวสารและรู้ทันสื่อคาดการณ์เหตุการณ์ล่วงหน้าบนพื้นฐานของข้อมูล

รายวิชาดังกล่าวนี้กำหนดผลการเรียนรู้หลักของหน่วยวิชานั้นหน้าที่พลเมือง และมีมุมมองว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นส่วนหนึ่งที่สนับสนุนให้เด็กมีความเป็นพลเมืองที่ดี โดยเน้น “การรู้ทันข่าวสารและรู้ทันสื่อ” ที่จะช่วยก่อให้เกิดการ “มีส่วนร่วมและตัดสินใจเลือกตั้งอย่างมีวิจารณญาณ” สามารถ “ประยุกต์ใช้กระบวนการประชาธิปไตยในการวิพากษ์ประเด็นนโยบายสาธารณะที่ตนสนใจ” และ “คาดการณ์เหตุการณ์ล่วงหน้าบนพื้นฐานของข้อมูล”

2. เนื้อหาเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อมีแทรกอยู่ในรายวิชาอื่นด้วยเช่นกัน

เนื้อหาเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ไม่ได้แทรกอยู่เฉพาะในวิชาหน้าที่พลเมืองเพียงวิชาเดียว แต่ยังอยู่แทรกอยู่ในเนื้อหาสาระวิชา “สุขศึกษา” ที่ได้ระบุถึงผลของสื่อโฆษณาที่มีผลต่อการเสี่ยงอันตราย ตลอดจนถึงแนวทางป้องกันและรู้เท่าทันโฆษณาอันเกี่ยวข้องกับสุขภาพ

ดังเห็นได้จากตัวอย่างรายวิชา “สุขศึกษา” ของโรงเรียนแก่งวิทยสถานวร อำเภอกาหลง จังหวัดระยอง ในหัวเรื่อง การสร้างเสริมสุขภาพในวัยเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีตัวชี้วัดผลการเรียนรู้ที่ผู้เรียนพึงรู้และปฏิบัติได้เกี่ยวกับการวิเคราะห์หัตถิทธิพลของสื่อโฆษณา อันเกี่ยวเนื่องกับสุขภาพเพื่อการเลือกบริโภค มีสาระการเรียนรู้ 3 ข้อหลักคือ 1) สื่อโฆษณาที่มีผลต่อสุขภาพ 2) แนวทางปฏิบัติเพื่อป้องกันตนเองจากสื่อที่ไม่ปลอดภัย และ 3) แหล่งขอความช่วยเหลือและให้คำปรึกษาเมื่อเกิดความไม่ปลอดภัยจากสื่อ นอกจากนี้มีแทรกสาระสำคัญของเนื้อหาการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณา มีความรู้ เนื้อหาสาระสำคัญ แนวคิดดังนี้

ปัจจุบันภัยที่เกิดขึ้นจากสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่มีมากขึ้น วัยรุ่นหลาย ๆ คนเป็นเหยื่อ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกมออนไลน์การแต่งกายตามแฟชั่นที่ล่อแหลม การติดต่อ

เพศตรงข้ามผ่านอินเทอร์เน็ต หรือวัยรุ่นหญิงหลายคนกลายเป็นสินค้าหน้าจอรวมไปถึงการอุปโภคบริโภคสินค้าและบริการต่าง ๆ ที่ไม่ปลอดภัย ส่งผลต่อสภาพร่างกายและจิตใจ ของตนเองอย่างรุนแรงโดยที่ตนเองไม่รู้ตัว ดังนั้น การให้วัยรุ่นรู้แนวทางป้องกัน และรู้เท่าทันสื่อโฆษณาที่มีในปัจจุบัน เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันตนเองจากสื่อที่เป็นอันตราย เพื่อสุขภาพกายและสุขภาพใจที่ดีขึ้น นอกจากนี้การรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับหน่วยงานที่ให้ความคุ้มครองด้านความปลอดภัยจากสื่อ

นอกจากนี้ยังพบการรู้เท่าทันสื่ออันเกี่ยวเนื่องกับเรื่องเพศศึกษา ดังตัวอย่างรายวิชาของโรงเรียนพานพิเศษพิทยา จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 36 ในชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตเรื่องเพศศึกษา ด้านสื่อสัมพันธ์อันตราย ที่สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งสื่อมีอิทธิพลและสร้างผลกระทบ โดยเฉพาะเรื่องเพศในสื่อ จะต้องมีความรู้แนวทางป้องกัน โดยสาระวิชามีดังนี้

ปัจจุบันเด็กสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเรื่องเพศได้จากสื่อต่าง ๆ มากมายและง่ายดาย เช่น โทรศัพท์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต วีซีดี หนังสือโป๊ เป็นต้น เพราะสื่อเหล่านั้นอาจนำพาเด็กไปเผชิญกับความเสี่ยงที่มากมายที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา เช่น โรคเอดส์ โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และการตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์ เป็นต้น การแก้ไขปัญหาที่ยั่งยืนคือ เด็กต้องมีทักษะในการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบันได้ เช่น การให้ความรู้เรื่องเพศศึกษาที่ถูกต้อง สอนให้เด็กมีเกราะคุ้มกัน มีวิจารณญาณและรู้เท่าทันเรื่องของเพศ

มีการสอนการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา ในรายวิชาของโรงเรียนกุดชุมพิฬวิทยา จ.ยโสธร แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง **รู้เท่าทันการโฆษณา** ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เวลา 2 ชั่วโมง และมีสาระคำอธิบายเน้นให้เห็นถึงอิทธิพลของโฆษณาต่อแนวทางการป้องกัน

การโฆษณามีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของเรา โดยในปัจจุบันมีการโฆษณาผ่านสื่อที่หลากหลายทั้งโทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อบุคคล เราจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจสามารถแยกแยะและรู้เท่าทันการโฆษณาเพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการ หลอกลวง

สำหรับการรู้เท่าทันโฆษณามีจุดประสงค์การเรียนรู้ แบ่งเป็น 6 ข้อของวิชาการรู้เท่าทันโฆษณาดังนี้

1. นักเรียนบอกความหมายและวัตถุประสงค์ของการโฆษณาได้ถูกต้อง
2. นักเรียนบอกรูปแบบของการโฆษณา ปัญหาที่พบหลังจากการหลงเชื่อการโฆษณาเกินจริงและแยกแยะความจริงกับการโฆษณาได้ถูกต้อง
3. นักเรียนรู้เท่าทันการโฆษณาชวนเชื่อและเลือกการบริโภคได้ถูกต้อง
4. นักเรียนรู้จักเลือก ฟัง ดู สื่อโฆษณาได้อย่างเหมาะสม
5. นักเรียนสื่อความคิดผ่านการพูด เขียน หรือนำเสนอด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์มีคุณธรรมรับผิดชอบต่อสังคม
6. นักเรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์สุจริต

ในโรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยม เขต 15 มีการสอนแนวทางการใช้และป้องกันการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและใช้อย่างมีจิตสำนึก โดยเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี เปิดการเรียนการสอนทุกชั้นปีและทุกภาคเรียน สาระเกี่ยวกับการรู้เท่าทันเทคโนโลยีและรวมถึงวิธีการใช้และการป้องกันจากการเสี่ยง เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ซึ่งสอดคล้องอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี เวลาเรียน 14 คาบ ของหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีจิตสำนึก เวลา 4 ชั่วโมง มีจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่สำคัญ 1) บอกประโยชน์และโทษของเทคโนโลยีสารสนเทศได้ 2) บอกปัญหาที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ 3) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีจิตสำนึก 4) บอกข้อควรปฏิบัติในการใช้อินเทอร์เน็ตและสามารถปฏิบัติได้อย่างมีจิตสำนึก และ 5) บอกข้อดีข้อเสียของการเล่นเกมและสามารถปฏิบัติได้อย่างมีจิตสำนึก ซึ่งมีสาระหน่วยการเรียนรู้ที่สำคัญคือ

1. ต้องเรียนรู้ให้เท่าทัน และใช้อย่างมีจิตสำนึก และยกตัวอย่างประโยชน์และโทษของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านต่าง ๆ
2. สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากห้องสมุดและอินเทอร์เน็ตแล้วจัดทำรายงานเรื่อง “จิตสำนึกในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ”

3. ช่วยบอกสิ่งที่ดีและไม่ควรทำในการใช้อินเทอร์เน็ต และภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ตให้นักเรียนฟัง เช่น กรณีแชตกับคนแปลกหน้าแล้วถูกหลอกลวงหรือชักชวนไปในทางเสื่อมเสีย กรณีต้มตุ๋นต่าง ๆ ที่เคยเป็นข่าวทางหน้าหนังสือพิมพ์เพื่อให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าจะป้องกันตนเอง

นอกจากนี้วัตถุประสงค์หลักของการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ที่เกี่ยวข้องก็คือ

1. การออกแบบและเทคโนโลยี เป็นสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถของมนุษย์อย่างสร้างสรรค์ โดยนำความรู้มาใช้กับกระบวนการเทคโนโลยี สร้างสิ่งของเครื่องใช้ วิธีการหรือเพิ่มประสิทธิภาพในการดำรงชีวิต

2. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสาระเกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร การค้นหาข้อมูล การใช้ข้อมูลและสารสนเทศ การแก้ปัญหาหรือการสร้างงาน คุณค่าและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

3. การสอนการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรมฝึกอบรมนอกหลักสูตร

นอกจากการรู้เท่าทันสื่อจะแทรกอยู่ในรายวิชาแล้ว ยังมีการสอนการรู้เท่าทันสื่อนอกหลักสูตรในลักษณะ**โครงการกิจกรรมฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ** โดยพบในกลุ่ม “โรงเรียนไทยรัฐวิทยา” จากข้อมูลของโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๕ เฉลิมพระเกียรติ ซึ่งเป็นโรงเรียนที่หนังสือพิมพ์ไทยรัฐเป็นผู้สร้างและก่อตั้งขึ้นในส่วนภูมิภาค เนื่องจากความเป็นโรงเรียนที่ก่อตั้งโดยบริษัทที่ดำเนินกิจการด้านสื่อมวลชน ดังนั้นจึงให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันสื่อ โดยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมให้นักเรียนในกลุ่มโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามหลักสูตรสื่อสารมวลชนศึกษา (Mass Media Study) ตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัย-ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และต่อเนื่องถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลักสูตรสื่อมวลชนศึกษาที่ย่อการเรียนรู้ของนิเทศศาสตร์ระดับปริญญาตรี มาให้นักเรียนตั้งแต่ชั้นอนุบาลได้เรียนรู้จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สามารถผลิตสื่อได้อย่างมืออาชีพ หลักสูตรสื่อมวลชนศึกษานี้ได้วางรากฐานมากกว่า 6 ปี ในโรงเรียนไทยรัฐวิทยากว่า 101 โรงเรียนทั่วประเทศ สามารถบ่มเพาะให้นักเรียนมีความรู้ด้านสื่อสารมวลชนรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ และสื่อออนไลน์

การจัดกิจกรรมเน้นให้นักเรียนต้องผลิตหนังสือพิมพ์ขาว-เขียว อย่างน้อย 2 ฉบับ ใน 1 ปีการศึกษา ซึ่งนักเรียนโรงเรียนไทยรัฐวิทยา 75 เฉลิมพระเกียรติ สามารถแบ่งหน้าที่แบบกองบรรณาธิการ เข้าใจ และผลิตหนังสือพิมพ์โรงเรียนได้อย่างรวดเร็ว

เป้าหมายหลักของหลักสูตรสื่อมวลชนศึกษาของกลุ่มโรงเรียนไทยรัฐวิทยานี้ มุ่งหวังว่านักเรียนโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ต้องรู้เท่าทันสื่อมวลชน ติดตามข่าวสาร และสามารถนำความรู้ไปคิด วิเคราะห์ แยกแยะในชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพ เตรียมพร้อมการก้าวเข้าสู่สายงานสื่อมวลชน ('ไทยรัฐวิทยา' จัดแสดงหลักสูตรสื่อมวลชน," 2557)

พันธกิจของหลักสูตรสื่อมวลชนศึกษา(Mass Media Study) ที่สำคัญก็คือ

1. ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนมีความรู้ ความเข้าใจ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อมวลชนศึกษา (Mass Media Study)
2. จัดทำหลักสูตรสื่อมวลชนศึกษา (Mass Media Study) เพื่อเป็นแนวทาง ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษา
3. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้สื่อมวลชนศึกษา (Mass Media Study) ตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัย-ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
4. เสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีของสังคมและชุมชน มีนิสัยรักการอ่าน ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนอย่างต่อเนื่อง มีทักษะการทำงาน รักการทำงาน สามารถทำงานกับผู้อื่นได้ และจัดทำหนังสือพิมพ์เผยแพร่ข่าวสารสู่สาธารณชนได้

เนื้อหาสาระหรือแนวคิดที่สำคัญของการหลักสูตรสื่อมวลชนศึกษา (Mass Media Study) มีสาระสำคัญคือ

มุ่งให้ผู้เรียนรักการอ่าน การเขียน ที่จะแสวงหาความรู้และประสบการณ์ข้อมูลข่าวสาร ใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง...สื่อมวลชนเป็นสื่อของความคิด ผู้เรียนจะคิดได้กว้างขวาง ลึกซึ้ง และสร้างเสริมความชาญฉลาด สามารถคิดสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดตัดสินใจแก้ปัญหาและวินิจฉัยอย่างมีเหตุผล การอ่าน การฟัง และการดูจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นทักษะของการรับรู้ข้อมูล ข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ...ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ และนักเรียน มีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สามารถใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในการศึกษาหาความรู้สืบค้นข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ โดยเฉพาะ

เน้นการอ่านหนังสือพิมพ์ ซึ่งเป็น ช่องทางการสื่อสารสำคัญที่เชื่อมโยงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้หน้าที่ และบทบาทของหนังสือพิมพ์ สามารถจัดทำหนังสือพิมพ์ไว้ใช้อ่านประจำชั้นเรียน และเผยแพร่สู่ชุมชนใกล้เคียงโรงเรียนได้

สาระสำคัญดังกล่าวเน้นผลการเรียนรู้ในด้านความคิดสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดตัดสินใจแก้ปัญหาและวินิจัยอย่างมีเหตุผล การอ่านและใช้สื่อทั้งสื่อมวลชนทุกประเภทและสื่อออนไลน์ ฝึกฝนทักษะบทบาทหน้าที่ของนักหนังสือพิมพ์ และเน้นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา

4. วิธีการเรียนการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

แนวคิดในการจัดการเรียนการสอนจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือ เป็นการเรียนรู้แบบ PBL (กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน) โดยผู้เรียนจะต้องเรียนรู้โดยกระบวนการที่หลากหลาย ค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายต่างๆ มีการบูรณาการและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสภาพนักเรียนเพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียน เป็นกระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิดและกระบวนการแก้ปัญหา

การเรียนการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียน มีวิธีการสอนที่หลากหลาย วิธีการแรกคือ การสอนให้ผลิตสื่อในฐานะสื่อมวลชน โดยผ่านกิจกรรมผลิตหนังสือพิมพ์โรงเรียน ของโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๕ เฉลิมพระเกียรติ ที่ให้นักเรียนได้ผลิตหนังสือพิมพ์โรงเรียนเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้หน้าที่ของนักหนังสือพิมพ์ นักเรียนสามารถแบ่งหน้าที่แบบกองบรรณาธิการ เข้าใจ และผลิตหนังสือพิมพ์โรงเรียนได้สอดแทรกในกิจกรรมพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และ ด้านสติปัญญา โดยจัดเป็นกิจกรรมเสริมในรายวิชา

ระดับช่วงชั้นที่ 1-2

- จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

ระดับช่วงชั้นที่ 3

- จัดกิจกรรมการเรียนรู้สาระเพิ่มเติมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2 ชั่วโมง / สัปดาห์

การเรียนการสอนในโรงเรียนมัธยมศึกษา มีวิธีการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบ ทั้งการหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตหรือห้องสมุดโรงเรียน การวิเคราะห์ชิ้นข่าว ชักถามอภิปรายและเน้นที่ตัวผู้เรียนเป็นหลัก รวมถึงยังมีการนำรูปแบบการเรียนการสอนใช้แบบผสมผสานในวิชาเดียวกัน ได้แก่ **แบ่งกลุ่มพูดคุย สืบค้นข้อมูลและวิเคราะห์ข่าวสาร** เป็นวิธีการสอนที่ให้ นักเรียนสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากห้องสมุดและอินเทอร์เน็ตแล้วจัดทำรายงานเรื่อง “จิตสำนึกในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ” และบอกสิ่งที่ควรและไม่ควรทำในการใช้อินเทอร์เน็ต และภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ตให้นักเรียนฟัง เช่น กรณีแช้ทกับคนแปลกหน้าแล้วถูกหลอกลวงหรือชักชวนไปในทางเลื่อมเสีย กรณีต้มตุ๋นต่าง ๆ ที่เคยเป็นข่าวทางหน้าหนังสือพิมพ์เพื่อให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าจะป้องกันตนเองได้

นอกจากนี้ยังพบวิธีการให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม สืบค้นข่าวสารทางการเมืองในประเด็นนโยบายสาธารณะ เพื่อให้รู้ทันสื่อ และร่วมกันวิพากษ์โดยประยุกต์ใช้กระบวนการประชาธิปไตยในการแก้ไขปัญหา เพื่อแสดงถึงความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย และนักเรียนเรียนรู้อัตลักษณ์และความหลากหลายในสังคมพหุวัฒนธรรม จากนั้นศึกษาข่าวหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งในอดีตและปัจจุบัน เพื่ออภิปรายถึงแนวทางในการอยู่ร่วมกัน และการพึ่งพากันในสังคม

การเรียนการสอนด้วยวิธี **บทบาทสมมติ** ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่น่าสนใจในการสอนเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนมัธยม โดยใช้สถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ

นอกจากนี้ ยังมีการเรียนการสอนที่ใช้ **วิธีการสอนแบบผสมผสานหลายวิธี** เช่นที่โรงเรียนกุดชุมพวิทยาคม จังหวัดยโสธร ใช้รูปแบบการเรียนการสอนการรู้เท่าทันโฆษณา โดยผสมผสานวิธีการเรียนการสอนหลายวิธีในการการสอน ได้แก่ **การพูดคุยชักถาม กรณีศึกษา (case study) แบ่งกลุ่มกันทำกิจกรรม แสดงบทบาทสมมติ ทำสื่อหรือจัดนิทรรศการทำป้ายในการเตือนโฆษณา** ดังนี้

— ครูสนทนากับนักเรียนถึงวิถีชีวิตว่า เราผูกพันกับการโฆษณาทุกประเภททุกรูปแบบการโฆษณากลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตซึ่งผู้บริโภคต้องใช้วิจารณญาณในการสื่อสารโฆษณา

— ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างการโฆษณา ประเภท และรูปแบบต่าง ๆ 5-10 ตัวอย่าง

– ครูนำตัวอย่างแผนภาพและบทโฆษณาจากหนังสือพิมพ์ วารสาร ที่มีลักษณะสร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ต่อนั้นให้นักเรียนชมโฆษณาทางโทรทัศน์ แล้วครูและนักเรียนช่วยกันวิเคราะห์วิจารณ์บทโฆษณา

– ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-7 คน นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาใบความรู้เรื่องรู้เท่าทันการโฆษณาและสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษา

– ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับการโฆษณาสินค้า โดยให้นักเรียนเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบการแสดงในช่วงหนึ่งชั่วโมงหน้าใช้เวลารูปบทบาทสมมุติกลุ่มละไม่เกิน 5 นาที

– ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบบอร์ดป้ายนิเทศให้สวยงามเพื่อให้นักเรียนคนอื่น ๆ ภายในโรงเรียนได้รู้เท่าทันโฆษณาและไม่ตกเป็นเหยื่อผู้ผลิต

ตัวอย่างการสอนการรู้เท่าทันสื่อของโรงเรียนวังไกลกังวล อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่ใช้การสอนด้วยวิธีการซักถามและวิเคราะห์ร่วมกัน โดยให้นักเรียนได้ซักถามก่อนที่จะผูกโยงให้เข้ากับบทเรียน และนำข่าวสารทางการเมืองให้นักเรียนได้สรุปและวิเคราะห์ร่วมกัน มีการสอนตามลำดับขั้น โดยเริ่มต้นจาก การนำเข้าสู่บทเรียน โดย 1) ครูแจ้งผลการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ 2) ครูซักถามนักเรียนว่า นักเรียนอ่านข่าวสารทางการเมืองบ้างหรือไม่ เพราะอะไร หลังจากที่นักเรียนตอบครูอธิบายว่า เราควรติดตามข่าวสารทางการเมืองอย่างสม่ำเสมอ เพราะจะทำให้เรารู้ความเป็นไปทางการเมือง เนื่องจากการเมืองเป็นเรื่องของทุกคน 3) ครูสรุปความรู้แล้วเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาที่จะเรียน

จากนั้นเข้าสู่ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดย

1. ครูอธิบายเนื้อหาการติดตามและประเมินข่าวสารทางการเมือง การรู้เท่าทันสื่อ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองให้นักเรียนฟัง แล้วสนทนาและซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่อธิบาย

2. ครูนำ ข่าวสารทางการเมืองที่เตรียมมาให้ให้นักเรียนช่วยกันประเมินข่าวสารนั้นในหัวข้อต่อไปนี้ 1) เนื้อหาสาระของข่าวนี้มีความถูกต้องหรือไม่ อย่างไร 2) แหล่งข้อมูลของข่าวนี้มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพียงใด 3) ข่าวนี้มีความทันสมัย เป็นปัจจุบันหรือไม่ เพราะอะไร 4) เรา

สมควรรับข่าวนี้มาใช้เป็นข้อมูลในการพิจารณาเรื่องราวดังกล่าวหรือไม่ เพราะอะไร โดยให้นักเรียนบันทึกข้อสรุปลงในสมุด

3. สุ่มนักเรียนออกมานำเสนอผลงานและครูอธิบายเพิ่มเติม

และขั้นสุดท้ายเป็นการสรุปบทเรียนและการเรียนรู้ ดังนี้

1. ครูให้นักเรียนพิจารณาว่า จากหัวข้อที่เรียนมาและการปฏิบัติกิจกรรมมีเรื่องอะไรบ้างที่ยังไม่เข้าใจหรือมีข้อสงสัย ถ้ามีครูช่วยอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนเข้าใจ

2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การติดตามและประเมินข่าวสารทางการเมือง การรู้เท่าทันสื่อ

นอกจากนี้ยังพบการเรียนรู้แบบ **กระบวนการคิดและกระบวนการแก้ปัญหา** เช่น โรงเรียนอัสสัมชัญ จังหวัดระยอง

5. การแนะนำการใช้ชุดการเรียนรู้การสอน

ชุดการเรียนรู้การสอนจะมีการระบุคำแนะนำ ดังเห็นได้จากชุดการเรียนรู้การสอนของโรงเรียนแกลงวิทยสถาวร อำเภอแกลง จังหวัดระยอง มีการแนะนำการใช้ชุดการเรียนรู้การสอนสำหรับครู และนักเรียน ดังนี้

คำแนะนำการใช้ชุดการเรียนรู้การสอนสำหรับครู

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วยสาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ให้เข้าใจ

2. ชี้แจงให้นักเรียนอ่านคำแนะนำการใช้ชุดการเรียนรู้การสอนอย่างละเอียด และปฏิบัติตามขั้นตอนจนจบ

3. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ตามความเหมาะสมของกิจกรรม

4. สังเกตการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนตามขั้นตอน ถ้านักเรียนคนใดศึกษาชุดการเรียนรู้การสอนแล้วยังไม่เข้าใจ ครูควรชี้แนะเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติบ่อยๆ ทั้งที่บ้าน และโรงเรียนจะทำให้เข้าใจชุดการเรียนรู้การสอนได้ดียิ่งขึ้น

คำแนะนำการใช้ชุดการเรียนรู้การสอนสำหรับนักเรียน

1. ศึกษาเนื้อหาและกิจกรรมในชุดการเรียนรู้การสอน นักเรียนจะทราบว่า เมื่อเรียนจบทุกบทเรียนแล้วจะสามารถปฏิบัติกิจกรรมใดได้บ้าง
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ตามความเข้าใจของตนเองแม้คำตอบผิดก็ไม่ใช่ไร นักเรียนต้องศึกษาบทเรียนจนจบทุกตอนแล้วจะสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง ในขั้นตอนสุดท้าย
3. ชุดการเรียนรู้การสอนนี้เสนอเนื้อเรื่องเป็นส่วนย่อย ๆ บรรจุลงเนื้อหาตามลำดับต่อเนื่องกันไป
4. ในบางเนื้อหาจะมีคำถามง่าย ๆ เพื่อเป็นการซักซ้อมความเข้าใจให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งตอบคำถามแล้วตรวจคำตอบในหน้าต่อไป
5. ถ้านักเรียนตอบคำถามถูก แสดงว่าเข้าใจดีแล้ว ให้อ่านเนื้อหาต่อไปได้ แต่ถ้าตอบคำถามผิดต้องกลับไปอ่านเนื้อหาเดิมให้เข้าใจ ตอบคำถามอีกครั้งจนตอบถูก แล้วจึงอ่านเนื้อหาต่อไป
6. ไม่ควรดูคำตอบก่อนตอบคำถามเป็นอันขาด เพราะจะทำให้เรียนไม่เข้าใจบทเรียนอย่างแท้จริง
7. บางบทเรียนมีคำแนะนำให้นักเรียนไปฝึกปฏิบัติด้วย นักเรียนต้องลองปฏิบัติให้ได้ตาม คำแนะนำ จะทำให้เกิดความรู้และเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

6. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

การเรียนรู้การสอนเรื่องความรู้เท่าทันสื่อของโรงเรียนพานพิเศษพิทยา จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 36 สอนโดยมีชุดกิจกรรมต่าง ๆ นักเรียนจะต้องศึกษาไปที่ละกิจกรรมเรียงตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตเรื่องเพศศึกษา กิจกรรมทั้งหมดจะยกกรณีศึกษาประเด็นของความเสี่ยงของการใช้สื่อทางอินเทอร์เน็ต เช่น การนำข่าวให้วิเคราะห์ การเชกกับคนแปลกหน้า ผ่านการสนทนา เช่น การติดต่อกันทาง E-mail การนัดพูดคุยกันทาง Chat Room ในอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า Chat Call การใช้บริการโทรศัพท์ที่จัดบริการเป็นการเฉพาะที่เรียกว่า Chat Line หรือ Party Line เป็นต้น จากนั้นจะมีการประเมินผลจากกิจกรรม

นอกจากนี้ยังมีการระบุบทบาทนักเรียน ดังนี้

1. ก่อนเริ่มเรียนชุดที่ 1 นักเรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตเรื่องเพศศึกษา
2. ให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง เมื่อเสร็จแต่ละกิจกรรมแล้วให้ส่งบัตรกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมที่ครูกำหนด และทำแบบทดสอบย่อยท้ายกิจกรรมแต่ละชุด
3. การแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมต้องเป็นเหตุผลและข้อสรุปของกลุ่ม
4. เมื่อทำกิจกรรมเสร็จในชุดกิจกรรมที่ 9 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน และทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตเรื่องเพศศึกษา

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

การใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนของโรงเรียน ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมกับกิจกรรมการสอน มีการใช้ตำราแบบเรียน และ Power Point วิดิทัศน์และแหล่งหาข้อมูลสืบค้นทางอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน และห้องสมุดของโรงเรียน ข่าวกเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างและการใช้ข้อมูลในโซเชียลเน็ตเวิร์ค 2) ใบกิจกรรมรู้ทันข่าว เหตุการณ์สถานการณ์จำลอง หรือ บทละคร

8. การวัดและการประเมินผลในรายวิชา

การประเมินผล ใช้ 5 วิธีคือ 1) สังเกต ซักถาม สทนทนา 2) ตรวจผลงาน 3) ประเมินการทำงานกลุ่ม 4) ประเมินการนำเสนอผลงาน

เครื่องมือวัดผล คือ

1. ตรวจงานจากใบงาน สมุดเรียน
2. แบบสังเกตและประเมินพฤติกรรมในการทำงานกลุ่ม
3. แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
4. ประเมินผลกิจกรรมตามขั้นตอน

รวมถึงการให้ใบงานและกิจกรรมในห้องเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน ตลอดภาคเรียน 80 คะแนน สอบปลายภาค 20 คะแนน รวม 100 คะแนน สำหรับเกณฑ์การสอบผ่าน มีการได้คะแนนร้อยละ 50 ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

ระยะการประเมินผล จะประเมินผลเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมโดยให้รายงานการคาดการณ์ เหตุการณ์ล่วงหน้าบนพื้นฐานของข้อมูลที่คุณกำหนดให้

การวัดผลยังสามารถประเมินโดยนักเรียนเขียน โดยใช้รายงานสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ โดยสังเขปควรมีความยาวประมาณ 2-5 หน้ากระดาษ A4 และมีรูปประกอบตามความเหมาะสม เป็นการบ้านส่งครูและการประเมินการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ได้แก่

การรวบรวมข้อมูลพิจารณาจากความถูกต้องและสมบูรณ์ของข้อมูล 10 คะแนน

การเขียนรายงานพิจารณาจากความชัดเจนของเนื้อหาและการใช้ภาษา 10 คะแนน

การนำเสนอพิจารณาจากความชัดเจนในการนำเสนอและการใช้สื่อ 10 คะแนน

การทำงานเป็นกลุ่มพิจารณาจากการแบ่งงานที่เหมาะสมและความร่วมมือกัน 20 คะแนน

ตัวอย่างเช่น โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชาฯ) จังหวัด เชียงราย ได้ใช้เกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ คือ การตัดสินใจเลือกตั้งอย่างมี วิจารณ์ญาณ มีวิธีการก็คือ สังเกตการณ์ทำงานกลุ่มและตรวจผลการสรุปการ เครื่องมือก็คือ 1) แบบประเมินการทำงานเป็นกลุ่ม 2) แบบประเมินการสรุปการเสวนาของแต่ละกลุ่ม

1) รู้ทันข่าวสารและรู้ทันสื่อ มีวิธีการก็คือ ตรวจผลการวิเคราะห์ข่าวและสังเกตการณ์ นำเสนอข่าว เครื่องมือก็คือ แบบประเมินการวิเคราะห์ข่าว

2) คาดการณ์เหตุการณ์ล่วงหน้าบนพื้นฐานของข้อมูล มีวิธีการก็คือ ตรวจผลการ วิเคราะห์ข่าวและสังเกตการนำเสนอข่าว

ส่วนเครื่องมือก็คือ แบบประเมินการวิเคราะห์ข่าว และเกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ภาพรวมของวิชาหน้าที่พลเมือง มีลักษณะการประเมินดังนี้ ดีมาก (4 คะแนน) ดี (3 คะแนน) พอใช้ (2 คะแนน) และปรับปรุง (1 คะแนน)

เช่นเดียวกับโรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย จังหวัดนครศรีธรรมราช (โรงเรียน วิทยาศาสตร์ภูมิภาค) ได้ใช้เกณฑ์ให้วิเคราะห์/เปรียบเทียบ ข่าว และสื่อ ยกตัวอย่างข่าวและ สถานการณ์ พร้อมวิเคราะห์และนำเสนอ รูปแบบของงานที่ประเมินทำเป็นงานคู่

รวมถึงโรงเรียนวังไกลกังวล อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้ใช้เกณฑ์การวัด และประเมินผล ดีมาก (4 คะแนน) ดี (3 คะแนน) พอใช้ (2 คะแนน) และปรับปรุง (1 คะแนน)

สำหรับเกณฑ์การให้คะแนนสาระเนื้อหาด้านการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อให้น้ำหนักคะแนน 35 คะแนน

นอกจากนี้ยังมีการใช้เกณฑ์โดยให้ตามความเป็นจริงผู้เรียนความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม และการทดสอบ การปฏิบัติจริงของนักเรียน สำหรับการให้คะแนนนั้นมีการให้ดังต่อไปนี้ คะแนนก่อนกลางภาค 30 คะแนน คะแนนสอบกลางภาค 20 คะแนน คะแนนหลังกลางภาค 30 คะแนน คะแนนสอบปลายภาค 20 คะแนน

ส่วนโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา จังหวัดชลบุรี และโรงเรียนอัสสัมชัญ จังหวัดระยอง ได้ใช้วิธีการวัดและประเมินผลของภาพรวมของวิชาหน้าที่พลเมือง คะแนนรวมทุกรายวิชาจะเท่ากับ 90 คะแนน และทุกวิชาจะมีคะแนนพฤติกรรม 10 คะแนน (คะแนนพฤติกรรมจะมาจาก 1) สมุดคู่มือสร้างเสริมบุคลิกภาพแห่งความสำเร็จ 4 คะแนน 2) จิตอาสา 4 คะแนน 3) ความร่วมมือของผู้ปกครอง 2 คะแนน)

9. กิจกรรมการอบรมการรู้เท่าทันสื่อ

การจัดกิจกรรมอบรมหรือสัมมนาการรู้เท่าทันสื่อ เป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้สาระของแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ของกระบวนการของการรู้เท่าทันสื่อ คือการเข้าถึง การตระหนักถึง ผลกระทบสื่อ ความรู้ด้านสื่อ ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่สื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินคุณค่า สื่อ การสร้างสื่อ และการวิพากษ์วิจารณ์โต้ตอบสื่อ รวมถึงนำไปปฏิบัติในรูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้เวลาของกิจกรรมที่จัด 1-2 วัน การจัดกิจกรรมผู้เข้าร่วมเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและมัธยมศึกษา ตลอดจนบุคลากรที่เป็นผู้สอน ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม และมีหน่วยงานที่สำคัญในการสนับสนุนในการจัดกิจกรรม และมีผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ ให้ความรู้และกิจกรรมนันทนาการ ตลอดจนการประเมินกิจกรรมเมื่อสิ้นโครงการ

โรงเรียนภัทรบพิตร อำเภอเมืองจังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 32 จัดค่ายโครงการ “ค่ายนักเรียนแกนนำการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ประจำจังหวัดบุรีรัมย์ อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์” ระยะเวลา 2 วัน วันที่ 22-23 สิงหาคม 2557 กลุ่มเป้าหมายหลักเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5 โดยที่ผู้เข้าร่วมอบรมได้แก่นักเรียนแกนนำ ICT โรงเรียนภัทรบพิตร จำนวน 50 คน และนักเรียนแกนนำ ICT โรงเรียนมัธยม

สังกัด สพม.32 จำนวน 60 คน รวมผู้เข้าอบรมทั้งสิ้น 110 คน มีหน่วยงานที่ร่วมสนับสนุน คือ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 32 และศูนย์พัฒนาการเรียนการสอนโรงเรียนในฝัน ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เนื่อหาสาระกิจกรรมและกระบวนการฝึกอบรม ประกอบด้วย

1) แนะนำโครงการ/ค่าย ในการนำ ICT และ Smart Device อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ 2) สถานการณ์สื่อกับเด็กเยาวชนไทย 3) Smart Devices และ ICT สร้างสรรค์ในชั้นเรียน 4) พบ.การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ 5) การวิเคราะห์สื่อ รู้เท่าทันสื่อ 6) รู้จักสื่อและอิทธิพลของสื่อ 7) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สื่อการอบรมของกิจกรรม ที่ผู้เข้ารับการอบรมต้องเตรียมมาในวันอบรม ใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กพร้อมอุปกรณ์ต่อพ่วงที่สามารถเชื่อมต่อสัญญาณไร้สาย (Wireless) ได้

ขึ้นติดตามประเมินผล และสรุปผลรายงาน 1) จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้ารับการอบรม 2) จากการทำแบบทดสอบ Pretest – Posttest 3) จากผลการประเมินผลงานสื่อของผู้เข้าอบรม และ 4) รายงานผลการดำเนินงาน

โรงเรียนสองพิทยาคมอำเภอสอง จังหวัดแพร่ จัดโครงการวัยมันรู้ทันสื่อ มีสาระและความสำคัญของการจัดกิจกรรมก็คือ

ปัจจุบันส่วนหนึ่งมาจากการบริโภคสื่อที่ขาดการวิเคราะห์ถึงข้อดีข้อเสียของการใช้สื่อ แต่บริโภคตามกระแสนิยม จึงทำให้เกิดปัญหาต่อการดำเนินชีวิตเช่นตกเป็นเหยื่อของการโฆษณาสินค้า ตกเป็นเหยื่อของการค้าประเวณี หรือถูกล่อลวงไปกระทำความผิดโดยใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อ ดังนั้นทางโรงเรียนสองพิทยาคมโดยกลุ่มแกนนำรู้เท่าทันสื่อ จึงประสงค์จะร่วมมือกันแนะนำส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสอบรมรับรู้และเรียนรู้ถึงความก้าวหน้า วิธีการ และ คุุศลโบาย ของสื่อประเภทต่าง ๆ ที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ ประกอบด้วย 1) เพื่อป้องกันไม่ให้นักเรียนโรงเรียนสองพิทยาคมต้องตกเป็นเหยื่อจากการบริโภคสื่อประเภทต่าง ๆ 2) เพื่อให้นักเรียนโรงเรียนสองพิทยาคม เข้าใจและ

รู้เท่าทันสื่อประเภทต่างๆ และ 3) เพื่อให้นักเรียนโรงเรียนสองพิทยาคมสามารถใช้สื่อในชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์

กลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย

- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 638 คน
- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 524 คน

วิธีดำเนินการกิจกรรม ประกอบด้วย

1. ใช้กิจกรรมเตรียมความพร้อม
2. บรรยายเกี่ยวกับบทบาทของสื่อในชีวิตประจำวัน มีการตั้งประเด็นถาม-ตอบ แจก

รางวัลคนตอบคำถามได้ดีมีประเด็นน่าสนใจ

3. ให้ความรู้เรื่อง 5 รู้ โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ประกอบการบรรยาย
4. นาเสนอประเด็นข่าวร้อนที่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตวัยรุ่น อันเนื่องมาจากการรับสื่อและที่อยู่ในความสนใจ แล้วนำมาเชื่อมโยงกับกระบวนการ 5 รู้
5. สรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากการอบรม

การประเมินผล ประกอบด้วย

1. ใช้แบบสอบถามก่อน-หลังการอบรม
2. สังเกตพฤติกรรมโดยเฉพาะกลุ่มเสี่ยง (พฤติกรรมเบี่ยงเบน-ไม่เหมาะสมกับสภาพนักเรียน) ทั้งก่อน-หลังการอบรม

โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร อำเภอเมืองพิษณุโลก จัดโครงการ “สาธิตสร้างสรรค์รู้เท่าทันสื่อ” ในวันที่ 28- 29 พฤศจิกายน 2557 โดยได้เชิญวิทยากรจากคณะนิติศาสตร์ มาให้ความรู้เรื่องกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่าง ครูโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ทำให้ครูมีความเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่อโดยสามารถนำความรู้ที่ได้ไปสอดแทรกในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้

นอกจากนี้ยังได้จัดร่วมเครือข่าย “ครูแกนนำเพื่อการใช้สื่อ ICT อย่างสร้างสรรค์” ซึ่งดำเนินการโดยมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย โดยครูและบุคลากรโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวรเข้าร่วมการอบรมเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ และการผลิตสื่อสร้างสรรค์ STOP

MOTION โดยเป็นเครือข่ายครู ICT ทั่วประเทศ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงผลงานการผลิตสื่อ

ตอนที่ 3 หลักสูตรฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย

เอกสารคู่มือการสอนเกี่ยวกับรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย ใช้การค้นหาจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และคัดเลือกเฉพาะเอกสารที่เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์ ผลการค้นหาเอกสารเพื่อการวิเคราะห์มีคู่มือรวมทั้งหมด 4 ชิ้น ผลการวิเคราะห์คู่มือการฝึกอบรมมีดังต่อไปนี้

1. คู่มือการสอนการรู้เท่าทันสื่อ ชื่อ “แนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย บูรณาการนวัตกรรมการรู้เท่าทันสื่อ” โดย พรทิพย์ เย็นจะบก, สิริมณี บรรจง, และพรใจ สารยศ

ทีมพรทิพย์ เย็นจะบก, สิริมณี บรรจง, และพรใจ สารยศ ในปี 2557 ได้ผลิตคู่มือการสอนสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย ใช้ชื่อว่า “แนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย บูรณาการนวัตกรรมการรู้เท่าทันสื่อ” เป็นการสอนในระดับชั้นเตรียมพร้อม (2-3 ปี) อนุบาล 1 (3-4 ปี) อนุบาล 2 (4-5ปี) และอนุบาล 3 (5-6ปี) โดยผู้สนับสนุนการจัดทำคู่มือการเรียนการสอนคือ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) คู่มือในหนังสือคู่มือดังกล่าวเป็นการชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลและสภาพแวดล้อมของสื่อที่มีต่อเด็ก ดังนั้นต้องสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ก็เพื่อเป็นแนวทางการป้องกัน ตลอดจนถึงการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างการสื่อสารเพื่อให้ เด็กสามารถที่จะอ่าน เขียน พูดและฟัง มองสิ่งต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ

เด็กจะต้องเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เผยแพร่ทางสื่อมวลชน ทั้งทางด้านโฆษณาต่าง ๆ สินค้า และฟรีเซ็นเตอร์ เพื่อป้องกันการเลียนแบบหรือกระตุ้นให้ซอบสินค้านั้น ๆ

คู่มือการรู้เท่าทันสื่อฉบับดังกล่าวทีมผู้จัดทำบูรณาการด้านการรู้เท่าทันสื่อ รวมทั้งการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับหลักสูตรสถานศึกษาระดับปฐมวัย ณ ปัจจุบัน โดยสาระการเรียนการสอน สามารถสรุปได้ก็คือ ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว และสภาพแวดล้อมที่รายล้อมตนเอง ทั้งสถานที่ ธรรมชาติ เพื่อเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์โดยการเรียนการสอนจะอยู่ที่สาระละ 1 หน่วย คู่มือดังกล่าวยังบูรณาการในเรื่องของ 1) เศรษฐกิจพอเพียง (ความพอเพียง พอประมาณ และมีภูมิคุ้มกัน) 1) การรู้เท่าทันสื่อ (การรับรู้ การเข้าใจ และใช้ประโยชน์จากสื่อ พิจารณาเลือก) 3) ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (การคิดวิเคราะห์แยกแยะใช้เหตุผล ละแก้ปัญหา) 4) การอ่าน (ความสุขจากการอ่าน ฟัง รับรู้และเข้าใจจากหนังสือ)

นอกจากนี้คู่มือยังได้ระบุถึงวิธีการสอนควรจะเป็นการสอนใช้กระบวนการกลุ่ม เพื่อได้แลกเปลี่ยนความรู้ โดยมีครูพี่เลี้ยงนำกระบวนการสอน

และยังระบุถึงข้อระวังสำหรับการนำสื่อที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน ควรนำสื่อมาใช้ควรเป็นการนำมาเพื่อการวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดต่าง ๆ แต่หากนำมาสอนสาระใด ๆ เท่ากับเป็นการใช้สื่อเพื่อการสอนมากกว่าการรู้เท่าทันสื่อ การสอนการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยอาศัยครูพี่เลี้ยงช่วย

สื่อที่ใช้ในการสอน สาระต่าง ๆ อาทิ ภาพต่าง ๆ ตัวอย่างประกอบ คลิปต่าง ๆ อาทิ การ์ตูน หรือเปิดเพลง หนังสือการ์ตูน/หนังสือนิทาน เกมส์ภาพตัดต่อ “รูปกิจกรรมในครอบครัว” ละครที่ให้อุณหภูมิเกี่ยวกับครอบครัว ภาพข่าวจากสื่อสิ่งพิมพ์ อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน

การวัดและประเมินผล โดยเด็กต้องบอกถึงกิจกรรมที่ทำร่วมกันในครอบครัว เด็กสามารถรับรู้และเลือกปฏิบัติอย่างที่ดีจากสื่อ เด็กสามารถเล่าข่าวจากสื่อ เช่นสื่อโทรทัศน์หรือหนังสือพิมพ์เกี่ยวกับภัยธรรมชาติได้สามารถเข้าใจที่สื่อนำเสนอได้ เป็นต้น นอกจากนี้ครูพี่เลี้ยงมีใบประเมินผลสำหรับกิจกรรมการเรียนการสอนในสาระต่าง ๆ ด้วย

2. คู่มือการจัดกิจกรรมเพื่อเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน ชื่อ “วัยมันส์เท่าทันสื่อ” โดยกลุ่มละครมะขามป้อมและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

กลุ่มละครมะขามป้อมซึ่งเป็นผู้ดำเนินการออกแบบกิจกรรม และนอกจากนี้ยังมีหน่วยงานอาทิ แผนงานเยาวชนสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้สู่สุขภาวะ (ยสส.). และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) วัยมันส์เท่าทันสื่อ ร่วมกันสนับสนุน

คู่มือการจัดกิจกรรมเพื่อเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน เป็นการสอนนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีนักวิชาการร่วมกับนักการสื่อสารในการสอนการรู้เท่าทันสื่อ มีโรงเรียนที่สอนได้แก่ โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี โรงเรียนสตรีวัดระฆัง โรงเรียนศรีอยุธยาในพระอุปถัมภ์ โรงเรียนศึกษานารี และโรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ซึ่งมีแกนนำนักเรียนเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 5 โรงเรียนดังกล่าวเป็นตัวแทนเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นโครงการอบรมเชิงปฏิบัติ มี 2 หลักสูตร คือ 1 หลักสูตรรู้เท่าทันสื่อ และ 2 การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ ใช้เวลา 2 วัน ซึ่งเป็นหลักสูตรในระยะสั้น

หลักสูตรการอบรมมุ่งเน้นให้พูดคุย แลกเปลี่ยน ความเห็น และมีส่วนร่วม กิจกรรมได้ปฏิบัติเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ให้การเรียนรู้แนะนำ และเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่

กิจกรรมที่จัดเบื้องต้นเริ่มจะให้สาระแนวคิดด้านการรู้เท่าทันสื่อ และ**กิจกรรมที่ 1 รู้ทันสื่อ** เน้นให้นักเรียนรู้ถึงอิทธิพลหรือผลกระทบของสื่อและการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น เพื่อให้เขาได้มีวิจารณ์ญาณ ซึ่งหลักสูตรมีกิจกรรมเรียนรู้อยู่ 10 กิจกรรม ซึ่งกิจกรรมจะเป็นการให้แบ่งกลุ่ม (6-7 คน) และแลกเปลี่ยนข้อมูล และส่งตัวแทนกลุ่มพรีเซนต์ กิจกรรมที่ให้ทำ ตลอดจนให้กลุ่มต่าง ๆ ได้ทลายความหมาย วาดรูปและเขียนนิยามเกี่ยวกับสื่อ การออกมาเล่าเรื่องให้เพื่อน ๆ ฟัง ซึ่งเวลาของกิจกรรมการสาระต่าง ๆ จะใช้เวลาแตกต่างกันตั้งแต่ 15-60 นาที

การวัดและประเมิน ครูเป็นผู้สังเกตในการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ความสนใจของเด็ก หรือการเข้าร่วมกิจกรรมของเด็กมากหรือน้อย ประเมินจากงานให้ทำในกิจกรรม เช่น ภาพวาด หรือเขียนบรรยายในกระดาษ เอ สี่เป็นต้น ชักถามในกิจกรรมนั้น เช่น โฆษณาจะใช้วิธีชักถาม

อุปกรณ์กิจกรรม ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบให้ทำ เช่น ให้อาหารรูปใส่กระดาษ เครื่องเล่น ซีดี หรือดีวีดี หรือวิทยุหากเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ภาพเสียง ซึ่งใช้ใส่ตลับใส่ทั้งห้าต่อสื่อ หรือการเปิดให้ชมโฆษณาโทรทัศน์ เป็นต้น ข่าวโฆษณา print ad

กิจกรรมที่ 2 การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ อธิบายถึงสื่อประเภทต่าง ๆ ให้ได้เข้าใจและเน้นให้นักเรียนได้แสดงบทบาทเป็นผู้ผลิตสื่อ ซึ่งมีอยู่แปดกิจกรรม ใช้การแบ่งกลุ่ม และยังให้ฝึกพูดแนะนำตนเองให้เพื่อน ๆ ฟัง และเมื่อจบกิจกรรมจะมีแลกเปลี่ยนในลักษณะนำเสนอเสียง การพูด รวมถึงข้อดีข้อเสียในการพูด ลีลาการพูด เป็นต้น กิจกรรมดังกล่าวเป็นการชี้ให้เห็นถึงการเป็นนักจัดรายการวิทยุว่าต้องมีแสดงอัตลักษณ์ที่ชัดเจน หรือการเปิดรายการวิทยุให้ฟังและแยกแยะโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น รวมถึงการสร้าง spot การรณรงค์ เป็นต้น ทดลองผลิต และฟัง การเขียน script วิทยุ นำข้อมูลที่สนใจมาจัดในรายการที่สนใจ

สำหรับหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์ ให้เขียนอะไรก็ได้เกี่ยวกับตนเองโดยวิทยากรจะบอกประโยค เช่น ร้องไห้ เมื่อได้ยินก็ให้เขียนสอดคล้องกับสิ่งที่วิทยากรพูด เป็นต้น

ให้อ่านหนังสือ เช่น นิตยสาร ข่าว และวิเคราะห์หาจุดเด่นที่สนใจที่ตนเองได้เลือกอ่าน เพื่อเป็นแนวทางการผลิตนิตยสาร

มีอุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องเล่น ซีดี วิทยุ เครื่องอัด หนังสือ นิตยสาร/ข่าวต่าง ๆ

มีการวัดและประเมิน ชิ้นงานที่ให้ร่วมกันทำ

3. คู่มือชื่อ “เฝ้าระวังและเท่าทันรายการโทรทัศน์ สำหรับเด็กประถมปลาย” โดย โครงการศึกษาเฝ้าระวังสื่อและพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาวะของสังคม (Media Monitor) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

คู่มือหนังสือนี้ ผลิตโดยโครงการศึกษาเฝ้าระวังสื่อและพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาวะของสังคม (Media Monitor). มีสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). เป็นผู้สนับสนุน โดยเน้นสื่อโทรทัศน์เป็นหลัก หลักสูตรดังกล่าวทำการเรียนการสอนในโรงเรียนเขตอำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา โดยออกแบบหลักสูตรเป็น 2 รูปแบบ คือรูปแบบค่ายและการจัดกิจกรรมในชั่วโมงเรียนในชั่วโมงเรียน

สาระของการจัดกิจกรรมก็คือ สื่อประเภทโทรทัศน์มีอิทธิพลให้เกิดพฤติกรรมต่อเด็ก เช่นโฆษณาทำให้เกิดการซื้อสินค้า เช่นของเล่น ขนมขบเคี้ยว รวมทั้งเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบตลอดจนก้าวร้าว

กิจกรรม ที่ 1 การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เน้นให้เด็กได้เรียนรู้อาศัยประสบการณ์ตนเอง โดยจะต้องเรียนรู้ควบคู่ในการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน และอาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป และบทบาทสมมติ และเกิดการเรียนรู้วิเคราะห์ และสังเคราะห์การเรียนรู้

ผู้อบรมกิจกรรมจะชวนพูดคุยกับเด็ก และถามเกี่ยวกับกิจกรรมในระหว่างการเรียนรู้โทรทัศน์ เป็นต้น โดยให้เด็กได้วาดรูปประกอบตามที่ตนเองได้ดู และลงสีสวยงาม กิจกรรมจะเน้นหนักเรื่องการใช้เวลาหรือกิจกรรมกับสื่อโทรทัศน์กับเด็ก

สื่อโฆษณาทางโทรทัศน์ทั้ง copy writer และสโลแกน และพรีเซ็นเตอร์ที่น่าเสนอสินค้าโฆษณาให้เด็กดู ให้ทายว่าเป็นคำอะไรที่ให้อู เพื่อให้เด็กได้ระบุถึงสินค้าในโฆษณาได้ โดยให้แข่งขันกันตอบพร้อมมีคะแนนเมื่อตอบถูก

ละครโทรทัศน์ มีการซักถามถึงละครที่ชื่นชอบและดู โดยเปิดละคร เฉพาะตอนที่ไม่เหมาะสมให้ดู และแบ่งกลุ่มถามถึงประเด็นในละครที่ให้อูว่ามีอะไรที่ไม่เหมาะสม

อุปกรณ์ที่ใช้ ได้แก่ กระดาษ ดินสอสี เป็นต้น

การประเมินจากการสังเกตกิจกรรมที่เด็กทำทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรม

แบ่งกลุ่มย่อยอภิปราย และใบประเมินผล และให้เด็กลงคะแนนเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำ การสอนโดยใช้ สเกล 5 อันดับ ดีมาก จนถึงน้อยที่สุด พร้อมเหตุผล (หากมี)

4. คู่มือชื่อ “รู้เท่าทันสื่อ ICT” โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย ตามแผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน (สสย.) กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

ผู้ผลิตจัดทำ คือ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย และผู้สนับสนุนคือสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และแผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน (สสย.) คู่มือดังกล่าว ได้สรุปสาระถึงเยาวชนกับการใช้สื่อ ซึ่งใช้เวลามากกว่าเวลาเรียน ตลอดจนแนวโน้มถึงสื่อใหม่ที่จะเข้ามาครอบครอง ซึ่งสื่อจะมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นและพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต หากเปิดรับสื่อมากก็จะมีผลเชิงลบและตกเป็นทาส การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้สามารถมีทักษะทั้งด้านการอ่านออก เขียนได้ ตลอดจน วิเคราะห์ วิวิจารณ์แยกแยะคัดกรองและนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตได้

คู่มือได้ชี้ให้เห็นความสำคัญและแนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อด้านต่าง ๆ และยังมีเนื้อหา ความหมายและแนวคิดด้านการรู้เท่าทันไอซีทีซึ่งเชื่อมโยงสู่อินเทอร์เน็ต และโปรแกรมและเว็บไซต์ต่าง ๆ การจัดความเหมาะสมของเว็บไซต์ กฎหมายที่เกี่ยวกับ พรบ. คอมพิวเตอร์ การป้องกันทางข้อมูลส่วนบุคคลและการละเมิดหรือการโจรกรรมทางเทคโนโลยี เกมส์และความรุนแรง การใช้โทรศัพท์มือถือ ตลอดจนความเสี่ยงและของการใช้โปรแกรมสนทนากับบุคคลหรือเพื่อนในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เรียนรู้และป้องกันทั้งในด้านเพศ การโดนหลอกซื้อสินค้า รวมถึงลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต เช่นการโหลดเพลงฟังเพลง โหลดภาพยนตร์หรือละคร หรือรูปภาพ จะต้องเรียนรู้ถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ การโพสต์ค่า ดูถูก ผ่านหรือตัดต่อภาพ ถือเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ซึ่งจะต้องรู้จักมารยาทสังคม รวมถึงจริยธรรมจรรยาบรรณ เป็นต้น ดังนั้น ต้อง คิดก่อนโพสต์ ก่อนแชร์หรือแบ่งปันควรเป็นเรื่องที่ดี หากไม่ดีหยุดแชร์ และเคารพความเป็นส่วนตัวไม่แอบเข้าโดยไม่ได้อนุญาต การเล่นเกมส์ไม่ควรเล่นอย่างจริงจังเพราะ เพราะจะทำให้ติด และเสียเงินซื้อโดยใช้เหตุ เมื่อติดเกมส์จะทำให้เสียเพื่อน เสียการเรียน เสียสุขภาพตลอดจนถึงเกิดโรคตามมา เช่นสายตาสั้น หรือแม้แต่โรคซึมเศร้า

โดยกิจกรรมที่จัดการรู้เท่าทันสื่อ จะเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้และวิเคราะห์จากเนื้อหา จากโฆษณาสินค้า และข่าวจากหนังสือพิมพ์ และละคร โดยมีกรณีตัวอย่างจากสื่อต่าง ๆ แล้วนำมาแสดงความเห็นแบ่งกลุ่ม ประเมินและวัดผล คือสังเกตจากผู้เข้าร่วมงานว่ามีการรับรู้และวิเคราะห์มากน้อยระดับไหน

กิจกรรมไอซีทีที่ ซึ่งแบ่งเป็น

กิจกรรม อุปกรณ์ไอซีที โดยจะให้ผู้เข้าร่วม ได้เรียนรู้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ คีย์บอร์ด เมาส์ เครื่องปริ้นเตอร์ กล้องดิจิทัล ไอแพด ไอโฟน โดยมีผู้ดำเนินกิจกรรมได้อธิบายวิธีใช้ ตลอดจนคุณโทษ

กิจกรรม การจัดความเหมาะสมของเว็บไซต์ ซึ่งผู้เรียนจะต้องเข้าใจระดับความเหมาะสมและเนื้อหาทางเว็บไซต์รวมถึงโทษภัย ผู้ดำเนินรายการจะแบ่งกลุ่มและเอาตัวอย่างเว็บไซต์ให้ดูและบอกถึง ความเหมาะสมเว็บนั้น และถามคำถามถึงเกณฑ์ตัวกำหนดและเหตุผล รวมถึงความน่าเชื่อถือของเว็บนั้น รวมถึงแนะนำให้ใช้เว็บอย่างถูกต้อง

กิจกรรม 4 ข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อให้ความรู้และความหมายของข้อมูลส่วนบุคคลและเรียนรู้ถึงความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล ผู้เรียนต้องอ่านและวิเคราะห์ข่าว ย่อและสรุปออกมา นำเสนอและอภิปราย โดยแบ่งกลุ่มละ 2 คน นอกจากนี้ผู้ดำเนินกิจกรรมยังแจกใบความรู้เรื่อง ข้อมูลส่วนบุคคลและวิธีการเพื่อให้ทราบว่าข้อมูลใดที่สำคัญ เป็นต้น

กิจกรรมที่ 5 รู้เท่าทัน พรบ. คอมพิวเตอร์ เพื่อให้ความรู้เรื่องกฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดคอมพิวเตอร์ และป้องกันการทำผิดโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งกลุ่ม 2 คนแล้วให้ตอบคำถามโดยมีสองคำถามให้เลือก แล้วถามเหตุผลใดถึงเลือกตอบ จากนั้นอธิบายถึงการกระทำใดที่ถือเป็นความผิด พรบ. โดยแจกหนังสือ เรื่อง “เด็กไอที รู้ทัน พรบ. คอมฯ” และยกตัวอย่างให้เห็น

กิจกรรมที่ 6 รู้จักด้านบวก-ด้านลบเกม สารคือเพื่อให้รู้ประโยชน์และโทษของเกมส์ โดยกิจกรรมเป็นการอธิบายด้านถึงรูปแบบเกมส์ กิจกรรมของเกมส์ และบอกด้านดี และด้านเสียต่าง ๆ จากการเล่นเกมส์ กิจกรรมให้แบ่งกลุ่ม เป็น 2 กลุ่ม ให้เขียนระบุถึงประโยชน์กับ โทษของการเล่นเกมส์ใส่กระดาษ และช่วยกันนำเสนอที่เขียนระบุ กิจกรรมมีผู้ดำเนินกิจกรรมได้สอบถามผู้เข้าอบรมเกี่ยวกับเกมส์และถามว่าเคยหรือไม่เคยเล่น ตลอดจนถึงให้ค้นคว้าหาเกมส์ที่สร้างสรรค์ ตลอดจนถามด้านประเภทของเครื่องเล่นเกมส์ ได้แก่ ipad, Samsung galaxy, sony tablet, สมาร์ทโฟน ไอโฟน ที่เล่นผ่านเกมส์ทั้งออนไลน์ออฟไลน์ และอุปกรณ์มีข้อดีข้อเสียอย่างไร

กิจกรรมที่ 7 คุณติดเกมส์แล้วหรือยัง สารคือเป็นการสำรวจตนเองว่าติดเกมส์หรือไม่ และให้รู้ถึงการป้องกันและแก้ไขตนเองหากมีการติดเกม กิจกรรมมีผู้ดำเนินกิจกรรมบอก สาระ วิธีการของพฤติกรรมติดเกมส์และการเสี่ยงผลดีและข้อเสีย และกิจกรรมมีผู้ดำเนินกิจกรรมได้สอบถามผู้เข้าอบรมเกี่ยวกับเกมส์และถามว่าเคยหรือไม่เคยเล่น ตลอดจนถึงให้ค้นคว้าหาเกมส์ที่สร้างสรรค์ ตลอดจนถามด้านประเภทของเครื่องเล่นเกมส์ ได้แก่ ipad, Samsung

galaxy, sony tablet, สมาร์ทโฟน ไอโฟน ที่เล่นผ่านเกมส์ทั้งออนไลน์ออฟไลน์ และอุปกรณ์มีข้อดีข้อเสียอย่างไร

กิจกรรมที่ 8 แนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้เล่นได้เล่นเกมอย่างเหมาะสม กิจกรรมมีการสอบถามว่าเคยเล่นเกมอะไรบ้าง ให้ระบุชื่อเกมส์ เวลาการเล่น ซึ่งผู้ดำเนินกิจกรรมได้บอกถึงข้อดีข้อเสียและแนะนำเกี่ยวกับการเล่นเกมและสร้างสรรค์และเหมาะสม

กิจกรรมที่ 8 รู้ทันภัยมือถือ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภัยต่าง ๆ จากการใช้มือถือ และป้องกันตนเองที่เกิดจากภัยจากการใช้มือถือ กิจกรรมแจกแผ่นการ์ด คนละ 2 ใบ ให้ผู้เล่นได้อ่านข้อความในการ์ดที่เป็นภัยจากการใช้มือถือให้เพื่อนฟัง และผู้ดำเนินกิจกรรมได้ถามผู้เล่นเกี่ยวกับภัยมือถือ และแนวทางการป้องกันภัยจากการใช้มือถือ จากนั้นสรุปร่วมกันอภิปรายภัยจากการใช้มือถือ และแจกแผ่นพับรู้ทันมือถือให้กับผู้เล่น เพื่อแนะนำสำรวจตนเองเมื่อใช้มือถือหรือโปรโมชันต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 10 การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย เพื่อให้ความรู้ถึงพฤติกรรมการใช้มือถืออย่างปลอดภัยและรู้ทัน กิจกรรมแจกแผ่นการ์ด คนละ 2 ใบ ให้ผู้เล่นได้อ่านข้อความในการ์ดที่เป็นภัยจากการใช้มือถือให้เพื่อนฟัง และผู้ดำเนินกิจกรรมได้ถามผู้เล่นเกี่ยวกับภัยมือถือ และแนวทางการป้องกันภัยจากการใช้มือถือ จากนั้นสรุปร่วมกันอภิปรายภัยจากการใช้มือถือ และแจกแผ่นพับรู้ทันมือถือให้กับผู้เล่น เพื่อแนะนำสำรวจตนเองเมื่อใช้มือถือหรือโปรโมชันต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 11 การใช้ไอซีทีสร้างสรรค์ เพื่อให้รู้เรื่องการใช้อีซีที เชนสร้างสรรค์เป็นประโยชน์ รวมถึงระมัดระวังในการใช้อีซีที ว่าจะเกิดผลเสียแก่ตนเองและผู้อื่น ในกิจกรรมผู้ดำเนินกิจกรรมได้ถามเกี่ยวกับอุปกรณ์ไอซีที สามอย่าง คือ โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตและกล้องถ่ายรูป และถามผู้เข้าร่วมใช้อะไรบ้างที่ระบุ และใช้ทำอะไรบอกจุดเด่นจุดด้อย และข้อดีข้อเสียของอุปกรณ์ที่ระบุข้างต้น ให้เขียนลงบนกระดาษ และผู้ดำเนินกิจกรรมได้อธิบายให้เห็นถึงประโยชน์ของอุปกรณ์ไอซีที และข้อดีข้อเสีย และเลือกใช้อย่างเหมาะสม และแบ่งกลุ่มให้วิเคราะห์สถานการณ์ที่ให้มา และนำมาเสนอหาข้อสรุปด้วยกัน

กิจกรรมที่ 12 ร่วมด้วยช่วยกันรู้ทันสื่อไอซีที เพื่อให้ได้เรียนรู้เรื่องสื่อและการรู้เท่าทันไอซีที และชื้อกันสื่อสารรณรงค์การรู้เท่าทันไอซีที ให้ผู้เรียนได้ช่วยกันคิดเกี่ยวกับไอซีที เช่น รายชื่ออุปกรณ์ การใช้งาน ประโยชน์และโทษ การรู้เท่าทันไอซีที กรณีตัวอย่าง การสร้างสรรค์ และแบ่งกลุ่มให้แต่ละกลุ่มได้คิดและอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อที่ระบุ และนำมาเสนอผลงาน และร่วมกัน

นำข้อมูลทั้งหมดให้กับคนรอบข้าง เช่น ครอบครัว เพื่อนในโรงเรียน เช่น ทำแผ่นพับ โปสเตอร์ เว็บไซต์ เป็นต้น

สรุปผลวิเคราะห์เอกสารรายวิชาและการฝึกอบรม เกี่ยวกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อ

จากการวิเคราะห์เอกสาร รายวิชา การฝึกอบรม คู่มือเกี่ยวกับการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ตามประเด็นสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. สาระสำคัญของรายวิชา

สาระสำคัญของรายวิชา สามารถสรุปได้ดังนี้

1. กลุ่มรายวิชาเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลขั้นพื้นฐาน สาระเนื้อหาให้ทำความรู้จักส่วนประกอบ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่จำเป็น การใช้ซอฟต์แวร์พื้นฐาน อาทิ ซอฟต์แวร์สำนักงาน ที่มีความจำเป็นในการศึกษาและในการทำงาน รวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ต การเข้าถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้ความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต

2. กลุ่มรายวิชาเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลขั้นสูง อาทิ การใช้ภาษาดิจิทัลในการสร้างสรรค์และพัฒนาโปรแกรม การออกแบบซอฟต์แวร์ การพัฒนาแอปพลิเคชัน การสร้างเว็บไซต์ การจัดการฐานข้อมูลดิจิทัลและโครงข่าย การปฏิบัติเชิงเทคนิคในการออกแบบสื่อดิจิทัล

3. กลุ่มรายวิชาเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลเพื่อวัตถุประสงค์พิเศษ เช่น การแข่งขันทางธุรกิจ การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาสการทำงานอาชีพ วัตถุประสงค์เพื่อการวิจัย

4. กลุ่มรายวิชาเพื่อการวิเคราะห์และวิพากษ์สื่อดิจิทัล เป็นสาระเนื้อหาพัฒนาการรู้คิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในแง่มุมทั้งในทางทฤษฎีและจากกรณีศึกษาจริง ฝึกทักษะการประมวลผลและพินิจวิเคราะห์เกี่ยวกับการเรียนรู้และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ การประเมิน ตัดสินคุณค่าของข้อมูลและสารสนเทศบนสื่อดิจิทัล การแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ มารยาท จริยธรรม คุณธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล

5. กลุ่มรายวิชาเพื่อการศึกษาอิทธิพลของสื่อดิจิทัลกับสังคม สาระก็คือ อิทธิพลของสื่อดิจิทัลกับปัจเจกบุคคล สังคม วัฒนธรรม การศึกษา เศรษฐกิจ กฎหมาย และการเมือง ประเด็น

ความปลอดภัย ความเสี่ยง ในการใช้งานสื่อดิจิทัลที่มีต่อสังคมและปัจเจกบุคคล สื่อดิจิทัลกับการเกิดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและกระบวนการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ของบุคคลและชุมชน สื่อดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงโลกในอนาคต

2. ขอบเขตเนื้อหา

จากเอกสารวิเคราะห์ สามารถสังเคราะห์ขอบเขตเนื้อหาที่มีความคล้ายคลึงกันตามวัตถุประสงค์ได้ดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาด้านความรู้และการใช้งานคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล และอินเทอร์เน็ต
2. เนื้อหาด้านความเสี่ยงในการใช้งาน
3. เนื้อหาด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
4. ความเป็นพลเมือง (Citizenship)
5. ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย การกระทำความผิดคอมพิวเตอร์ และป้องกันการทำผิดโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์
6. เกมคอมพิวเตอร์ มีเนื้อหาการเรียนรู้ถึงประโยชน์และโทษของเกมส์ อุปกรณ์การเข้าถึงเกมส์ เกมส์สร้างสรรค์ การสำรวจตนเองว่าติดเกมหรือไม่ และให้รู้ถึงการป้องกันและแก้ไขตนเองหากมีการติดเกมส์ แนวทางการเล่นเกมส์อย่างเหมาะสม
7. โทรศัพท์มือถือ เรียนรู้ภัยต่าง ๆ จากการใช้มือถือ และป้องกันตนเองที่เกิดจากภัยจากการใช้มือถือ การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัยและรู้ทัน
8. การใช้ไอซีทีอย่างสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ รวมถึงระมัดระวังในการใช้ ไอซีทีที่ จะเกิดผลเสียแก่ตนเองและผู้อื่น การรู้เท่าทันไอซีที และช่วยกันสื่อสารรณรงค์การรู้เท่าทันไอซีที

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

รายวิชามีการกำหนดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน ที่รายวิชามุ่งหวังจะให้เกิดขึ้นหลังจากผู้เรียนได้เรียนรายวิชา ในระดับความรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้านความรู้ ความคิด หรือ พุทธิพิสัย ดังนี้
 - ความรู้เกี่ยวกับตัวสื่อดิจิทัล เช่น ประวัติของสื่อดิจิทัล โครงสร้างการทำงานของสื่อดิจิทัล การอ่านภาษาสื่อดิจิทัลได้

- ความเข้าใจทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล ผลกระทบของสื่อดิจิทัลที่มีต่อตนเอง คนรอบข้าง และสังคม ความเกี่ยวข้องของสื่อกับผลประโยชน์ทางธุรกิจการค้า การเมือง วัฒนธรรม และสังคม สื่อดิจิทัลสามารถสร้างภาพเหมารวม (Stereotype) จริยธรรม ข้อควรปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

- ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมาย ระเบียบ มารยาท จริยธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล

- ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัยและการกระทำเชิง

- ความคิดเห็นต่อสื่อดิจิทัล การตัดสินใจใช้สื่อดิจิทัลเพื่อป้องกันผลเสียจากสื่อดิจิทัล

2. วัตถุประสงค์ด้านเจตคติ หรือ จิตพิสัย ดังนี้

- การวิเคราะห์ความถูกต้อง น่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

- การตั้งคำถามถึงการทำหน้าที่ตามบรรทัดฐานของสื่อดิจิทัล ทำหน้าที่ทางสังคม การก่อให้เกิดวัฒนธรรมประชาานิยม

- การคิดเชิงวิพากษ์ สามารถตัดสินใจว่าสื่อดิจิทัลดีหรือไม่ดี

3. วัตถุประสงค์ด้านทักษะ หรือ ทักษะพิสัย ดังนี้

- ทักษะการอ่านความหมาย การใช้งาน

- ทักษะการเลือกแหล่งข้อมูล

- การประเมินตัดสินคุณค่าของเนื้อหาสื่อดิจิทัล

- ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อนำเสนอตัวตนอย่างเหมาะสม

- ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อวัตถุประสงค์การศึกษาเฉพาะ

- การฝึกปฏิบัติสร้างเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

- การฝึกปฏิบัติเชิงเทคนิคการผลิตสื่อดิจิทัล

- ทักษะความชำนาญในการประเมินตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ความมีนัยแฝงเชิงผลประโยชน์ของผู้ส่งสาร คุณค่า จริยธรรมของสื่อดิจิทัล

4. วิธีการเรียนการสอน

ด้านวิธีการเรียนการสอนนั้นพบว่า ใช้การเรียนการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียน ตามปกติ ทั้งนี้มีการใช้ห้องเรียนเป็นห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ด้วย ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของรายวิชา นอกจากนี้ยังพบการใช้การเรียนการสอนแบบออนไลน์เข้าช่วยบางส่วน หรือในบาง

รายวิชาใช้การเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์ 100% โดยจัดเป็นโมดูลให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง และทดสอบก่อน-หลัง ที่เรียนจบในแต่ละโมดูล พบวิธีการสอนหลายวิธี ดังนี้

1. วิธีการสอนแบบบรรยาย
2. วิธีสอนแบบสาธิต ใช้บทเรียนและสื่อการเรียนการสอนเสริมเพื่อสาธิต อาทิ วิดีโอ เว็บไซต์ เป็นต้น
3. วิธีสอนแบบอภิปรายในชั้นเรียน ระหว่างนักเรียนและอาจารย์เป็นรายบุคคล และกลุ่ม รวมทั้งการอภิปรายออนไลน์
4. วิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมในรูปแบบโครงการกลุ่ม รายงานกลุ่ม และการอภิปรายกลุ่ม โครงการวิจัยของตนเองจากปัญหาที่ตนตั้งไว้ได้
5. วิธีสอนโดยใช้การผลิตสื่อ การสอนโดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลิตสื่อคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ผลิตเนื้อหาออนไลน์ มีการผลิตเกมส์และแอปพลิเคชัน ในกลุ่มรายวิชาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลขั้นสูง
6. วิธีสอนโดยใช้กรณีศึกษา พบการใช้กรณีศึกษาจากสื่อ อินเทอร์เน็ต สังคมออนไลน์ บทความวิชาการ มานำอภิปราย
7. วิธีสอนโดยใช้เกมส์ โดยใช้เกมส์ Digital Life เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จำลองที่ผู้สอนได้จัดไว้ นอกจากนี้ พบการใช้วิธีการศึกษาผ่านเกมส์ Second Life ซึ่งเป็นเกมส์จำลองตัวตนเสมือนในการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับการสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัล
8. วิธีสอนโดยใช้การนิรนัย โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องเทคโนโลยีดิจิทัลในทฤษฎีต่าง ๆ อันได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ทฤษฎีการสร้างความรู้โดยสังคม (Social Constructivism) ทฤษฎีการเรียนรู้โดยสื่อดิจิทัล (Connectivism) และเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อทางสังคมตามทฤษฎีการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) และการสร้างอัตลักษณ์ของบุคคล พร้อมวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นด้วยมุมมองของตนเองอย่างมีวิจารณญาณ
9. วิธีสอนโดยใช้การอุปนัย พบการมอบหมายงานให้ผู้เรียนเรียนรู้กรณีศึกษาจากสื่อออนไลน์ที่ตนสนใจ และนำมาเขียนสรุปโครงร่างเพื่อจัดทำเป็นกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของตนเอง

5. เนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อสอดแทรกในรายวิชาระดับมัธยมศึกษาไทย

พบว่าแทรกอยู่ในวิชาหลายวิชา ดังนี้

- **วิชาหน้าที่พลเมือง** โดยมีมุมมองที่ว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นส่วนหนึ่งที่น่าสนับสนุนให้เด็กมีความเป็นพลเมืองที่ดี โดยเน้น “การรู้ทันข่าวสารและรู้ทันสื่อ” ที่จะช่วยก่อให้เกิดการ “มีส่วนร่วมและตัดสินใจเลือกตั้งอย่างมีวิจารณญาณ” สามารถ “ประยุกต์ใช้กระบวนการประชาธิปไตยในการวิพากษ์ประเด็นนโยบายสาธารณะที่ตนสนใจ” และ “คาดการณ์เหตุการณ์ล่วงหน้าบนพื้นฐานของข้อมูล”

- **วิชาสุขศึกษา** เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการวิเคราะห์อิทธิพลของสื่อโฆษณา อันเกี่ยวเนื่องกับสุขภาพเพื่อการเลือกบริโภค มีสาระการเรียนรู้ 3 ข้อหลักคือ 1) สื่อโฆษณาที่มีผลต่อสุขภาพ 2) แนวทางปฏิบัติเพื่อป้องกันตนเองจากสื่อที่ไม่ปลอดภัย และ 3) แหล่งขอความช่วยเหลือและให้คำปรึกษาเมื่อเกิดความไม่ปลอดภัยจากสื่อ

- **การรู้เท่าทันสื่ออันเกี่ยวเนื่องกับเรื่องเพศศึกษา** ในชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตเรื่องเพศศึกษา ด้านสื่อสัมพันธ์อันตราย มีเนื้อหาเกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของสื่อกับเรื่องเพศ โดยเน้นการสอนแนวทางการป้องกัน

- **การสอนแนวทางการใช้และป้องกันการใช้เทคโนโลยี** เน้นการสอนให้ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและใช้อย่างมีจิตสำนึก ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สำคัญ 1) บอกประโยชน์และโทษของเทคโนโลยีสารสนเทศได้ 2) บอกปัญหาที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ 3) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีจิตสำนึก 4) บอกข้อควรปฏิบัติในการใช้อินเทอร์เน็ตและสามารถปฏิบัติได้อย่างมีจิตสำนึก และ 5) บอกข้อดีข้อเสียของการเล่นเกมและสามารถปฏิบัติได้อย่างมีจิตสำนึก

6. เนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อมีการสอนผ่านกิจกรรมฝึกอบรมนอกหลักสูตร

เป็นโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เน้นผลการเรียนรู้ในด้านความคิดสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดตัดสินใจแก้ปัญหาและวินิจัยอย่างมีเหตุผล การอ่านและใช้สื่อทั้งสื่อมวลชนทุกประเภทและสื่อออนไลน์ ฝึกฝนทักษะบทบาทหน้าที่ของนักหนังสือพิมพ์ และเน้นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา

การจัดกิจกรรมอบรมหรือสัมมนาการรู้เท่าทันสื่อ เป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้สาระของแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ของกระบวนการของการรู้เท่าทันสื่อ คือการเข้าถึง การตระหนักถึง

ผลกระทบสื่อ ความรู้ด้านสื่อ ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่สื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินคุณค่าสื่อ การสร้างสื่อ และการวิพากษ์วิจารณ์โต้ตอบสื่อ รวมถึงนำไปปฏิบัติในรูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้เวลาของกิจกรรมที่จัด 1-2 วัน

กิจกรรมอบรมค่ายนักเรียนแกนนำการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยมีระยะเวลา 2 วัน

บทที่ 5

ผลการประชุมระดมความคิดจัดทำแนวทางการสอน การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

การประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญในสาขานิเทศศาสตร์ ครุศาสตร์ ครุ และนัก
วิชาชีพนิเทศศาสตร์ และสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อ
ดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม มีประเด็นสำคัญที่ประชุมได้แลกเปลี่ยนและสามารถนำเสนอสรุปเป็น
2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวเนื่องกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยมีประเด็นดังนี้

- 2.1 ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล
- 2.2 ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- 2.3 เนื้อหา วิธีการสอน และการวัดผลการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- 2.4 แนวทางการนำบทเรียนสู่การเรียนการสอนในโรงเรียน

ผลสรุปของการประชุมระดมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมประชุม มี
รายละเอียดในแต่ละตอนที่กล่าวถึงดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

จากที่ประชุมระดมความคิด สามารถสรุปสาระสำคัญในประเด็นต่าง ๆ นำมาเป็น
กรอบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลตามได้ ในสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. การสอนควรมีเนื้อหาที่ช่วยให้เด็กรู้เท่าทันสถานการณ์ที่เป็นความเสี่ยงใน
การใช้งานสื่อดิจิทัล ดังนี้

- การรู้ถึง “ความเป็นส่วนตัว” และ “ความเป็นสาธารณะ” เพื่อป้องกันมิให้
เกิดความเสี่ยงในการใช้งาน
- การเสพติดสื่อดิจิทัลในเนื้อหาความบันเทิง เกมส์ การได้รับการแสดง
ความชอบ หรือ ไลค์ (Like)
- การรู้ทันความรุนแรง เพศ การนัดหมายกับคนแปลกหน้าอันนำไปสู่การ
ถูกหลอกลวง การถูกหลอกลวงจากโฆษณาทั้งสินค้าที่จำหน่าย

แพร่หลาย และสินค้าที่จำหน่ายเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต และเนื้อหาที่บิดเบือน เป็นเท็จ

- การแยกแยะ “โลกความจริง” กับ “โลกออนไลน์” เพื่อดำเนินชีวิตได้อย่างปลอดภัยจากอันตราย

2. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ควรให้ความสำคัญทั้งในระดับพุทธิวิสัย เจตคติ และทักษะ โดยให้ความสำคัญผลสัมฤทธิ์ ทั้งนี้ผลสัมฤทธิ์ควรจะแตกต่างกันไปในแต่ละระดับตามธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กด้วย เด็กเล็กอาจจะยังวิเคราะห์ไม่ได้ ดังนั้นควรเน้นผลทางด้านความรู้ ผลสัมฤทธิ์สามารถสรุปได้ดังนี้

- รู้ความหมายตรง ความหมายแฝง หรือไวยากรณ์สื่อ (Media Grammar)
- รู้เรื่องของกฎหมายที่จำเป็น สิ่งทำได้-ทำไม่ได้ ประหนึ่งหน้าที่พลเมืองออนไลน์
- มีจิตสำนึก มีความเข้าใจ สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)
- มีทักษะในการกลั่นกรอง เลือก และเข้าถึงในสิ่งที่เป็นประโยชน์กับตัวเอง มีความเข้าใจในกระบวนการคิดตามหลัก Triangle Model คือ เลือกรับเลือกทิ้งได้ (Exposure) ตีความได้ เข้าใจได้ วิเคราะห์ได้ (Analyze and Interpret) ประเมินค่าได้ ตัดสินได้ (Evaluation)
- มีทักษะในการเลือกและใช้สื่อให้เกิดประโยชน์แก่ตัวเองได้อย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาทั้งเชิงบวกและเชิงลบ
- มีทักษะ สามารถสร้างสาร (Encoding) และ ตีความสาร (Decoding) ได้ พิจารณาได้ว่าสิ่งใดเหมาะสมที่จะรับหรือไม่รับ สิ่งใดเหมาะสมที่จะเผยแพร่หรือไม่เผยแพร่ต่อผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network)
- มีประสบการณ์ มีภูมิคุ้มกัน มีทั้ง “สติ” และ “ปัญญา” ควบคุมกันอยู่เสมอในการบริโภคสื่อดิจิทัล
- สามารถพิจารณาได้ว่า สื่อทำหน้าที่ถูกต้องตามธรรมชาติที่ควรจะเป็นหรือไม่

3. ขอบเขตเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อ ควรมีเนื้อหาหลัก 3 ชุดเนื้อหา ดังนี้

เนื้อหาชุดที่ 1 เข้าถึงได้ และอ่านออก

เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับเทคนิค การใช้งาน การเข้าถึง และการอ่านสื่ออย่างรู้เท่าทัน โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

- วิธีการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- เลือกที่จะใช้เพื่อประโยชน์และเลือกที่ปฏิเสธการใช้งานที่นำไปสู่ความเสี่ยงต่อตนเอง
- ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาทั้งความหมายตรงและโดยนัย
- คิดวิเคราะห์เนื้อหา ตั้งคำถามกับเนื้อหา ประเมินความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ความมีประโยชน์ จริยธรรม
- รู้กฎหมาย มารยาท และมีความเป็นพลเมืองที่ดีบนสื่อดิจิทัล ทั้งในชุมชนท้องถิ่น และชุมชนโลก

เนื้อหาชุดที่ 2 ใช้สื่อเป็น และอยู่กับสื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน

เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ถึงปัญหา อันตราย และประเด็นที่เป็นความเสี่ยงต่อเด็ก เพื่อให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลในการดำเนินชีวิตได้อย่างรู้เท่าทันและปลอดภัยจากอันตรายที่จะเกิดขึ้น และสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลได้ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

- ความเป็นเอกลักษณ์ตัวตน (Identity) ของตนเองและ เข้าใจถึงความหลากหลายของคนที่ใช้งานสื่อดิจิทัล (Diversity)
- ความเป็นส่วนตัว เสรีภาพ และ ความเป็นสาธารณะ
- ความจริง (Reality) กับ ความเสมือนจริง (Virtuality)
- วัฒนธรรมและบรรทัดฐานของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และ วัฒนธรรมดิจิทัล (Digital Culture)
- ประเด็นนิยม ประเด็นปัญหา และปรากฏการณ์บนสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก
- การเสพติดสื่อดิจิทัล
- ความรุนแรง การกลั่นแกล้งกัน และการถูกหลอกลวง
- การขับเคลื่อนประเด็นทางสังคมบนสื่อออนไลน์ (Online Social Movement) เพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น
- ความเป็นพลเมืองบนอินเทอร์เน็ต (Net Citizen) สิทธิ หน้าที่ กฎหมาย

เนื้อหาชุดที่ 3 สร้างสรรค์สื่อเพื่อการเปลี่ยนแปลง

เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับทักษะการผลิต สร้างสรรค์สื่อ แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ เกมส์ การออกแบบเนื้อหาสาร เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นทั้งตนเองและสังคม ในปัจจุบัน และอนาคต โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

- การสร้างแอปพลิเคชัน และซอฟต์แวร์ (Software) ใหม่ ๆ
- การออกแบบ สร้างสรรค์สื่อและเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล
- ความผูกพันกับประชาสังคม (Civic Engagement)
- ความเป็นพลเมือง (Citizenship)

4. วิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีประเด็นสำคัญที่สามารถนำไปออกแบบ การสอนการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

- สามารถนำวิธีการสอนที่หลากหลายมาใช้ เช่น กรณีศึกษา การอภิปราย สถานการณ์จริง การคิดวิเคราะห์ กิจกรรมสร้างสรรค์ ผลงาน กิจกรรมการทำงานกลุ่มย่อย
- ครูผู้สอนควรทำหน้าที่เป็นโค้ช (Coach) ที่ช่วยชี้แนะ ให้คำแนะนำ ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้ได้มากกว่าการจะสอนเพียงอย่างเดียว โดยสอนแบบการวิเคราะห์ วิพากษ์ อภิปราย ร่วมกับนักเรียน
- สามารถนำแนวทางการสอนที่หลากหลายมาใช้ในการออกแบบการสอน ให้เหมาะสมกับเนื้อหาการเรียนรู้ ได้แก่
 - การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)
 - การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)
 - การเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiring-based Learning)
 - วิธีการสอนแบบกรณีศึกษา (Case-based Learning)
 - วิธีการสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning)
 - วิธีการสอนแบบเหตุการณ์จริง (Real-world-based Learning)
 - วิธีการสอนแบบมอบหมายงาน (Task-based Learning)

— การอภิปราย แลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิดเห็น
(Cotroversial Dicussion)

- การสอนควรมีทั้งมิติสาระหลักที่สอนเป็นวิชาเดียว และแทรกทักษะการรู้เท่าทันสื่อลงไป ในรายวิชาอื่น ๆ โดยบูรณาการสาระที่เป็นทักษะการรู้เท่าทันสื่อเข้ากับวิชาอื่น ๆ ที่สามารถแทรกได้โดยพิจารณาวัตถุประสงค์บทเรียนเป็นหลัก
- การสอนแบบออนไลน์ ที่เด็กสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน หรือผนวกเข้ากับห้องเรียนได้
- การสอนควรจัดเนื้อหาตามพัฒนาการการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กแต่ละช่วงวัย และตรงตามพัฒนาการทางจิตวิทยาของเด็ก อันหมายถึงระดับความคิด สติปัญญา และความชอบของเด็ก และใช้จิตวิทยาให้เด็กป้องกันตนเองได้
- การสอนต้องสอนในมุมมองของเด็ก ให้เด็กเรียนอย่างสนุกและพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน
- การประเมินผลการเรียนรู้ มีข้อเสนอว่า อาจจะไม่จำเป็นต้องประเมินด้วยการสอบวัดความรู้เพียงอย่างเดียว แต่ควรประเมินวัดผลจาก “พัฒนาการทางความคิดและทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”

5. แนวทางการนำบทเรียนสู่การสอนในโรงเรียน ช่วยชี้แนะถึงความเป็นไปได้
วิธีการนำบทเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อไปสอนในโรงเรียนได้อย่างจริงจัง ดังนี้

- การแทรกเนื้อหาในรายวิชาที่มีอยู่ สามารถทำได้ดังนี้
- ผนวกเข้ากับวิชาวิชาการค้นคว้าอิสระ (Independent Study; IS) ทั้งนี้ต้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายของวิชาด้วย
- แทรกความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อไปในทุก ๆ รายวิชา โดยหากวิชาใด ๆ มีตัวชี้วัดที่มีการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ก็สามารถนำเนื้อหาไปปรับใช้ในรายวิชานั้นได้เลย
- เพิ่มความสำคัญของวิชาเหล่านี้ก็เป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึง โดยอาจนำไปบรรจุเป็นรายวิชาที่มีความสำคัญต่อการสอบเข้ามหาวิทยาลัยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน

- ต้องมีการพัฒนาครูผู้สอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้
 - อบรมครูผู้สอน ให้มีความรู้ด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล และเข้าใจหลักการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
 - ครูต้องปรับทัศนคติ ครูต้องเปิดกว้าง รับสื่อเท่าเทียมกับเด็ก และไม่ตัดสินถูก-ผิด ให้เด็กด้วยความคิดของตนเอง ยุคนี้ครูต้องเดินไปกับเด็ก ช่วยกันสร้างปัญญา คิด วิเคราะห์ร่วมกัน
 - ควรคำนึงคือช่วงวัยหรือเจเนอเรชัน (Generation) ของครูและนักเรียน หาแนวทางที่ทำให้การสอนและการสื่อสารระหว่างคนต่าง เจเนอเรชันมีความเข้าใจและเชื่อมโยงกันได้อย่างราบรื่นที่สุด
- ปัจจุบันมีคู่มือครูสำหรับการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอยู่แล้วบ้าง แนวทางการนำไปใช้งานจริงควรเน้นการนำคู่มือไปปฏิบัติใช้งานจริง โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาครูผู้ที่จะสอนเรื่องนี้โดยเฉพาะ
- ควรให้ความสำคัญกับผู้ปกครองด้วย เพราะผู้ปกครองในปัจจุบันมักมีส่วนร่วมในสิ่งที่ไม่ควรจะร่วม ซึ่งเป็นอีกมุมที่เทคโนโลยีถูกนำมาใช้ในมุมมืด และขัดขวางพัฒนาการทางความคิดของเด็ก
- ควรเปิดโอกาสให้โรงเรียนได้ออกแบบ พิธีกรรณานำบทเรียนมาใช้ในโรงเรียนของบตนเองตามความเหมาะสมของแต่ละโรงเรียน ทั้งนี้ผู้บริหารต้องมีนโยบายที่จะสนับสนุนหรือนำบทเรียนมาใช้ในโรงเรียนอย่างชัดเจน และควรให้ความสำคัญกับสถานที่ ห้อง ขนาดของชั้นเรียน อันมีผลมากต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอน
- มีแนวคิดที่จะเสนอให้มีโรงเรียนที่เป็นต้นแบบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเป็นโรงเรียนนำร่อง สอดแทรกเนื้อหาเข้าไปในทุกวิชา ซึ่งจะเป็นประโยชน์และเป็นต้นแบบในการพัฒนาการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลต่อไป
- การจัดกิจกรรมเข้าค่าย (Camp) จะค่อนข้างประสบความสำเร็จในการเรียนการสอนเรื่องนี้จากการมีเวลาอยู่ร่วมกัน สร้างเครือข่าย แลกเปลี่ยนข้อมูลกัน แต่อาจจะติดขัดเรื่องเวลา และงบประมาณ

- แนวทางหนึ่งที่น่าพิจารณาคือ การสอนโดยนวกเข้ากับการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น การสอนในช่วงโฮมรูม (Home Room)
- สามารถนำไปพัฒนาเป็นบทเรียน แล้วนำไปสอนออนไลน์ อัปโหลดขึ้นบนยูทูป หรือสร้างเป็นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่เด็กสามารถใช้งานและเรียนรู้ได้ตลอดเวลา

กรอบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากที่ประชุมระดมความคิดผู้เขียนชาวนครั้งนี้ จะใช้เป็นกรอบการออกแบบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งนี้จะนำผลการวิจัยระยะที่ 1 มาใช้ในการออกแบบแนวทางการสอนซึ่งเป็นผลผลิตสำคัญของงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งจะนำเสนอในบทที่ 6 ต่อไป

นอกจากนี้ที่ประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญ ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวเนื่องกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งจะนำเสนอในตอนที่ 2 ต่อไป

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวเนื่องกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ที่ประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญ ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่เกี่ยวเนื่องกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อ 4 ประเด็น ในแต่ละประเด็นสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

2.1 ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมประชุมได้แสดงความคิดเห็น เสนอหลักการ และข้อมูล เกี่ยวกับความเสี่ยงที่นักเรียนมัธยมมีโอกาสพบเจอจากการใช้งานสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นโอกาสที่อาจจะนำไปสู่อันตรายแก่ตัวเด็กนักเรียนเองได้ ดังต่อไปนี้

ความเสี่ยงจากความไม่เข้าใจ “ความเป็นส่วนตัว” และ “ความเป็นสาธารณะ” บนสื่อดิจิทัล

ประเด็นความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลประเด็นนี้ เป็นความเสี่ยงที่นำไปสู่ผลเสียจากการที่เด็กไม่เข้าใจบริบทในการสื่อสารบนสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลที่สื่อสารอาจจะไม่ได้เผชิญหน้ากันจริง มีสิ่งแวดล้อมที่ต่างจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้ากันบนโลกความจริง สื่อดิจิทัลมีบริบทแวดล้อมและกระบวนการสื่อสารที่แตกต่างไปจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้าแตกต่างทั้งลักษณะการทำงานของสื่อ ผู้ร่วมการสื่อสาร ขั้นตอนการสื่อสาร และผลกระทบ ซึ่งเด็กอาจจะไม่เข้าใจในประเด็นนี้ ความเสี่ยงที่พบเจอคือ การแยกแยะระหว่าง “ความเป็นส่วนตัว” และ “ความเป็นสาธารณะ” ไม่ได้ เช่น กรณีการใช้งานเฟซบุ๊กของเด็ก จะเข้าใจไปเองว่าเป็นพื้นที่การสื่อสารส่วนตัวที่เขาจะโพสต์ แชร์ หรือแสดงออกได้ตามอิสระ แต่แท้จริงแล้วเฟซบุ๊กได้กลายมาเป็น

แหล่งข้อมูล ข่าวสารที่สามารถเข้าถึงและแพร่กระจายสู่สาธารณะได้ ดังนั้นสิ่งที่เด็กกระทำบนเฟซบุ๊กของตนเอง ข้อมูล ความคิดเห็น บนเฟซบุ๊กของเขาจะนำมาซึ่งผลเสียต่อตัวเด็กเองได้

“...อย่างเช่นการที่เด็ก ๆ โฟสต์ต่อว่าอาจารย์ ด่าโรงเรียน แต่ก็ลืมไปว่า Facebook ก็ไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัวเสมอไป สุดท้ายแทนที่ห้องเรียนจะเป็นสถานที่แห่งการเรียนรู้ กลับกลายเป็นสถานที่ให้คุณครูและนักเรียนมาทะเลาะกันเกี่ยวกับเรื่องใน Facebook...” (สิโรตม์ อนุจันทร์, สัมภาษณ์)

การโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นออกสู่สาธารณะในสื่อสังคมออนไลน์ ที่สามารถกระทำได้อย่างเสรี สามารถนำมาซึ่งผลกระทบในแง่ลบได้ อย่างเช่น การละเมิดสิทธิผู้อื่นโดยไม่รู้ตัว ซึ่งมีผลกระทบต่อเด็กในด้านการกระทำที่ผิดกฎหมายได้เช่นกัน

“...ชีวิตของเด็กสมัยนี้ก็เหมือนสื่อออนไลน์ ซึ่งก็คือ เร็ว อยากจะพูดอะไร คิดอะไรทำอะไรทำได้เลย ความคิดของเขาก็จะเร็วมาก แต่เขาจะไม่ละเอียดรอบคอบ...ก็ผิดพลาดได้เลยเพราะว่าไม่ทันได้คิด ได้วิเคราะห์ก่อนทำ...” (พันธิตต์ สิริพธาดา, สัมภาษณ์)

“...บางครั้งสิ่งที่เราเผลอโพสต์ใน Social media ซึ่งเป็นการเผยแพร่ต่อสาธารณะ ก็อาจเป็นการละเมิดสิทธิผู้อื่นโดยที่เราไม่ทันได้ยั้งคิด อย่างที่ตนเองเคยพบก็คือ การโพสต์รูปนักเรียนในห้องสอบ...” (ฐุฑม ธรรมธรรม, สัมภาษณ์)

“...ในสหรัฐฯ เครื่องคิดมาก เราจะเดินเข้าไปถ่ายรูปเด็กแล้วโพสต์ Facebook นี่ไม่ได้เลยนะ เป็นการละเมิดสิทธิผู้อื่น ผิดกฎหมาย...” (ชีพธรรม คำวิเศษณ์, สัมภาษณ์)

ความเสี่ยงจากการหลงเชื่อข้อมูลเท็จ และการถูกหลอกหลวง

เป็นความเสี่ยงที่มีโอกาสเกิดขึ้นได้กับเด็ก เพราะปัจจุบันการใช้สื่อดิจิทัลนั้นเปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเสรีมากขึ้นเรื่อย ๆ จึงยากที่จะควบคุมหรือสอดส่องดูแลให้การสื่อสารต่าง ๆ เป็นไปอย่างเรียบร้อยและอยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม ประเด็นที่น่าเป็นกังวลคือ ข้อมูลต่าง ๆ ในสื่อออนไลน์นั้นมีทั้งข้อมูลจริงและเท็จปะปนกัน ซึ่งมาจากแหล่งที่มีวัตถุประสงค์ดีและไม่ดี ยากที่จะตรวจสอบได้โดยการบริโภคสื่อเพียงผิวเผิน

“...ในสื่อ Social media นั้น เราไม่รู้ตัวตนของคนอื่นเป็นยังไง อาจจะเป็นตัวตนที่สร้างขึ้นมา เป็นตัวตนซ่อนเร้นที่เข้ามาเพื่อต้องการอะไรบางอย่างจากเรา อย่างน้อยควรต้องสอนให้เด็กรู้ว่า ใครเป็นใครในสื่อออนไลน์ อย่างน้อยต้องให้เด็กสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ใครมาดีมาร้าย...” (นรภัทท์ อร่ามเรือง, สัมภาษณ์)

ในบางกรณี แม่นักเรียนจะทราบและสามารถวิเคราะห์ถึงความเสี่ยงและอันตรายที่อาจเกิดขึ้นในสื่อดิจิทัลได้ แต่ไม่สามารถนำไปใช้ได้ สถานการณ์จริง จนถูกล่อลวงเนื่องจากขาดประสบการณ์ รวมถึงไม่รู้เท่าทันเล่ห์เหลี่ยมของผู้ประสงค์ร้ายบนอินเทอร์เน็ต ที่มักมีลูกเล่นใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา

“...ในฐานะของครูมัธยม ปัจจุบันหากถามในเชิงทฤษฎี เด็กจะสามารถแยกแยะได้ว่าอะไรดีอะไรไม่ดี แต่ในเชิงปฏิบัตินั้น เด็กจะไม่สามารถทำอย่างที่พูดได้เสมอไป ล่าสุดที่ผมเจอกับตัวเองคือ เด็กทุกคนจะถูกสอนมาว่าไม่ให้คุยกับคนแปลกหน้า แต่เด็กก็ยังทำอยู่เพราะคิดว่าการคุยกันใน Facebook ไม่ได้มีอะไรเสียหาย ถ้าไม่ได้เจอกันจริง ๆ ก็คงไม่เป็นอะไร จนวันหนึ่งมีเงินโอนเข้าบัญชีของเด็กจากคนแปลกหน้า บอกให้ซื้อบัตรเงินสดให้หน่อย เด็กก็ทำไปโดยที่ไม่ทันฉุกคิดว่ามีอะไรไม่ชอบมาพากลที่ซ่อนเร้นอยู่...” (วสันต์ เอี่ยมยังยืน, สัมภาษณ์)

“...อย่างกรณีหนึ่งที่เด็กสั่งซื้อครีมมาจากอินเทอร์เน็ต แต่ไม่รู้ว่าเป็นครีมที่ตัวเองสั่งซื้อมาจากอินเทอร์เน็ตนั้นมีปริมาณน้อยกว่าความเป็นจริง เพราะดูแต่ฉลาก ดูแต่ขวด แต่ไม่เคยลองเปิดดูตัวผลิตภัณฑ์เลย พอเราลองเอามาเปิดให้ดูก็ตกใจ ไม่คิดว่าครีมมีขนาดเล็กขนาดนี้...” (พรปภัสสร ปริญาญกุล, สัมภาษณ์)

ความเสี่ยงจากการเสพติดสื่อดิจิทัล

เป็นความเสี่ยงจากการที่เด็กติดการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างมาก จนถึงระดับที่ขาดไม่ได้ มีการใช้งานสื่อดิจิทัลตลอดเวลา จนละเลยการทำกิจกรรมประจำวันที่ใช้ชีวิตอย่างปกติทั่วไป เป็นการใช้สื่อดิจิทัลจนเกินพอดี กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาเป็นกลุ่มที่ใช้สื่อดิจิทัลมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นโอกาสความเสี่ยงที่นำพาเด็กไปสู่อันตรายหรือผลเสียทั้งด้านสุขภาพ พัฒนาการ ความคิด หรือแม้กระทั่งอันตรายจากการถูกล่อลวงและอาชญากรรม

“...การใช้สื่อต้องคำนึงถึงความพอเหมาะ พอดี การใช้เยอะ ใช้มากเกินไปก็มีผลกระทบหลายด้าน หรืออาจนำมาซึ่งผลกระทบที่ยังไม่เคยคาดคิด...” (พีระจิรโสภณ, สัมภาษณ์)

“...เราปล่อยให้เทคโนโลยีเข้ามาในชีวิตของเราเรื่อย ๆ โดยไม่มีการควบคุมอะไรเลย เพราะเราหวังว่าเทคโนโลยีจะทำให้ชีวิตเราดีขึ้น แต่ตอนนี้ กลายเป็นว่าเทคโนโลยีเอาชีวิตของเราไปผูกกับมันแล้ว...” (พันธ์ทิติ์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

“...อย่างเช่น Facebook ก็เช่นกัน เด็กมัธยมในปัจจุบันให้ความสำคัญกับยอด like ยอด comment มาก ๆ อาจเป็นเพราะเด็กต้องการการยอมรับ ซึ่งถือเป็น

ธรรมชาติในวัยนี้ เด็กก็เลยค่อนข้างจดจ่ออยู่กับสิ่งเหล่านี้มาก เดี่ยวนี้ก่อนที่จะทำอะไร เด็กก็จะต้องขอถ่ายรูปก่อน โพสต์ Facebook ก่อน ซึ่งบ่อยครั้งก็เสียมารยาทในสังคม เสียสิทธิในการเรียน จากการใช้งานจนเกินพอดี...” (วสันต์ เอี่ยมยังยืน, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้การเสพติดสื่อดิจิทัลยังมีลักษณะแบบ ความต้องการความพึงพอใจใจเชิงความรู้สึกด้านอารมณ์ เช่น ความต้องการให้คนอื่นแสดงการตอบรับ หรือชื่นชมการกระทำของตนเองบนสื่อดิจิทัล มีเด็กหลายคนที่ต้องการให้คนอื่นมาดไลค์ภาพ ข้อความ ของตนเองมาก ๆ ดังนั้นจึงแสดงออก หรือสร้างข้อมูล ภาพ ที่จะทำให้คนอื่นสนใจมาก ๆ จนนำไปสู่โอกาสที่นำพาเด็กเขาสู่อันตรายได้

ความเสี่ยงจากการนัดหมายคนแปลกหน้า

เป็นความเสี่ยงที่พบได้ในหลาย ๆ กรณี อาทิ การใช้แอปพลิเคชันหาคู่เพื่อนัดเจอคนแปลกหน้าทางอินเทอร์เน็ต การใช้เสิร์ชเอนจิน (Search Engine) ในการเรียนโดยผิดวัตถุประสงค์ ใช้การคัดลอกนำมาส่งโดยไม่ศึกษา ซึ่งไม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนี้ ไม่เพียงแต่ตัวนักเรียนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงผู้ปกครองและครูที่ใช้เทคโนโลยีในทางที่ไม่เหมาะสมเช่นเดียวกัน อาทิ การที่ผู้ปกครองใช้ไลน์ (Line) กลุ่มในการตรวจการบ้านเด็ก เป็นต้น

“...อีกประเด็นหนึ่งคือการใช้สื่อดิจิทัลที่ผิดวัตถุประสงค์ อย่างเช่นการที่เด็กใช้แอปพลิเคชันในการนัดพบเจอหรือว่าหาคู่ เช่น BeeTalk ซึ่งบางครั้งการนัดพบคนแปลกหน้าก็อาจนำมาซึ่งอันตรายได้ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน...” (วสันต์ เอี่ยมยังยืน, สัมภาษณ์)

ความเสี่ยงจากการนำการกระทำในสื่อออนไลน์มาใช้ในชีวิตจริง เมื่อวิถีชีวิตของเด็กดำเนินไปโดยสื่อออนไลน์คู่ขนานไปกับสังคมจริง บ่อยครั้งทำให้เด็กไม่สามารถแยกออกว่าการกระทำใดควรแสดงออกในสังคมจริงหรือสังคมเสมือน หรือสังคมใดมีมารยาทหรือมีวิธีการแสดงออกเป็นอย่างไร จึงพบว่า เด็กนำเอานิสัยในสื่อออนไลน์มาใช้ในชีวิตจริง

“...ถ้าเด็กไม่ยอมรับรู้อะไร เขาเลือกปิดรับเลย เหมือนการ Block ใน Facebook แล้วเขาก็เอาพฤติกรรมนี้มาปรับใช้กับชีวิตประจำวัน เช่น ไม่อยากคุยกับใคร ก็เลือกที่จะไม่คุย ด้วยวิธีการสารพัดอย่าง เพราะวิถีชีวิตของเขาดำเนินมาตามกลไกของสื่อออนไลน์...” (พนัทธิติศร์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

เนื่องจากเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ การใช้สื่อเหล่านี้จึงต้องทำตามแบบแผนขั้นตอนที่ผู้สร้างได้กำหนดมาแล้วเท่านั้น เมื่อเด็กใช้เทคโนโลยีเหล่านี้จนเคยชิน

จึงทำให้เด็กไม่มีโอกาสได้ฝึกหัดการคิดวิเคราะห์ในชีวิตประจำวัน และดำเนินชีวิตไปตามกรอบของสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อการเรียนรู้ในสังคมของเด็กยุคนี้

“...อีกเรื่องหนึ่งก็คือ เขาจะคิดไม่เยอะ ไม่ซับซ้อน เนื่องจากว่าเทคโนโลยีที่เข้ามาในวันนี้ไม่ได้ถูกออกแบบมาให้ผู้ใช้คิด แต่คนที่คิดเทคโนโลยีนี้ เขาวางกรอบขึ้นมาให้เราทำตามไว้แล้วเป็น step ซึ่งเราไม่สามารถออกนอกกรอบ หรือไม่สามารถที่จะไม่ทำตามได้ เช่น Facebook เนี่ย...Mark Zuckerberg ก็ออกแบบมาแล้วว่า ถ้าคุณจะใช้ฟังก์ชันนี้คุณต้องทำแบบนี้ เป็น pattern เหมือนกันทุกคน พอเด็กใช้ไปเรื่อยๆ เขาก็จะเรียนรู้เองว่า จะต้องถ่ายรูปแบบนี้ ต้องยืมแบบนี้ ต้องโพสต์แบบนี้ จึงจะทำให้คนในสังคมออนไลน์ชอบ นี่เป็นสิ่งที่เด็กดูแล้วทำตามแนวทางของสังคมออนไลน์ ที่มีคนบางกลุ่มในโลกเทคโนโลยีกำหนดให้มนุษย์ทั้งโลกเดินไปทางเดียวกัน ...การใช้ชีวิตของเด็กในปัจจุบันไม่ได้เป็นไปตามกรอบของผู้ปกครอง หรือครูอาจารย์เท่านั้น แต่เขาดำเนินชีวิตไปตามกรอบของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีคนคิดไว้ให้เรียบร้อยแล้ว...” (พันธ์ทิติต์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

ความเสี่ยงจากการเปิดรับเนื้อหาความรุนแรง เพศ และเนื้อหาที่ถูกบิดเบือน

เนื่องจากการไม่มีระบบตรวจสอบและปิดกั้นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม (Censorship) ที่รัดกุม ทำให้เนื้อหาต่าง ๆ ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์นั้น มีเนื้อหาที่แสดงออกถึงความรุนแรง เพศ และการบิดเบือนความจริงต่าง ๆ ซึ่งมีความเสี่ยงที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ หรือเป็นการชี้นำความคิด โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน

“...ถ้าเราดูข่าวในวันนี้ จะรู้ว่ามี ความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ มีวิดีโอใน YouTube เดี่ยวนี้ มีความรุนแรง ตบกัน ทะเลาะกัน ส่าฟันกันให้เห็นตลอด แล้วเราจะห้ามไม่ให้เด็กตบกันได้ยังไง...หรือแม้กระทั่งในเรื่องของการโฆษณาเกินจริง...” (พรปภัตสร ปริญาญกุล, สัมภาษณ์)

จากที่กล่าวมา ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญในการประชุมระดมความคิด สามารถเพิ่มเติมกรอบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมได้

2.2 ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ที่ประชุมระดมความคิดได้แสดงความคิดเห็น และเสนอหลักการเกี่ยวกับการกำหนดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสม และเป็นประโยชน์สำหรับการพัฒนาเด็กนักเรียนมัธยมได้อย่างสมบูรณ์ ผู้เชี่ยวชาญได้ชี้ให้เห็นว่า การสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควรกำหนดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ให้ครอบคลุมทั้ง 3 ส่วน ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านความรู้ ความคิด หรือ พุทธิพิสัย ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านเจตคติ หรือ จิตพิสัย และผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านทักษะ หรือ ทักษะพิสัย ซึ่งรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านความรู้ ความคิด หรือ พุทธิพิสัย

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านความรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงทางความรู้ความเข้าใจของนักเรียน ทั้งเกี่ยวกับตัวสื่อดิจิทัล โครงสร้าง การทำงานของสื่อ สามารถอ่านภาษาสื่อดิจิทัลได้ มีความเข้าใจไวยากรณ์สื่อ (Media grammar) มีความรู้ความเข้าใจในตัวกฎหมาย ระเบียบวินัย และมารยาทในการใช้สื่อ

“...ต้องเสริมให้เด็กเรียนรู้เรื่องกฎหมาย เรื่องมารยาท และวินัยในการใช้งานตั้งแต่เด็ก ๆ ไม่ใช่ว่าปล่อยให้เขาใช้โดยที่ไม่มีการดูแล...” (พนัทธิติศ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

รับรู้และเข้าใจถึงความเสี่ยงในรูปแบบต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้สื่อ รับรู้และเข้าใจถึงความเกี่ยวข้องของสื่อกับผลประโยชน์ทางธุรกิจการค้า การเมือง วัฒนธรรม

“...เด็กควรจะจะต้องจะเรียนรู้และเข้าใจในเรื่องกระบวนการในแง่ของการผลิตให้กว้าง ว่าในแต่ละขั้นตอนการผลิตมันจะสามารถถูกแทรกแซงได้โดยวิธีการอะไรบ้าง และถูกแทรกแซงได้ด้วยใครบ้าง ไม่ได้เรียนรู้แค่การผลิต เช่น การถ่ายภาพ การตัดต่อ เพียงอย่างเดียว เช่นเวลาถ่ายรูปแบบนี้ อาจจะมีสปอนเซอร์ หรือมีอะไรเข้ามาแทรกแซง มีอะไรที่นายทุนต้องการจากผู้บริโภค...” (นรภัท อร่ามเรือง, สัมภาษณ์)

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านเจตคติ หรือ จิตพิสัย

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านนี้ ประกอบไปด้วย นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของสื่อได้

“...ผลสัมฤทธิ์หลักก็คือ ทำให้เด็กรู้ เข้าใจ และสามารถแยกแยะเนื้อหาในสื่อดิจิทัลทั้งหลายได้ว่า อะไรถูก อะไรผิด อะไรที่ควรรับ อะไรที่ควรปฏิเสธ ซึ่งส่วนนี้สำคัญมากที่สุด เพราะถ้านักเรียนเรียนแล้วแยกแยะไม่ได้ว่าอะไรดีอะไรไม่ดี ยังไงมันก็ไม่ถึงผลสัมฤทธิ์แน่นอน...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

“...เด็กควรจะต้องหัดตั้งคำถามว่า ข้อมูลที่ได้รับมีความเป็นมาอย่างไร ใครเป็นคนสร้างขึ้นมา และก็ต้องรู้เท่าทันความคิดสร้างว่าเขามีจุดประสงค์ในการสร้างยังไง มีวัตถุประสงค์แอบแฝงอะไรบ้าง ซึ่งเด็กควรที่จะรู้เพื่อประกอบการวิเคราะห์และเลือกบริโภคได้...ต้องสอนให้เด็กรู้ว่า ใครเป็นใครในสื่อออนไลน์ อย่างน้อยต้องให้เด็กสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ใครมาดีมาร้าย...” (นรภัทท์ อร่ามเรือง, สัมภาษณ์)

สามารถตัดสินใจในเชิงวิพากษ์ได้ว่า สิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดี

“...ต้องหัดให้เด็กคิดเองได้ วิเคราะห์ได้ ประเมินผลได้เองว่าสิ่งที่เขาทำหรือกำลังทำอยู่มันถูกหรือผิด มันดีหรือมันไม่ดีกันแน่ และสามารถเลือกสิ่งที่ดีกับตัวเองในที่สุดเพื่อเอาไปใช้ในชีวิตรประจำวันตามหลักของพลเมืองที่ดีได้...” (พันธ์ทิติ์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

สามารถตั้งคำถามถึงการทำหน้าที่ตามบรรทัดฐานของสื่อดิจิทัลได้

“...ผลสัมฤทธิ์ในระดับการประเมิน เป็นระดับที่สามารถบอกได้ว่าสื่อต่าง ๆ เหล่านี้กำลังทำหน้าที่ที่ถูกต้องตามธรรมชาติที่ควรจะเป็นอยู่หรือไม่...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านทักษะ หรือ ทักษะพิสัย

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านนี้ ประกอบไปด้วย ทักษะในการเลือกแหล่งข้อมูล

“...เราควรเปลี่ยนมุมมองมาสร้างกลไกบางอย่างเกี่ยวกับจิตสำนึกของเด็ก ๆ ให้เด็กสามารถถกเถียงและรู้ทันด้วยตัวเองว่า สิ่งนี้เป็นสีขาว สีเทา สีดำ ให้เขาพิจารณาเองว่าสิ่งไหนมีประโยชน์ต่อตัวเขา ถ้าเขาคิดว่ามีประโยชน์ก็ปล่อยให้เขาใช้ ไม่ต้องห้าม...” (พันธ์ทิติ์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

มีทักษะในการอ่านความหมาย และเลือกใช้งานสื่อที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

“...คนที่อยู่กับสื่อในยุคดิจิทัลนี้ต้องมีทั้งสติและปัญญาประกอบกันอยู่เสมอ ชาติตัวใดตัวหนึ่งไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาแบบใดจะเข้ามา เด็กก็จะสามารถเลือกใช้ประโยชน์ได้อย่างชาญฉลาด เป็นประโยชน์ต่อทั้งตัวเองและสังคมมากที่สุด...” (พีระ จิรโสภณ, สัมภาษณ์)

สามารถปฏิบัติสร้างเนื้อหาและผลิตสื่อดิจิทัลได้

“...มีการฝึกให้นักเรียนได้ทำงานปฏิบัติการ เช่น ฝึกทำ Infographic หรือ สนับสนุนให้เด็ก ๆ ส่งงานเข้าประกวดในโครงการต่าง ๆ...เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ

ทำสื่อรณรงค์ที่สร้างสรรค์สังคมเข้าประกวดได้ หรือมอบหมายให้เด็กลงพื้นที่พัฒนาชุมชนไปเลย ร่วมทำแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่าง ๆ ก็ได้...” (พรปภัสสร ปริญญาญกุล, สัมภาษณ์)

2.3 เนื้อหา วิธีการสอน และการวัดผลการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ที่ประชุมได้ระดมความคิดในประเด็นขอบเขตเนื้อหา วิธีการสอน และการวัดผลการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถสรุปความคิดเห็นในแต่ละประเด็นได้ดังต่อไปนี้

กรอบเนื้อหาการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สำหรับกรอบเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถสรุปเป็น 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับการใช้งานและพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย

ประเด็นเนื้อหาประเด็นแรกที่คุณเชี่ยวชาญให้ความสำคัญคือ เนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรจะต้องให้เด็กทำความเข้าใจเป็นลำดับแรกในการที่จะใช้สื่อดิจิทัลในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมตามช่วงวัยของเด็ก ซึ่งเด็กแต่ละวัยมีการใช้งาน กิจกรรม และความสนใจเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน ดังนั้นการสอนต้องสอนเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อตามช่วงวัยของเด็กแต่ละวัย

“...ในการวิจัยเรื่องนี้ ทางนิเทศศาสตร์อาจไม่ได้ทำหลักสูตร 100% แต่อาจจะต้องคลี่ให้เห็นว่ามีเรื่องอะไรบ้างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ และให้อาจารย์ทางครุศาสตร์มาเสริมในเรื่องพัฒนาการ มาดูว่าควร map ยังไงให้เหมาะสมกับในแต่ละช่วงวัย ซึ่งอาจจะเอาไปโยงกับหลักสูตรในปัจจุบันที่มีอยู่แล้ว อย่างในระดับประถมก็จะเป็นการรู้เท่าทันสื่อกับการบริโภคอาหาร ขนม ถ้าเป็นในระดับมัธยมก็จะเป็นเรื่องโฆษณาที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เรื่องเพศ เรื่องวัยรุ่น ส่วนในระดับอุดมศึกษาก็จะเป็นการรู้เท่าทันการเมือง...” (อรรถพล อนันตวรสกุล, สัมภาษณ์)

“...เรื่องของ Media Literacy ...ขึ้นอยู่กับระดับของเด็กด้วยว่า เด็กกลุ่มนี้มีอายุอยู่ในระดับใด...” (เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญยังมีความเห็นในประเด็นการสอนให้เด็กเรียนรู้ตามช่วงวัยนั้น ไม่ควรแบ่งแยกเด็กอย่างเด็ดขาด แต่ควรให้เด็กแต่ละวัยได้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนกันด้วย

“...ต้องคำนึงถึงช่วงอายุและระดับการศึกษาของเด็กด้วย ...การเรียนรู้การสอนเรื่อง Digital Literacy นั้น level ของการขีดเส้นแบ่งเนี่ยก็ควรจะตั้งจางลง ทำให้แต่ละระดับควรที่จะสามารถแลกเปลี่ยนคุยกันได้...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

2. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาหลักที่สอนควรครอบคลุมสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นหลัก เนื่องจากเป็นสื่อที่เด็กนิยมใช้และเป็นช่องทางหลักในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ แต่ละอย่างนั้นมีธรรมชาติ มีความสำคัญ ประโยชน์ และโทษที่แตกต่างกันเฉพาะตัว รวมถึงเรื่องของมารยาท และตัวบทกฎหมายที่อาจนำมาสู่ความเสี่ยงจากการใช้งานในทางที่ผิด ซึ่งในปัจจุบันมิได้มีการสอนหรือให้ความรู้เรื่องดังกล่าวอย่างละเอียดและเป็นรูปธรรมเท่าที่ควร

“...ปัจจุบันโซเชียลมีเดียมีผลมากในการชี้นำความคิดของคน ผมคิดว่าในงานวิจัยนี้ควรจะฟันธงไปเลย แยก Social Media แต่ละตัวให้ชัดเจนไปเลย ว่าแต่ละตัวและความสำคัญอะไร ควรใช้อย่างไร ควรใช้เมื่ออายุเท่าไร มีประโยชน์และเอาไปใช้ทำอะไรได้บ้างที่แตกต่างกันในแต่ละตัว...” (ชีพธรรม คำพิเศษณ์, สัมภาษณ์)

“...ควรมีการสอนให้เด็กเรียนรู้เรื่องกฎหมาย ซึ่งก็เป็นความเสี่ยงในการรับมือใน Social Media ประกอบกับเรื่องมารยาทในการใช้สื่อหลาย ๆ เรื่อง ที่แต่ละสื่อก็มีข้อจำกัดในการใช้งานของตนเอง รวมถึงสอนเรื่องการแบ่งเวลาในการใช้สื่อที่เหมาะสม ซึ่งทั้งหมดนี้ก็เป็นผลสัมฤทธิ์ที่จำเป็นในเรื่องของการสอน Media literacy...” (นรภัทท์ อร่ามเรือง, สัมภาษณ์)

3. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของตนเอง

ที่ประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญสรุปได้ว่า การเรียนรู้ของเด็กบนสื่อดิจิทัลนั้น ควรให้เด็กได้เรียนรู้โดยอิสระ ไม่ควรปิดกั้น แต่ทั้งนี้ ข้อมูลข่าวสารในโลกออนไลน์นั้นก็ยังมีทั้งข้อมูลที่ดีและไม่ดีปะปนกัน ซึ่งอาจก่อให้เกิดประโยชน์หรือนำไปสู่โทษเมื่อใดก็ได้ ดังนั้น สิ่งที่ควรปลูกฝังเด็กในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ก็คือ การปลูกฝังวิจารณญาณในการบริโภคสื่อ และเลือกสิ่งที่มีประโยชน์ต่อตนเอง

“...โลกในสมัยนี้ ผู้รับสารเป็นคนเลือก Media เอง เพราะคนจะตัดสินใจเองได้ว่า เขาจะดูอะไร อันไหนดีไม่ดีเนี่ยผมเชื่อว่าเราเลือกได้โดยธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งก็เป็นสิทธิของเขาที่จะเลือก ให้ใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจเอง เราไม่สามารถบังคับได้เลยว่าเด็กเขาจะดูอะไร แต่อย่างที่เราบอกก็คือ เราสามารถปลูกฝังให้เขารู้

ได้ว่า เขาควรจะตัดสินใจหรือวิเคราะห์อะไร อย่างไร...” (ชีพธรรม คำวิเศษณ์ , สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ การเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ไม่จำเป็นที่จะสอนหรือชี้แนะเกี่ยวกับโทษของสื่อเพียงอย่างเดียว แต่ควรชี้แนะให้เด็กได้ทราบถึงประโยชน์และแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก หรืออยู่ในความสนใจของเด็กควบคู่ไปด้วยเช่นกัน

“...ดิฉันคิดว่าวิชาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนี้ ไม่ควรที่จะสอนเกี่ยวกับโทษของการใช้เทคโนโลยีอย่างเดียว แต่เราควรมีเนื้อหาหรือมีการแลกเปลี่ยนกันเกี่ยวกับเรื่องประโยชน์ของเทคโนโลยี หรือเรื่องอะไรก็ได้ที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตของเด็ก อย่างเช่นถ้าเป็น ม.ปลาย ก็อาจจะมีการอภิปรายเกี่ยวกับว่า มีแอปพลิเคชันหรือมีโปรแกรมอะไรที่มีประโยชน์ต่อการเรียนหรือการสอบเข้ามหาวิทยาลัยของเขา เช่นพวกโปรแกรมคำนวณคะแนนสอบเข้า มากกว่าการที่จะมาสอนโทษของสื่อดิจิทัลให้เด็กในระแวงระว่างกันอย่างเดียว...” (แพรวมาศ บุรณมานัส, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ที่ประชุมได้เสนอประเด็นเนื้อหาที่เด็กควรเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ประกอบด้วยเนื้อหาในประเด็นสำคัญ ดังต่อไปนี้

- ความหลากหลายและความแตกต่าง เพื่อให้เด็กทราบว่า อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่คนสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อสารและใช้ชีวิตบนโลกดิจิทัล
- เรื่องของความปลอดภัย เรียนรู้ว่าพื้นที่บนโลกออนไลน์มีพื้นที่ส่วนตัวที่แท้จริง
- การใช้ชีวิตบนโลกจริงและโลกเสมือนที่แตกต่างกัน
- วัฒนธรรมการอยู่ร่วมกันบนโลกดิจิทัล
- พฤติกรรมการเสพติดสื่อดิจิทัล จากการใช้สื่อเกินขอบเขต และมีผลกระทบต่อตนเอง
- ความรุนแรง ความเสี่ยง และอันตรายบนโลกออนไลน์ที่อาจเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง
- การเป็นพลเมืองไซเบอร์ กฎหมาย สิทธิ หน้าที่ และการเตรียมความพร้อมในการเป็นพลเมืองบนโลกดิจิทัลที่ดี หรือ Net Citizenship

วิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สำหรับการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น จากการประชุมระดมความคิดสามารถสรุปได้ ดังต่อไปนี้

การออกแบบวิธีการสอน

การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรเน้นการฝึกให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ประเมิน ตัดสิน และเลือกจับในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง วิธีการเรียนการสอนที่สามารถสนับสนุนให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดให้ได้มากที่สุด สนับสนุนการกล้าแสดงออกทางความคิด ซึ่งแน่นอนว่าต้องไม่ใช่วิธีการสอนแบบบรรยายทั่วไป และต้องไม่ใช่วิธีการสอนที่นำโดยครูเป็นหลัก ซึ่งในการระดมความคิดนั้นก็มีหลากหลายวิธีที่น่าสนใจ อาทิ การใช้กรณีศึกษา (Case study) หรือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) เป็นต้น

“...เห็นด้วยว่าการเรียนการสอนควรจะต้องเป็นการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากกว่าการบรรยาย ดิฉันเคยลองถามเด็กว่าวิชาหน้าที่พลเมืองเป็นอย่างไรบ้าง เด็กก็บอกว่าน่าเบื่อมาก เพราะมันเป็นการท่องจำเป็นเนื้อหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาารู้อยู่แล้ว ก็เลยไม่มีแรงบันดาลใจในการเรียน...” (แพรวมาศ บุรณมานัส, สัมภาษณ์)

“...การใช้กรณีศึกษาและการใช้ Problem-based learning หรือ PBL นั้น เหมาะที่จะเอามาใช้ในการเรียนการสอน ให้ครูและเด็กมาแชร์กรณีศึกษา หรือปัญหาที่พบจากการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน...” (เอมอัชฌา วัฒนบุรณนัท, สัมภาษณ์)

“...วิธีการเรียนรู้ก็สำคัญ เรามีหลายวิธีการสอนที่ไม่ใช่แค่การบรรยาย เช่น การมีส่วนร่วม การใช้ Case study การใช้ PBL หรือใช้ปัญหาก็เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดีที่เสริมสร้างการคิดวิเคราะห์...” (พีระ จิรโสภณ, สัมภาษณ์)

“...การยก Case มาเลยว่า สื่อในปัจจุบันเป็นอย่างไร เอาสิ่งต่างๆมาแชร์กัน เป็นการกระตุ้นให้เด็กได้แสดงออกได้อย่างมีเหตุมี...อันที่จริงแล้วมาถึงยุคนี้เด็กไทยควรที่จะกล้าพูด พูดในสิ่งที่เป็นเหตุเป็นผล พูดในสิ่งที่สามารถที่จะอภิปรายกันได้...ซึ่งในช่วงวินาทีที่เด็กสามารถตอบได้ว่า คนนี้เป็นอย่างนี้ อันนี้น่าทำ อันนี้ไม่น่าทำ มันเป็นการทำให้สมองของเขาให้ได้ฝึกคิดฝึกวิเคราะห์โดยธรรมชาติ...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

“...จุดยืนของตัวเองคือ การสอน Media literacy ควรที่จะต้องสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ไม่ใช่จะมาสอนแบบบรรยายและวัดผลเป็น Multiple choice

ต้องใช้วิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เน้นเรื่องของการคิดวิเคราะห์ การแลกเปลี่ยนข้อมูล เหมือนการที่เด็ก 10 คนมาแชร์กัน 10 เรื่อง ก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ 10 อย่างด้วยกัน ครูก็จะได้เรียนรู้จากเด็กด้วย ที่สำคัญคือ กระบวนการกลุ่มจะฝึกให้เด็กรู้จักฟังคนอื่นพูด แล้วตัวเองก็ต้องมีอะไรที่จะมาแชร์ให้คนอื่นด้วย ไม่ใช่แค่นั่งฟังเงียบ ๆ แล้วไปพูดนอกห้อง...” (พรทิพย์ เย็นจะบก, สัมภาษณ์)

สำหรับรูปแบบการสอนนั้น ครูผู้สอนควรเน้นสอนในแบบที่นักเรียนสามารถทำความเข้าใจได้ ไม่ว่าจะใช้สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบใดก็ตาม อาทิ ในต่างประเทศสอนเรื่องตรรกะให้เด็กผ่านการสอนเขียนโปรแกรมง่าย ๆ เพื่อให้เด็กสามารถใช้เทคโนโลยีในการวิเคราะห์และประเมินได้ว่า สิ่งใดถูกหรือผิด

“...ในต่างประเทศ เขาเริ่มสอนเรื่องการเขียนโปรแกรมง่าย ๆ ใช้ตรรกะได้ไม่ซับซ้อน ...เพื่อสอนทักษะให้เด็กมีตรรกะ สอนให้แต่เด็กเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเพื่อวิเคราะห์เองได้ว่า ใช่ ไม่ใช่ ถูก หรือผิด...” (พันธ์ทิติตต์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

บทบาทของครูผู้สอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น ไม่ควรที่จะเป็นเพียงแค่ผู้บรรยาย แต่ควรปรับให้เป็นการสอนแบบโค้ช (Coaching) เปรียบเสมือนเป็นโค้ชให้เด็ก ๆ โดยเริ่มจากการใช้เนื้อหาที่เด็กสนใจและรับได้ ไม่เกินกว่าช่วงวัย และเป็นโค้ชคอยสนับสนุน กระตุ้นให้เด็กร่วมกันคิด วิเคราะห์ ประเมิน ตัดสิน และหาข้อสรุป พร้อมทั้งเป็นที่ปรึกษาให้แก่นักเรียนได้ในเวลาเดียวกัน คล้ายบทบาทของครูแนะแนว

“...ใช้วิธีการสอนแบบ Coaching ไม่ใช่ครูเข้ามาถึงแล้วก็มาสอนหลักการ 1 2 3 4 อาจจะเอา Case มาให้เด็กช่วยกันคิด ให้ช่วยกันวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น สุดท้ายคุณครูก็ใช้ภาษาของคุณครูในการหาข้อสรุปของห้อง ซึ่งแน่นอนว่าคงไม่สามารถสรุปได้เป็นข้อเดียว สรุปมาเลยในแต่ละครั้งว่า แต่ละคนแต่ละกลุ่มคิดเห็นอย่างไรบ้าง ทำให้เด็กรู้ว่า ไม่จำเป็นว่าทุกคนจะต้องวิเคราะห์ออกมาเหมือนกัน ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะเลือกคิดเลือกตัดสินหรือเลือกใช้ในแนวทางที่เหมาะสมกับตัวเอง ...ซึ่งในกระบวนการแบบนี้ ครูจะต้องเป็นโค้ชให้นักเรียนสามารถทำในแนวทางแบบนี้ได้...” (พันธ์ทิติตต์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ ครูควรปรับบทบาทตนเองไปสู่การสื่อสารกับแบบออนไลน์ เนื่องจากพฤติกรรมของนักเรียนในยุคสมัยนี้จะอยู่กับเครื่องมือสื่อสารตลอดเวลา เมื่อมีข้อสงสัยก็มักต้องการหาคำตอบอย่างรวดเร็ว ทั้งการค้นหาข้อมูล (Search) หรือการถาม ซึ่งอันที่จริงแล้ว อยากให้ครูมองว่า การปรับตัวเข้าสู่การสื่อสารแบบออนไลน์นั้น มิได้เป็นการปรับเปลี่ยนสังคมหรือสิ่ง

ใด ๆ เลย เพียงแค่เป็นการปรับเปลี่ยนช่องทางการสื่อสารเพื่อความสะดวกเพียงเท่านั้น โดยรวมเนื้อหาจากทุกสื่อเข้ามารวมไว้ในช่องทางออนไลน์เพียงช่องทางเดียว

“...ครูต้องเป็นที่ปรึกษาได้ตลอดเวลา สงสัยให้ถามได้ ไม่ใช่เพราะถามไปคุณครูทำไม่ได้ แล้วก็หายไปไหนก็ไม่รู้ ถ้าสงสัยครูต้องออนไลน์ได้ ต้องตอบคำถามได้ ชีวิตครูก็ต้องปรับไปสู่การสื่อสารแบบออนไลน์...” (พันธ์ทิติ์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

อีกประการหนึ่งคือ การสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ก็เป็นสิ่งที่มองข้ามมิได้ เพราะไม่ว่าจะพยายามออกแบบวิธีการสอนดีแค่ไหน แต่ถ้าไม่สามารถสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ให้แก่เด็ก การเรียนการสอนในวิชานั้น ๆ ก็ยากที่จะประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับมัธยม ซึ่งเด็กมักจะให้ความสำคัญกับวิชาที่ใช้สอบเข้ามหาวิทยาลัย หรือให้ความสำคัญกับวิชาที่ใกล้ชิดกับชีวิตตนเอง ดังนั้น ครูผู้สอนจึงควรหาแนวทางที่จะทำให้เด็กเห็นความสำคัญของวิชานี้

“...หากให้เด็กเรียนในสิ่งที่เขาไม่สนใจ วิชานี้อาจจะไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร อาจเป็นเพราะว่าช่วงวัยของเขา (ช่วงมัธยมปลาย) เขาจะให้ความสำคัญกับวิชาการมาก เขาจะไม่สนใจวิชาเสริมเลยเพราะว่าไม่ได้มีผลต่อการสอบเข้ามหาวิทยาลัย ซึ่งตรงนี้เราอาจจะต้องหาแนวทางที่ทำให้เขาเห็นความสำคัญกับวิชาพวกนี้ หรืออย่างน้อยก็ให้เขาใส่ใจในการเรียนมากขึ้นก็ยังดี...” (แพรวมาศ บุรณมานัส, สัมภาษณ์)

“..โดยเฉพาะเด็กมัธยมเนี่ย เขามักจะเลือกสิ่งที่ใกล้ตัวและสิ่งที่อยู่ในความสนใจของเขามากที่สุด ซึ่งเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ต่อตัวเขามากที่สุด ดังนั้นเราควรที่จะต้องเริ่มสอนสิ่งที่ต้องอยู่ในความสนใจเขาก่อน ปัจจุบันเราอาจจะเน้นสอนในเรื่องที่ใกล้ตัวมากเกินไป เด็กก็เลยไม่สนใจ เพราะในช่วงวัยของเขา เขาจะสนใจในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเขาเท่านั้น...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

นอกจากการมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ในชั้นเรียนแล้ว กิจกรรมและชิ้นงานก็เป็นส่วนเสริมที่ดีที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยอาจมอบหมายให้เด็กฝึกเขียน ฝึกแสดงความคิดเห็นเป็นประจำ ทั้งยังเป็นการเน้นให้เด็กเป็นหลักในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่ใช่ครู

“...ชิ้นงานประกอบการเรียนการสอนก็อาจจะแบ่งเป็น 2 ส่วน โดยส่วนแรกแล้วก็อาจจะเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ส่วนครึ่งหลังอาจเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการจะเป็นสื่อมวลชนที่ดี คือต้องมีทั้งการ Encoding และ Decoding แต่ทุกอย่าง

ควรต้องให้เด็กบอก ไม่ใช่เราเอาไปสอนอย่างเดียว...” (พรปภัสสร ปริญาญกุล, สัมภาษณ์)

การวัดผลประเมินผล

สำหรับประเด็นการวัดประเมินผลการสอนการรู้เท่าทันสื่อ ที่ประชุมระดมความคิดสรุปว่า ควรประเมินผลนักเรียนด้วยชิ้นงาน กิจกรรม อาทิ ผลิตภัณฑ์ อินโฟกราฟิก (Infographic) การประกวดกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา หรือการเขียนบรรยายแบบอัตนัย หรือ แผนผังความคิด (Mind Mapping) เพื่อให้สามารถทราบถึงพัฒนาการทางความคิดของเด็ก ซึ่งการวัดผลแบบปรนัยไม่สามารถให้ได้

“...ข้อสอบอัตนัยเป็นสิ่งที่น่าจะเหมาะสมที่สุด แต่การเขียนตอบเพียงประโยคเดียว เราจะรู้เลยว่าเขาคิดยังไงบ้าง...” (เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์, สัมภาษณ์)

“...ควรวัดผลด้วยพัฒนาการ อย่างเช่น ให้เด็กเขียนเรียงความ เพื่อทำความเข้าใจในระบบและกระบวนการคิดวิเคราะห์ให้มากที่สุด เราจะรู้ได้จากงานเขียนของเด็กว่า ระบบความคิดวิเคราะห์ของเขาพัฒนามากขึ้นมากน้อยเพียงใด และที่สำคัญอีกอย่างคือ การวิพากษ์การรู้เท่าทันสื่อต้องไม่มีผิดไม่มีถูก ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์และการให้เหตุผลของเด็ก ครูต้องเปิดกว้าง ให้อิสระทางความคิด และสนับสนุนการแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่...” (พรทิพย์ เย็นจะบก, สัมภาษณ์)

“...งานที่มอบหมายให้ทำก็ควรมีทั้งงาน และการสอบแบบอัตนัย ให้ทำ Mind Mapping ฝึกให้นักเรียนได้ทำงานปฏิบัติการ...” (พรปภัสสร ปริญาญกุล, สัมภาษณ์)

ทั้งนี้ การประเมินผลโดยใช้เกรด ยังคงเป็นปัญหาที่พบในระดับมหาวิทยาลัย จากเกณฑ์การวัดผลตามนโยบายของมหาวิทยาลัย

“...การให้เกรดในปัจจุบันก็ยังมีปัญหา เพราะว่ามหาวิทยาลัยก็อยากที่จะให้อาจารย์ตัดเกรดแบบ Normal curve ซึ่งครูก็ค่อนข้างจะลำบากใจเพราะว่าการวัดผลแบบนี้อาจจะปรับใช้ได้ยากกับวิธีการเรียนการสอนและการประเมินผลวัดผลในรูปแบบของเรา โดยเฉพาะในวิชาประเภทนี้...” (พรปภัสสร ปริญาญกุล, สัมภาษณ์)

“...ระดับการเรียนรู้เท่ากันสื่อมันไม่มีระดับที่วัดชัดเจนได้ เพราะแต่ละคนก็มีความสนใจที่แตกต่างกัน คนนี้อาจจะรู้เรื่องเกม คนนี้อาจจะรู้เรื่องภาพยนตร์ ซึ่งเราไม่มีตัวชี้วัดว่า การรู้เท่าทันในแต่ละเรื่องนั้นมีเกณฑ์เป็นอย่างไร...” (พรทิพย์ เย็นจะบก, สัมภาษณ์)

ที่ประชุมได้เสนอประเด็นเพิ่มเติมในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ โดยให้ความสำคัญกับ **สภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน** ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะสามารถเอื้อหรือขัดขวางกระบวนการเรียนรู้ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชานี้ ที่เน้นการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม เน้นการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือจัดกิจกรรมแบบกลุ่ม ซึ่งหากสภาวะแวดล้อมไม่เอื้ออำนวย เช่น ห้องเรียนที่ใช้ถูกออกแบบมาสำหรับการสอนแบบบรรยายเท่านั้น ก็ยากที่จะจัดกิจกรรมให้ไปไปตามที่วางแผนไว้ได้ หรือหากจำนวนนักเรียนมีมากเกินไป ก็ยากที่ครูจะสร้างการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างทั่วถึง เป็นต้น ดังนั้น หากเป็นไปได้ ไม่ควรใช้ห้องที่ออกแบบมาสำหรับการบรรยาย และไม่ควรให้จำนวนนักเรียนต่อห้องมีมากเกินไป หรือถ้าไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ผู้สอนควรพยายามจัดวิธีการเรียนการสอนให้เป็นไปในรูปแบบกลุ่มให้ได้มากที่สุด

“...ห้องเรียนก็เช่นกัน การใช้ห้องเรียนที่ออกแบบมาสำหรับการสอนแบบบรรยายนั้น ยากที่จะทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กัน หรือมีการแลกเปลี่ยนวิเคราะห์กันได้ เพราะว่าสภาพแวดล้อมไม่เอื้ออำนวย...ถ้าคุณไม่ยากให้การเรียนการสอนเป็นแบบบรรยาย ก็ต้องได้ห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมไม่ใช่เป็นแบบบรรยาย ไม่ใช่เป็นห้อง Slope...อีกอย่างก็คือ จำนวนเด็ก...การแลกเปลี่ยนความรู้ การอภิปรายก็เกิดขึ้นได้ยากในสภาพแวดล้อมที่มีเด็กจำนวนมาก...” (พรปภัสสร ปริญาญกุล, สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า สภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน เป็นสิ่งที่จะช่วยสนับสนุนให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

2.4 แนวทางการนำบทเรียนสู่การเรียนการสอนในโรงเรียน

ประเด็นสุดท้ายที่ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอคือ แนวทางการนำบทเรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สู่การเรียนการสอนในโรงเรียนนั้น สามารถสรุป ได้ดังต่อไปนี้

ร่วมกับวิชาหน้าที่พลเมือง

ด้วยเหตุที่วัตถุประสงค์ของวิชาหน้าที่พลเมืองคือ เพื่อการสร้างให้นักเรียนเติบโตไปเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม ซึ่งการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น ก็มีวัตถุประสงค์ที่ใกล้เคียงกัน คือ ทำให้เด็กรู้เท่าทัน คิดวิเคราะห์ ประเมิน ตัดสิน และเลือกรับสื่อที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และ

เป็นพลเมืองบนสื่อออนไลน์ (Netizenship) ที่ดี แต่ทั้งนี้ ในวิชาหน้าที่พลเมืองก็มีได้มีเนื้อหาในส่วนนี้เพียงอย่างเดียว และมีตำราเฉพาะที่กระทรวงศึกษาธิการได้ออกแบบไว้แล้ว จึงไม่แน่ใจว่าการนำเรื่องดังกล่าวไปรวมกับวิชาหน้าที่พลเมือง จะก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการหรือไม่

“...การที่เราจะเอาเรื่อง Digital literacy ไปใส่ในวิชาอื่น เราต้องรู้เป้าหมายก่อนว่า วิชา เป้าหมายของเราคืออะไร เราต้องการให้เด็กเป็นพลเมืองที่ดีใช่หรือไม่ ซึ่งปัญหาของคนทั่วไปเนี่ยยังไม่ใช้พลเมือง แต่ยังเป็นคนเมืองที่ไม่ได้สร้างประโยชน์ต่อสังคมมากเท่าไรนัก สำหรับการที่บอกว่าวิชา Digital Literacy ควรที่จะอยู่ในวิชาอะไรก็ค่อนข้างยาก อย่างที่ทุกท่านทราบกัน ถ้าเราบรรจุในระดับมัธยมศึกษาที่จะทำให้เด็กสนใจ เพราะมันไม่ใช่วิชาที่มีผลต่อการสอบ Admission หรือจะเอาไปบรรจุในวิชาหน้าที่พลเมืองก็น่าสนใจ แต่ในวิชานี้ก็มีเนื้อหาเรื่องอื่นอีกหลายประเด็นไม่ได้เฉพาะเรื่อง Media literacy เท่านั้น...” (พระ จิรโสภณ, สัมภาษณ์)

“...ผมคิดว่า วิชาหน้าที่พลเมืองควรต้องกลับมา แต่เป็นหน้าที่พลเมืองดิจิทัล สอนตั้งแต่เด็ก ๆ เลย ไม่ต้องรอจนถึงอายุ 15 ให้เด็กรู้ว่า การดำรงชีวิตในสังคมออนไลน์นั้นแตกต่างกับสังคมจริง ๆ ยังไง อะไรควร อะไรไม่ควร อะไรทำได้หรือทำไม่ได้ ในยุคนี้ความคิดของเด็กไม่ได้อยู่กับความสนใจตรงหน้าเพียงอย่างเดียว เพราะสังคมมันเป็นสังคมคู่ขนานกันไป ลึก ๆ เนี่ยผมว่าเขาแยกไม่ออกนระหว่างชีวิตในสังคมจริงกับออนไลน์...” (พันธ์ทิติ์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

รวมกับวิชาการค้นคว้าอิสระ (Individual Study : IS)

วิชาการค้นคว้าอิสระ (IS) เป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่มีความเป็นไปได้ เนื่องด้วยตัววิชาเน้นการให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าวิจัยในประเด็นที่นักเรียนสนใจ โดยก่อนอื่นในวิชา IS1 นั้นนักเรียนก็ต้องเรียนรู้เรื่องแบบจำลองการสื่อสาร เรียนรู้วิธีการค้นคว้าข้อมูลผ่านสื่อต่าง ๆ เรียนรู้การคิด วิเคราะห์ ตัดสิน และเลือกใช้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยของตนเอง ซึ่งคล้ายคลึงกับผลสัมฤทธิ์ที่ต้องการในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ

“...วิชาการค้นคว้าอิสระหรือ IS....คือวิชาการสร้างความองค์ความรู้และการเผยแพร่ต่อผลงานต่าง ๆ ดิฉันคิดว่าเป็นไปได้หรือไม่ที่เราจะเอาเรื่องวิชาการรู้เท่าทันสื่อนี้ไปใส่ในวิชา IS เพราะในวิชานี้เราจะต้องสอนเรื่องของระบบการสื่อสาร SMCR และการค้นคว้าหาข้อมูลผ่านสื่อต่าง ๆ ในรายวิชานี้อยู่แล้ว และในวิชานี้ นักเรียนก็ต้องทำ Final project เป็นโครงการที่เด็กสร้างขึ้นโดยมีจุดประสงค์

เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาสังคม....เด็กควรจะเรียนรู้แค่การรู้เท่าทันสื่อ การวิเคราะห์ประโยชน์และโทษของสื่อต่าง ๆ สามารถประเมินผลและการนำเสนอได้ ก็คิดว่าน่าจะเพียงพอแล้ว...ถ้านำมาปรับใช้ในวิชา IS คิดว่าการรู้เท่าทันสื่อควรที่จะมาเป็นสิ่งแรก คือต้องบรรจุอยู่ใน IS1 เลย ส่วนเรื่องอื่น ๆ ก็อาจจะเป็นสิ่งที่ตามมาทีหลัง อย่างเช่นเรื่อง Content..." (สิโรตม์ อนุจันทร์, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม ยังมีความเห็นว่า การนำบทเรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เข้าสู่การเรียนในวิชาคั่นคว่ำอิสระนั้น จะต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมกับหลักการของวิชาการคั่นคว่ำอิสระที่นโยบายการศึกษามุ่งเน้นสร้างทักษะการคั่นคว่ำข้อมูล และสร้างผลงานทางวิชาการ ซึ่งจะช่วยยกระดับมาตรฐานของโรงเรียน ดังนั้นการนำเรื่องการรู้เท่าทันสื่อเข้ามาสู่รายวิชานี้ สามารถทำได้ในประเด็นเนื้อหาเกี่ยวกับการคั่นคว่ำข้อมูลน่าจะเหมาะสมที่สุด

"...สำหรับเรื่องเนื้อหาของ Media Literacy นั้น เป็นการสร้างความตระหนัก ไม่ใช่เนื้อหาแบบวิชาการเรียนการสอนทั่วไป ซึ่งหากนำไปรวมกับวิชา IS เนีย มันก็ผิดวัตถุประสงค์หลักที่กระทรวงตั้งไว้ นั่นก็คือ กระทรวงต้องการให้โรงเรียนเป็นโรงเรียนมาตรฐานสากล เลยอยากให้เด็กฝึกคิดฝึกคั่นคว่ำข้อมูล ฝึกอ้างอิงลิขสิทธิ์ แล้วก็ฝึกทำวิจัย เขียนบทความเผยแพร่ และนำไปใช้ในสังคมจริง ๆ...ซึ่งถ้าเราจะเอาเรื่อง Media literacy มาแทรกในวิชานี้ก็อาจจะได้บ้างในเรื่องของการสืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูล..." (ชูชม ธรณธรรม, สัมภาษณ์)

การจัดเป็นกิจกรรมเสริมการเรียน ค่ายอบรมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

อีกแนวทางหนึ่งของการนำเข้าสู่การเรียนการสอนคือการสร้างเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรในลักษณะค่ายอบรม หรือแคมป์ (Camp) หรือการเข้าค่ายนั้นก็มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงสุด จากการที่นักเรียนมีเวลาในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างความสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ทั้งมิได้มีระยะเวลารวบรัดเหมือนการเรียนการสอนในห้องเรียน นอกจากนี้ กิจกรรมรูปแบบดังกล่าวเหมาะสมกับวิธีการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ

"...ดิฉันเคยทำวิจัยว่า กิจกรรมการสอนแบบไหนที่ได้ประโยชน์มากที่สุด ระหว่าง 1) การแทรกเนื้อหาเข้าไปในชั้นเรียน 2) การทำแคมป์ 3) การสร้างชมรมหรือกิจกรรมหลังเลิกเรียน 4) การตั้งเครือข่ายในโรงเรียน และ 5) การจัดนิทรรศการต่างๆ ซึ่งสิ่งที่ได้ผลมากที่สุดก็คือ การทำแคมป์หรือการเข้าค่าย อาจจะสัก 2 หรือ 3 คืน เนื่องจากการทำแคมป์เป็นกิจกรรมที่ไม่ได้มีระยะเวลารวบรัด ทำให้เด็กมีเวลาที่จะแลกเปลี่ยนสร้างความสัมพันธ์ มีเวลาที่สร้างเครือข่ายมีเวลาในการ

แลกเปลี่ยนและการฟังคนอื่นพูด ซึ่งถือว่ามีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงสุดเท่าที่ดิฉันเคยทำวิจัยมาค่ะ...” (เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม การทำแคมป์อบรมนั้นมีข้อจำกัดหลักคือ โรงเรียนไม่มีงบประมาณเพียงพอในการทำแคมป์ให้นักเรียนได้ทุกคน

“...แต่จากประสบการณ์ (ในฐานะครู) ข้อเสียของการทำแคมป์ก็คือ โรงเรียนไม่มีงบประมาณเพียงพอที่จะจัดแคมป์ให้เด็กทุกคนหรือจัดได้ในทุกวิชา...” (สิโรตม์ อนุจันทร์, สัมภาษณ์)

“...หากการทำแคมป์มีปัญหา...อาจจะทำเหมือนวิชาเมื่อก่อน ที่ให้เด็กนักเรียนอ่านข่าวแล้วมาเล่าให้ฟังหน้าห้อง โดยเด็กก็จะนำข่าวที่ตัวเองได้อ่านในแต่ละสัปดาห์มาแชร์ให้คนอื่นฟัง ซึ่งครูเนี่ยก็น่าจะมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนให้เด็กแสดงความคิดเห็นว่า คิดยังไงบ้างกับเรื่องนี้ ดีหรือไม่ดี...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

เปิดเป็นวิชาเฉพาะ

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสามารถพัฒนาจากแนวทางการเรียนการสอนของวิชาที่เคยมีอยู่ในอดีต อย่างเช่นพัฒนาวิชาการใช้ห้องสมุดที่เน้นเรื่องการสืบค้นข้อมูล โดยเปลี่ยนมาเป็นวิชาการใช้สื่อดิจิทัลแทน หรือพัฒนาจากวิชาการรักการอ่าน โดยให้เด็กสามารถเลือกบริโภคสื่อและเนื้อหาที่ตรงตามความสนใจได้ หรือจะพัฒนาจากวิชาที่ให้เด็กมาแชร์ข้อมูลข่าวสารและร่วมวิเคราะห์ข่าวด้วยกัน โดยมีครูเป็นผู้สนับสนุนการแสดงความคิดเห็นของเด็ก เป็นต้น

“...เมื่อก่อนมีวิชานึงชื่อว่า การใช้ห้องสมุด แต่เดี๋ยวนี้หายไปเพราะเด็กไม่ค่อยใช้ห้องสมุดกันแล้ว ผมเลยคิดว่าทำไมเราถึงไม่เปิดวิชา การใช้สื่อดิจิทัล ขึ้นมาแทน เพราะก็เป็นการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสืบหาข้อมูลไม่ต่างจากการใช้ห้องสมุด... ปัจจุบันมี วิชาการรักการอ่าน แต่ข้อเสียก็คือเขาจะมีบทความมาให้แล้วว่าจะต้องอ่านอะไร ซึ่งเด็กไม่สามารถเลือกได้ตามความสนใจของตัวเองเหมือนเมื่อก่อน...” (สิโรตม์ อนุจันทร์, สัมภาษณ์)

“...เมื่อก่อนผมชอบการอ่านหนังสือนอกเวลามาก รู้สึกว่ามันเป็นอิสระ และเราสามารถเลือกอ่านเลือกศึกษาในสิ่งที่เราต้องการได้ แต่ว่าปัจจุบันไม่รู้ว่ามีอยู่อีกหรือเปล่า...” (พันธ์ทิติ์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

ทั้งนี้ การเปิดเป็นวิชาเฉพาะก็อาจพบปัญหาในเรื่องของครูผู้สอน ซึ่งปัจจุบันก็ยังคงเป็นปัญหาที่เรื้อรังอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย ทั้งในเรื่องของวุฒิการศึกษาของผู้สอน จำนวนผู้สอน แนวทางการสอนและการวัดผล เป็นต้น ที่ยังต้องหาแนวทางในการแก้ปัญหาอีกหลายประเด็น

“...วิชานี้คนสอนจะหายากที่สุด เพราะไม่ใช่ทุกคนที่มีความเต็มใจที่จะสอน...อีกวิธีหนึ่งก็คือ การสอนแบบ Team teaching ก็คือ เอาคนเก่งในแต่ละด้านมารวมกัน แต่จากการสอบถามเด็กที่เขาศึกษาเคยเรียนปรากฏว่า เด็กงงมาก เพราะว่าแต่ละคนก็มีวิธีการสอนที่ไม่เหมือนกัน มีเป้าหมาย มีสไตล์การสอนที่แตกต่างกัน เด็กก็เลยงงว่าตกลงครูต้องการอะไรกันแน่ ดิฉันเลยคิดว่า การสอนในวิชานี้ควรมีครูที่เป็นหลัก 1 คน แล้วคนอื่น ๆ ที่เหลือก็ต้องร่วมกันพิจารณาวางแผนและตกลงกันในทุกเรื่อง เช่น การให้คะแนนส่วนไหน ทำอย่างไรบ้าง ประเมินอย่างไร มีวิธีการสอนอย่างไร และมีเป้าหมายอย่างไร ถึงจะทำให้เนื้อหาวิชาเป็นไปในทิศทางเดียวกัน...” (พรปภัสสร ปริญาญกุล, สัมภาษณ์)

นำไปแทรกในเนื้อหาวิชาที่สอนเกี่ยวกับการค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล

การเปิดเป็นรายวิชาเฉพาะไม่สามารถทำได้ สามารถนำเนื้อหาเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ดิจิทัลแทรกในรายวิชาที่มีสอนอยู่เดิมแล้ว เนื่องจากในการเรียนการสอนทุกวิชา ก็จะต้องมีการเกี่ยวข้องกับสื่อ การค้นคว้าหาข้อมูล วิเคราะห์ ประเมิน ตัดสิน ในรูปแบบและบริบทของรายวิชานั้น ๆ อันมีแง่ดีในด้านของความหลากหลายของเนื้อหา น่าสนใจ และใกล้ตัวเด็กมากขึ้น และในหลักสูตรปัจจุบันของประเทศไทย แม้จะมีเรื่องนี้เป็นหลักอยู่ในสาระคอมพิวเตอร์ แต่ก็มีส่วนที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะที่สามารถแตกไปได้ในทุกวิชาได้

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาจากหลักสูตรในต่างประเทศ จะพบว่า การเรียนการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น จะมีความคล้ายคลึงกันคือ เน้นการบูรณาการในทุกวิชา มิได้แยกออกมาเป็นรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งเท่านั้น อย่างเช่นในสหรัฐอเมริกา จะมีกลุ่มทักษะการบูรณาการที่เน้น “สอนให้ใช้สื่อเป็น อ่านสื่อออก และเข้าใจความเป็นไปของโลก” ส่วนของประเทศออสเตรเลียนั้น แม้จะมี Framework หลักกำหนดกรอบการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้มาให้ แต่ครูในแต่ละวิชาจะต้องสร้างเป็นหัวข้อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และนำไปสู่การเรียนการสอนเอง

“...จากที่เคยวิวดูหลักสูตรต่างประเทศมา ก็พบว่าเรื่อง Digital literacy อยู่ในตัวชี้วัดของสาระการเรียนรู้ของรายวิชาต่าง ๆ อยู่แล้ว ซึ่งเราจะมองเรื่องนี้ให้เป็นวิชาหลักก็ได้ หรือจะมองว่าเป็นทักษะข้ามวิชาที่อยู่ในวิชาอื่นๆ ก็ได้ ซึ่งตอนนี้เวลามองเรื่อง Digital literacy ในไทย ไม่อยากให้มองว่าเป็นเรื่องที่ให้ครู

คอมพิวเตอร์สอนเพียงเท่านั้น โดยส่วนตัวมีโอกาสได้อบรมครูคอมพิวเตอร์ของ กสทช. ก็พบว่า ครูส่วนใหญ่ก็จะเน้นเรื่องการพัฒนาโปรแกรมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ไม่ได้มองบทบาทและเน้นการทำความเข้าใจสื่อ การอ่านสังคมโลกไซเบอร์ หรือ การทำความเข้าใจวัฒนธรรมใหม่ที่มากับ Social network ซึ่งจริง ๆ แล้วครูทุกคน ก็จะต้องสอนเรื่องนี้หมด ซึ่งก็จะแบ่งได้เป็น 1) สาระความรู้หลักที่ต้องสอน และ 2) บูรณาการเข้าไปในทุกสาระการเรียนรู้เลย...หลายประเทศ เช่น ในออสเตรเลีย เรื่อง Digital literacy จะเป็น framework ใหญ่เลย และทุกวิชาจะต้องนำไปสู่การเรียนการสอนเอง แต่ก็จะต้องสร้างเป็นหัวข้อการเรียนรู้ใหม่ๆ ขึ้นมา ส่วนใน อเมริกา 21th Century Literacy Skills นั้น จะประกอบด้วย 3 ส่วน คือ Digital Literacy + Media Literacy + Global Literacy รวมเป็นกลุ่มทักษะที่เรียกว่า “DMG literacy” มีหลักคือ สอนให้ใช้สื่อเป็น อ่านสื่อออก และเข้าใจความเป็นไป ของโลก เป็นกลุ่มวิชาบูรณาการไม่ได้แยกเป็นรายวิชา ซึ่งถ้าแยกเป็นวิชาใหม่ ก็ จะเกิดคำถามว่าใครจะสอนรายวิชานี้ ซึ่งก็จะพันกันไปจนถึงว่า มีวิชาออกขึ้นใหม่ อีก ซึ่งจริงๆ เรื่อง Digital literacy ในไทย มันมีตัวแกนอยู่แล้วในสาระ คอมพิวเตอร์ และมีส่วนที่แตะในทุกวิชาที่สามารถแตกไปได้ในทุกรายวิชา เช่น สังคมศึกษา สุขศึกษา ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับทักษะชีวิต เป็นต้น อันเป็นการพัฒนา ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะตัวฐานที่สามารถแตกไปได้ในทุก รายวิชาอยู่แล้ว...” (อรรถพล อนันตวรสกุล, สัมภาษณ์)

“...การรู้เท่าทันสื่อสามารถจะอยู่ได้ในทุกวิชา ก็มีความเป็นไปได้ เพราะว่าทุกวิชา ก็ข้องเกี่ยวกับการหาองค์ความรู้ต่าง ๆ ซึ่งก็ต้องมีเรื่องสื่อมาเกี่ยวพันอยู่แล้ว...” (พีระ จิรโสภณ, สัมภาษณ์)

“...สำหรับเรื่องการแทรกเนื้อหาในวิชาต่างๆ ดิฉันคิดว่าสามารถทำได้ทุกวิชา อาจจะไม่จำเป็นว่าจะต้องอยู่ในวิชา IS หรือหน้าที่พลเมือง หรือให้นโยบายแต่ละ โรงเรียนในการแทรกความรู้เรื่องนี้ลงไปได้ในบริบทที่เหมาะสม แต่ทั้งนี้ก็ต้อง เคารพในความสามารถในการสอนของอาจารย์แต่ละวิชาว่าจะแทรกได้มากน้อย เพียงใด...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

“...ส่วนถ้าเราอยากจะเอาไปแทรกในวิชาอื่นก็สามารถทำได้ เพราะแต่ละวิชาก็มี เนื้อหาในส่วนที่จะต้องเกี่ยวข้องกับการใช้สื่ออยู่แล้ว ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับความสามารถ

ในการประยุกต์เนื้อหาให้เข้ากับบทเรียนของครูเอง...” (ชูชม วรรณธรรม, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ในประเด็นการนำบทเรียนการเรียนรู้เท่าทันสื่อเข้าสู่โรงเรียน ยังมีประเด็นเพิ่มเติม คือ **ความสามารถของครูผู้สอน** เพราะแต่ละคนก็ย่อมมีความถนัดในการสอน และความสามารถในการบูรณาการเนื้อหาที่นอกเหนือจากรายวิชาของตนเองได้แตกต่างกัน ทั้งในเรื่องความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน ความเข้าใจใน Media literacy ที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้น **การอบรมครูผู้สอนก่อนที่จะทำการสอนในเรื่องนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญ** นอกจากนี้ ควรให้โอกาสครูผู้สอนมีส่วนร่วมในการออกแบบหลักสูตรหรือตำราการสอนด้วยเช่นกัน เพราะครูเปรียบเสมือนตัวกลางที่สำคัญที่สุดในการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปสู่ผู้เรียน ซึ่งหากครูผู้สอนไม่เข้าใจอย่างแท้จริง หรือยังมีความรู้เท่าทันสื่อที่น้อยกว่านักเรียน ก็ยากที่จะสอนให้เด็กมีความรู้เท่าทันสื่อได้ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

“...การที่จะนำเรื่องนี้ไปใช้ได้จริงในโรงเรียน...ควรจะต้องมีการจัดโครงการ training for trainer นำไปอบรมให้แก่ครู สอนให้ครูได้รู้และเข้าใจในความเป็น Media literacy อย่างไร สิ่งเหล่านี้เข้ามาชีวิตได้อย่างไร และครูจะมีบทบาทในการทำให้นักเรียนเกิดความความรู้เท่าทันสื่อได้อย่างไร...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

“...ในส่วนของคุณครูบางคนยังใช้เทคโนโลยีไม่ค่อยเป็น แต่ต้องเอาเรื่องเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนตามที่หลักสูตรกำหนด ซึ่งเมื่อต้องเอาเรื่องเทคโนโลยีมาใช้ ก็เอามาใช้ในรูปแบบที่ไม่ลึกซึ้ง อย่างเช่น ครูสอนสังคมให้เด็กไปค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เด็กแค่ Copy and paste เอามาส่ง คุณครูก็แฮปปี้ เด็กก็แฮปปี้ มีงานส่งทุกคน จบตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาที่กำหนดมาให้แต่ไม่ได้เกิดองค์ความรู้อะไรเพิ่มขึ้นเลย ดังนั้นแล้ว ครูที่จะสอนเรื่องนี้ควรจะต้องเป็นครูที่มีพื้นฐานและเข้าใจเรื่องเทคโนโลยีจริง ๆ...” (พันธ์ทิติต์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

“...ดิฉันอยากจะให้เน้นเรื่องของการอบรมครู ให้ครูมีความรู้เท่าทันสื่อ...ถ้าจะให้เป็นการดีที่สุดก็จะต้องมีการอบรม ให้ครูมีความรู้เท่าทัน สามารถตระหนักและคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับสื่อดิจิทัลให้ได้อย่างเชี่ยวชาญก่อนที่จะไปสอนนักเรียน...” (แพรวมาศ บุรณมานัส, สัมภาษณ์)

“...เมื่อพูดถึงการถ่ายทอดจากครูสู่เด็กนั้น ไม่ว่าจะบทเรียนหรือหลักสูตรใด ๆ ก่อนที่จะไปถึงเด็ก ก็ต้องผ่านครูก่อนแน่ ๆ ซึ่งถ้าเป็นเรื่อง Digital literacy จริงอยู่ที่ครู

ปัจจุบันถึงจะใช้เทคโนโลยีเป็นกันเกือบหมดแล้ว แต่ก็ยังติดปัญหาในเรื่องการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงอยู่...วิธีการที่ใช้ในการอบรมครูซึ่งเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดนั้น อาจไม่จำเป็นต้องใช้การจัดอบรม ซึ่งก็มีหลายวิธีที่สามารถทำได้ แต่ก่อนอื่น ผู้บริหารจะต้องให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ด้วย..." (ชูชม วรรณธรรม, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะว่า **การใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนการสอนแบบอิสระก็เป็นอีกหนึ่งทางเลือก** เนื่องจากนักเรียนในปัจจุบันค่อนข้างเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างสะดวก และใช้เป็นประจำอยู่แล้ว อีกทั้งพฤติกรรมของเด็กในปัจจุบันจะต้องการคำตอบในสิ่งที่ตนเองสงสัยในทันที หากครูนำเนื้อหาต่าง ๆ บรรจุลงไปในสื่อออนไลน์ แฝงบทเรียน หรือแนะนำแหล่งความรู้ต่าง ๆ ให้แก่เด็ก โดยที่เด็กสามารถศึกษาเองได้ตามความสนใจและช่วงเวลาที่เหมาะสม ก็เป็นทางเลือกที่น่าสนใจ แต่ทั้งนี้วิธีการดังกล่าวก็ขึ้นอยู่กับเด็กและสังคมในโรงเรียนเช่นเดียวกัน

"...พฤติกรรมของเด็กสมัยนี้คือ ถ้าต้องรอ ฉันไม่พอใจ ฉันไม่รอ ถ้าคุณครูให้คำตอบเด็กไม่แสบปี่ เด็กโทรไปไวยทันที ซึ่งเขาอาจทำไปโดยที่รู้สึกก็ได้ แต่ถ้าเรากลับเอาเรื่องความเร็วของเด็กมาใช้ในการเรียนเรื่องแบบนี้ Content ต่าง ๆ จึงควรจะอยู่ในแฟงอยู่ใน youtube...มีอยู่ทุกช่องทางให้ครบด้วย เพราะเราไม่รู้ว่เด็กแต่ละคนจะไปรับสื่อช่องทางไหน..." (พนัทธิติตต์ สิริภพธาดา, สัมภาษณ์)

"...สำหรับสื่อใน YouTube หรือใน Social media เกี่ยวกับการศึกษาที่ช่วยพัฒนาเด็ก คิดว่าปัจจุบันก็มีอยู่ไม่น้อย เพียงแต่ว่าเด็ก ๆ ไม่ได้สนใจที่จะค้นคว้า สื่อเหล่านั้นก็เลยอยู่เฉย ๆ ไม่มีประโยชน์ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับสังคม ขึ้นอยู่กับเด็กในแต่ละโรงเรียนด้วยเช่นกัน..." (สิโรตม์ อนุจันทร์, สัมภาษณ์)

"...เดี๋ยวนี้เด็กสามารถที่จะเรียนรู้ได้เองจาก content ต่าง ๆ โดยไม่จำเป็นต้องใช้ครูในการสอนด้วยซ้ำ เพราะว่าสื่อออนไลน์ยุคนี้ก็สามารถสอนได้ด้วยตัวของมันเอง ทำให้เด็กเรียนได้ด้วยตัวเอง เป็นลักษณะ Self-taught..." (ชีพธรรม คำวิเศษณ์, สัมภาษณ์)

จัดตั้งโรงเรียนต้นแบบการรู้เท่าทันสื่อ

จากการที่ปัจจุบันมีโรงเรียนต้นแบบและโรงเรียนนำร่องในด้านต่าง ๆ อยู่หลายแห่ง จึงมีความเป็นไปได้หรือไม่ที่จะจัดตั้งโรงเรียนต้นแบบในการรู้เท่าทันสื่อ โดยนำเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อไปบูรณาการได้ในทุกวิชาและกิจกรรมในโรงเรียน เพื่อเป็นการทดลองของการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อในอนาคต

“...เรามีโรงเรียนมาตรฐานสากล ISO มีโรงเรียนวิถีพุทธ มีโรงเรียนนาร่องต่าง ๆ แล้วทำไมเราถึงไม่ส่งเสริมให้มีโรงเรียนนาร่องในเรื่องนี้บ้าง อย่างเช่น โรงเรียนนาร่องเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เอาเรื่องนี้ไปใช้ในทุกกิจกรรม ทำในทุกวิชา และทุกบริบทที่เด็กเข้าไปอยู่ในโรงเรียน ซึ่งก็อาจจะเป็นต้นแบบเพื่อทดลองในโมเดลของการรู้เท่าทันสื่อไปเลย...” (สิโรตม์ อนุจันทร์, สัมภาษณ์)

ความคิดเห็นเกี่ยวเนื่องกับการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากการประชุมระดม
ไม่ความคิดผู้เชี่ยวชาญ สามารถนำมาใช้ประกอบการพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อ
ดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมได้ และช่วยชี้แนะแนวทางปฏิบัติในการนำเข้าสู่การสอนจริงใน
โรงเรียนอีกด้วย

บทที่ 6

โครงสร้างเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

การวิจัยครั้งนี้ได้นำผลการวิจัยระยะที่ 1 ที่ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับความเสี่ยงจากการใช้งานและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม ประกอบกับการวิจัยระยะที่ 2 เกี่ยวกับการวิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับหลักสูตร รายวิชาและการฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อ รวมทั้งผลสรุปการประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารอบแนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มาประมวลเพื่อพัฒนาเป็นโครงสร้างเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และออกแบบตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับการทดสอบบทเรียนที่พัฒนาขึ้น โดยจะรายงานผลของบทที่ 6 แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 โครงสร้างเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

ตอนที่ 2 ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

รายละเอียดในแต่ละตอน มีดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 โครงสร้างเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

งานวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนาโครงสร้างเนื้อหาการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมที่ครอบคลุมการใช้งานสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ความเสี่ยง อันตราย สถานการณ์ประเด็นปัญหา และอันตรายจากการใช้งานสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อทั้งในมิติ ความสามารถในการเข้าถึง ความเข้าใจ การคิดวิเคราะห์ ประเมินผล วิพากษ์ความถูกต้องและคุณค่า ทักษะที่สำคัญ รวมทั้งการสร้างสรรค์ ผลิตและใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล และการปรับตัวเพื่อการรู้เท่าทันในอนาคตตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในอนาคต

ผู้วิจัยได้กำหนดเป็นโครงสร้างเนื้อหาประกอบด้วย 5 กลุ่มสาระ รวม 22 บทเรียน ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

สาระที่ 1 การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล

มีเนื้อหาเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับเทคนิค การใช้งาน การเข้าถึง และการอ่านสื่ออย่างรู้เท่าทัน โดยมีสาระสำคัญ ได้แก่

- วิธีการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- เลือกที่จะใช้เพื่อประโยชน์และเลือกที่ปฏิเสธการใช้งานที่นำไปสู่ความเสี่ยงต่อตนเอง
- ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาทั้งความหมายตรงและโดยนัย

จากเนื้อหาข้างต้น นำมาออกแบบเป็นบทเรียน 2 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล ประเภทสื่อหลากหลายที่เชื่อมโยงกัน และวัตถุประสงค์การใช้งาน 5 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้ ความบันเทิง การสนทนาสื่อสารในกลุ่ม ติดตามข่าวสาร และการซื้อสินค้า

บทเรียนที่ 2 ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล การอ่านและตีความหมายเนื้อหาในรูปแบบของข้อความ ภาพ ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ การสร้างสิ่งเสมือนจริง การจำลองประสบการณ์

สาระที่ 2 ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

มีเนื้อหาเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับองค์กรสื่อดิจิทัล กฎหมายมารยาททั้งในชุมชนท้องถิ่น และชุมชนโลก การแยกแยะประเภทเนื้อหา พฤติกรรมการเสพติดสื่อดิจิทัล ทักษะพื้นฐานในการปฏิเสธ ตรวจสอบเนื้อหาและโอกาสที่นำไปสู่ความเสี่ยงอันตรายจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

จากเนื้อหาข้างต้นนำมาออกแบบเป็นบทเรียน 6 บทเรียน โดยเนื้อหาในกลุ่มสาระนี้ควรสอนด้วยวิธีการสอนที่เน้นการสอนทักษะความคิด ประเมิน และวิพากษ์ความถูกต้อง มี 6 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับองค์กรและความเป็นเจ้าของสื่อดิจิทัล การบริหารองค์กรสื่อ ธุรกิจสื่อ บทบาทหน้าที่สื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 2 กฎหมายเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล จริยธรรมวิชาชีพสื่อ มารยาทและวัฒนธรรมออนไลน์

บทเรียนที่ 3 การแยกแยะประเภทเนื้อหา ข่าว-ความคิดเห็น ความรู้-ความบันเทิง และ เนื้อหาสาระ-โฆษณาแฝง โดยเน้นทักษะการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา

บทเรียนที่ 4 การประเมินพฤติกรรมเสพติดสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง การเสพติดเกมส์ การเสพติดความบันเทิง

บทเรียนที่ 5 การเรียนรู้และฝึกทักษะ “การปฏิเสธ” สิ่งที่จะนำไปสู่ความเสี่ยงและ อันตรายจากการใช้สื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 6 การเรียนรู้และทักษะ การค้นหา ตรวจสอบความถูกต้อง และเลือกใช้ข้อมูล เนื้อหาต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัล

สาระที่ 3 รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์

กลุ่มสาระนี้มีเนื้อหาหลักเกี่ยวกับการทำความเข้าใจในการใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ประเด็น ปัญหา และอันตรายเกี่ยวกับการใช้งานสื่อดิจิทัล และการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลเนื้อหา มี 8 บทเรียน เน้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ใช้วิธีการสอนแบบ ประเด็นศึกษา (Issue-based Learning) เน้นบทบาทครูในฐานะโค้ช (Coach) ที่ช่วยชี้แนะให้ คำแนะนำ ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้เด็กมากกว่าการจะสอนเพียงอย่างเดียว โดยสอนแบบการ วิเคราะห์ วิพากษ์ อภิปราย ร่วมกับนักเรียน

จัดแบ่งเนื้อหาเป็น 8 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 ความเป็นตัวตน ความหลากหลายของบุคคล ความเป็นส่วนตัวกับความเป็นสาธารณะ และเสรีภาพการสื่อสารและการแสดงออกบนโลกออนไลน์และสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 2 โลกความจริงกับโลกเสมือนบนสื่อดิจิทัล ที่จะต้องแยกแยะให้ออกจากกันเพื่อการใช้ชีวิตอย่างเหมาะสมในสังคมจริงและบนสื่อออนไลน์

บทเรียนที่ 3 สื่อสังคมออนไลน์และวัฒนธรรมการอยู่ร่วมกัน ในชุมชนออนไลน์ระดับท้องถิ่นและชุมชนออนไลน์ระดับสากลหรือโลก

บทเรียนที่ 4 ประเด็นทางสังคม สถานการณ์เสี่ยงอันตราย ปรัชญาการณและกรณีตัวอย่างที่นำไปสู่อันตรายบนสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 5 การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อประโยชน์ในการการขับเคลื่อน แก้ปัญหา ทรนรงค์ทางสังคมเพื่อการพัฒนาสังคมได้จริง

บทเรียนที่ 6 ความรุนแรง การถูกกลั่นแกล้ง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 7 การใช้สื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์เพื่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship) และความเกี่ยวข้องกับประชาสังคม (Civic Engagement)

บทเรียนที่ 8 ธุรกิจและการพาณิชย์บนสื่อดิจิทัลทั้งในฐานะผู้ซื้อสินค้าและผู้ขายสินค้า การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ผู้ใช้สินค้านำเสนอ และเทคนิคการสังเกตและตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ความถูกต้องของเนื้อหาการซื้อ การขายบนสื่อออนไลน์

สาระที่ 4 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อชีวิตและสังคมที่ดี

สาระการเรียนรู้ในกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับการออกแบบ การผลิต การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล การออกแบบเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ทั้งการสร้างสรรค์เพื่อความบันเทิง การเรียนรู้ การแก้ปัญหาและขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในฐานพลเมืองที่ดี จัดเนื้อหาเป็น 3 บทเรียน เน้นการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ดังนี้

บทเรียนที่ 1 เครื่องมือและวิธีการสร้างเนื้อหาสื่อดิจิทัล เช่น การสร้างแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ บล็อก เฟซบุ๊กแฟนเพจ คลิปวิดีโอ เกมส์

บทเรียนที่ 2 การออกแบบและสร้างเนื้อหาสื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน 5 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้ ความบันเทิง การสนทนาสื่อสารในกลุ่ม ติดตามข่าวสาร และการซื้อขายสินค้า

บทเรียนที่ 3 การประยุกต์เทคโนโลยีการสื่อสารออนไลน์ และการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการรณรงค์สร้างการมีส่วนร่วมทางสังคม และสร้างความเป็นพลเมืองที่ดีบนสื่อดิจิทัล

สาระที่ 5 เรียนรู้อยู่เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

เนื้อหาการเรียนรู้เน้นการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงตามพัฒนาการของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในอนาคต และการเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตอย่างรู้ทันสื่อสื่อดิจิทัลในอนาคต มี 3 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต เน้นการแต่งเรื่อง การวาดภาพ เกี่ยวกับอนาคตของสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะเปลี่ยนแปลงไปในอีก 5-10 ปีข้างหน้า การเตรียมพร้อมสู่ชีวิตดิจิทัลในอนาคตอย่างรู้เท่าทัน

บทเรียนที่ 2 การค้นหาแหล่งเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตดิจิทัล เน้นการเสนอแลกเปลี่ยนแหล่งข้อมูลที่ดีระหว่างกัน

บทเรียนที่ 3 ทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่จะช่วยให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่พัฒนาไปตามเทคโนโลยีในอนาคต เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตชีวิตได้อย่างรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคต

ตอนที่ 2 ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

จากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ตามโครงสร้างเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมที่ได้พัฒนาขึ้น การวิจัยครั้งนี้ได้คัดเลือกบทเรียนมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน เพื่อนำไปทดสอบสอนในโรงเรียน 4 แห่ง การคัดเลือกบทเรียนนำมาออกแบบแผนการเรียนรู้ พิจารณาจากความเหมาะสมของเนื้อหาบทเรียนกับรายวิชาของครูที่เข้าร่วมการทดสอบการสอนแต่ละแห่ง โดยใช้บทเรียนละ 1 แห่ง ดำเนินการทดสอบสอนและเก็บข้อมูล 3 ส่วน ได้แก่ การสังเกตการณ์ การสอน การสัมภาษณ์นักเรียนและครูและการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความรู้ของนักเรียนตามขั้นตอนการวิจัยที่ได้ออกแบบไว้

การทดสอบสอนบทเรียนตัวอย่างเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัย เพื่อเป็นการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและวิธีการสอนในสภาพห้องเรียนจริง โดยทดสอบสอนโรงเรียนละ 1 บทเรียน 1 คาบเรียนซึ่งได้คัดเลือกบทเรียนจากโครงสร้างเนื้อหา มาเป็นตัวอย่างสำหรับการทดสอบสอน ดังนี้

ตัวอย่างที่ 1 บทเรียนที่ 2 เรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” จากกลุ่มสาระที่ 1 การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล เนื้อหาบทเรียนจะสอนเกี่ยวกับการอ่านเนื้อหาในสื่อดิจิทัล เพื่อให้ทราบความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล รวมถึงการอ่านและตีความหมายเนื้อหาในรูปแบบของข้อความ ภาพ ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ การสร้างสิ่งเสมือนจริง การจำลองประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการอ่านสื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน โดยมีวิธีการสอนด้วยกรณีตัวอย่าง บทเรียนตัวอย่างนี้เหมาะสมจะใช้ทดสอบสอนในวิชา ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา หน้าที่พลเมือง สารสนเทศ และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ตัวอย่างที่ 2 บทเรียนที่ 6 เรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกล่อลวงบนสื่อดิจิทัล” จากกลุ่มสาระที่ 3 เรื่อง **รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล** และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์ เนื้อหาบทเรียนจะสอนเกี่ยวกับ อันตรายจากเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลที่มีความรุนแรง เนื้อหาด้านเพศที่ไม่เหมาะสม ลามกอนาจาร โอกาสที่เกิดขึ้นในการใช้งานที่จะนำพาให้นักเรียนเข้าสู่ความเสี่ยงต่ออันตราย การถูกล่อลวง การเสียสุขภาพ การเกิดอาชญากรรมได้ เน้นการวิเคราะห์ให้ทราบถึงอันตราย และวิธีการตอบสนองอย่างปลอดภัย ใช้วิธีการสอนแบบกรณีศึกษา ร่วมกับการอภิปราย และกิจกรรมกลุ่ม บทเรียนตัวอย่างนี้เหมาะสมจะใช้ทดสอบสอนในวิชา สังคมศึกษา หน้าที่พลเมือง เป็นต้น

ตัวอย่างที่ 3 บทเรียนที่ 3 เรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” จากกลุ่มสาระที่ 2 เรื่อง **ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล** เนื้อหาบทเรียนเน้นการวิเคราะห์แยกแยะประเภทเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของนักเรียน ให้นักเรียนสามารถแยกแยะเนื้อหาระหว่าง ข่าว กับ ความคิดเห็น ได้ แยกแยะเนื้อหาความรู้ กับ ความบันเทิงได้ สามารถระบุถึงลักษณะเนื้อหาและชี้ได้ว่าเป็นโฆษณาแฝง ใช้วิธีการสอนแบบกรณีตัวอย่าง เน้นการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาจากกรณีตัวอย่าง บทเรียนตัวอย่างนี้เหมาะสมจะใช้ทดสอบสอนในวิชา ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา หน้าที่พลเมือง สารสนเทศและอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ตัวอย่างที่ 4 บทเรียนที่ 1 เรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต” จากกลุ่มสาระที่ 5 เรื่อง **เรียนรู้อยู่เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง** เนื้อหาบทเรียนจะสอนเกี่ยวกับการคาดการณ์การดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลในอนาคตอีก 5-10 ปีข้างหน้า บทเรียนจะเน้นให้นักเรียนใช้จินตนาการบนพื้นฐานความคิดการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล และการใช้ชีวิตอย่างรู้เท่าทันโลกดิจิทัลในอนาคต ใช้วิธีการสอนแบบการเล่าเรื่องผ่านการวาดภาพ และนำมาอภิปรายในประเด็นการปรับตัวเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคต บทเรียนตัวอย่างนี้เหมาะสมจะใช้ทดสอบในวิชา ศิลปศึกษา ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ เป็นต้น โดยแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละบทเรียนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระที่ 1 การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
บทเรียนที่ 2 ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล	เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

เนื้อหาสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถตีความหมายได้ 2 ระดับ คือ 1) ความหมายตรง (Denotation) ซึ่งเป็นความหมายที่เราตีความตรงตามตัวอักษร หรือภาพที่ปรากฏ 2) ความหมายโดยนัย (Connotation) ซึ่งเป็นความหมายอีกชั้นหนึ่งที่เพิ่มเติมจากความหมายตรง กล่าวคือ เป็นความหมายเพิ่มเติม หรือความหมายที่ซ่อนอยู่โดยนัย เป็นความหมายอีกความหมายหนึ่งของข้อความ หรือภาพนั้น ๆ การจะตีความหมายระดับนี้ได้ต้องใช้ประสบการณ์การอ่าน ประสบการณ์ชีวิตและสังคม ความหมายทั้ง 2 ระดับนี้เป็นความตั้งใจของผู้ส่งสาร ที่จะต้องการสื่อความหมายลักษณะที่ซ่อนเร้น แฝงความหมายบางอย่างไว้ หรือต้องการให้เราใช้ประสบการณ์ชีวิต และสังคมตีความหมายด้วยตนเอง ทำให้เนื้อหา ข้อความ หรือภาพนั้นดูน่าสนใจและดึงดูดใจเรา และมีโอกาสที่เราจะเคลิบเคลิ้มไปตามความหมายโดยนัยที่แฝงมา ในข้อความหนึ่ง ๆ เราอาจตีความได้ทั้งความหมายนัยตรง และความหมายโดยนัย ในบางครั้งความหมายเหล่านี้ถูกนำมาใช้ในการหลอกลวงให้ผู้บริโภคเข้าถึง เพื่อให้เชื่อ หรือให้ซื้อสินค้า หรือใช้เพื่อการโน้มน้าวทัศนคติให้รู้สึกชอบหรือเกลียดตามที่ผู้ส่งสารต้องการ ดังนั้นการอ่านเนื้อหาสื่อดิจิทัล ผู้อ่านจึงจำเป็นต้องสามารถตีความหมายทั้งความหมายตรง และความหมายโดยนัย ที่อยู่ในข้อความ รูปภาพ รวมทั้งเทคนิคเนื้อหาแบบการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อ (Interactive Media) สิ่งเสมือนจริง (Virtually) และประสบการณ์จำลอง (Simulation) ได้ จึงเป็นความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถรู้เท่าทัน สามารถเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย

ความหมายนัยตรง (Denotation) คือ สาระที่เกิดจากการตีความตามสิ่งที่เห็น ที่อ่าน เนื้อหา ข้อความ รูปภาพ รวมทั้งเทคนิคคอมพิวเตอร์ในด้านการโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ภาพ หรือคลิป หรือกราฟิกที่จำลองจนเสมือนจริง และเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างประสบการณ์จำลอง ที่มีความหมายตรงตัวอักษร ข้อความ ภาพ เช่น ดาว หมายถึง สิ่งที่เห็นเป็นดวงบนท้องฟ้าเวลา มีด

ความหมายโดยนัย หรือ นัยประหวัด (Connotation) คือ สาระที่เกิดจากการใช้ประสบการณ์ชีวิต ประสบการณ์ทางสังคมมาตีความสิ่งที่เห็น เนื้อหาที่อ่าน ข้อความ รูปภาพ รวมทั้งเทคนิคคอมพิวเตอร์ในการโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ภาพ หรือคลิป หรือกราฟิกที่จำลองจนเสมือนจริง และเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างประสบการณ์จำลอง โดยที่ผู้รับสารสามารถจะแปลความหมายเปรียบเทียบ เทียบเคียงกับประสบการณ์ชีวิตและสังคมของตนเอง สร้างเป็นความหมายเพิ่มเติมจากความหมายตรง เป็นความหมายโดยนัย ซึ่งทุกคนในสังคมเข้าใจความหมายนั้นเป็นอย่างดี เช่น ดาว มีความหมายตรงว่า สิ่งที่เราเห็นบนท้องฟ้า และมีความหมายโดยนัยว่า ความสูงส่ง งดงาม สง่างาม ความไฝ่ฝัน ความเป็นบุคคลที่โดดเด่น เป็นต้น

หลักการตีความหมายโดยนัยคือ หัดตั้งคำถามกับเนื้อหาในสื่อดิจิทัล ทั้งเนื้อหาในรูปแบบของ ข่าว โฆษณา บทความ เกมส์ การสนทนา ภาพ เพลง โดยให้ถามว่า “ใครเป็นผู้ผลิตเนื้อหานี้ และเขาต้องการอะไรจากเรา” เราก็จะทราบความหมายโดยนัย ซึ่งช่วยให้เราสามารถตัดสินใจเลือกจะตอบสนองต่อเนื้อหานี้ได้อย่างรู้เท่าทัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถ

1. จดจำสาระสำคัญเกี่ยวกับความหมายตรง ความหมายโดยนัย และหลักการตีความหมายเพื่อการรู้เท่าทันสื่อได้
2. บอก ระบุ อธิบาย ความหมายตรงและความหมายโดยนัยได้
3. วิเคราะห์ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของข้อความ รูปภาพ การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อ สิ่งเสมือนจริง และประสบการณ์จำลองได้
4. ตัดสินคุณค่าของความหมายตรงและความหมายโดยนัยของข้อความ รูปภาพ การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อ สิ่งเสมือนจริง และประสบการณ์จำลองได้
5. มีทัศนคติต่อการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ในด้านช่วยให้ลดความเสี่ยงจากอันตราย และเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการใช้งานสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 1 การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 2 ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล การอ่าน และตีความหมายเนื้อหาในรูปแบบของข้อความ ภาพ ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ การสร้างสิ่งเสมือนจริง การจำลองประสบการณ์

กิจกรรมการเรียนรู้

นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ใช้เวลา 5 นาที

ขั้นนำ : ใช้เวลา 10 นาที

1.นักเรียนดูภาพ แล้วร่วมสนทนากับครูว่า เห็นอะไรบ้างในภาพนี้ และภาพนี้มีความหมายว่าอย่างไร



ภาพที่ 1



ภาพที่ 2

2. ครูเฉลยว่า **ภาพที่ 1** มีความหมายตรงคือ “คนแก่สูบบุหรี่จนลงครบรอบ 42 ปีที่ได้สูบบุหรี่มาโดยตลอด” และมีความหมายโดยนัยซึ่งตีความตามประสบการณ์ของคนที่เราเห็น เช่น คนที่ชอบสูบบุหรี่ก็จะตีความหมายโดยนัยว่า “การสูบบุหรี่ไม่เห็นเสียหายอะไร คนที่สูบก็น่าจะมีอายุยืน อยู่มาจนแก่” ซึ่งอาจจะเป็นความหมายโดยนัยที่ผู้ส่งแ่่งมาให้เราเพื่อส่งเสริมให้เราสูบบุหรี่ หรือโน้มน้าวให้เรา มีทัศนคติที่ดีต่อการสูบบุหรี่ อย่างไรก็ตาม อาจจะมีคนที่ไม่ชอบสูบบุหรี่ ก็จะตีความหมายโดยนัยว่า “แก่แล้วยังสูบบุหรี่อีก ไม่ดีเลย” ก็ได้ การตีความหมายโดยนัยกรณีนี้จะเป็นผลดีต่อการรู้เท่าทันสื่อ

ภาพที่ 2 ครูเฉลยว่า มีความหมายตรงคือ “เป็นเหตุการณ์ที่แม่อุ้มลูกที่ได้รับบาดเจ็บจากการสงคราม แสดงถึงความโหดร้ายของสงคราม ที่ทุกคน “กด ไลค์ (like)” ให้” และมีความหมายโดยนัยที่ผู้ส่งสารต้องการเรียกร้องให้เราลงมือร่วมมือกันอย่างจริงจังในการต่อต้านสงคราม ไม่ใช่เพียงแค่กดไลค์ให้ภาพแล้วจบกัน เป็นความหมายแฝงที่ต้องการโน้มน้าวให้เรามีทัศนคติว่าสงครามเป็นสิ่งที่ไม่ดี และเราต้องร่วมมือกันต่อต้านอย่างจริงจัง การกดไลค์กดแชร์เพียงอย่างเดียวไม่สามารถช่วยชีวิตใคร ๆ จากสงครามได้

1. ครูกล่าวเชื่อมโยงว่าในยุคดิจิทัล เนื้อความในสื่อที่เราพบมักจะมีทั้งความหมายตรงและความหมายแฝงหรือความหมายโดยนัย อยู่เสมอและความหมายโดยนัยนี้เป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการให้เราคิด มีทัศนคติ ให้เชื่อตาม หรือโน้มน้าวให้เราทำอะไรบางอย่างตามที่เขาต้องการ ซึ่งถ้า

ผู้ส่งสารเป็นธุรกิจ มักจะมีความหมายโดยนัยเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ และก็มีบางองค์กรที่เป็นองค์กรการกุศลก็อาจจะใช้ความหมายโดยนัยเพื่อรณรงค์แก้ปัญหาหรือเพื่อประโยชน์ของสังคมด้วยก็ได้ เราจึงต้องรู้และฝึกทักษะการตีความหมายโดยนัยและทราบถึงวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ขั้นสอนใช้เวลา 25 นาที

1. นักเรียนวิเคราะห์ภาพด้วยการถามนำของครูว่าทราบ ความหมายตรง และความหมายโดยนัย หรือไม่
2. ครูอธิบายความหมายของ ความหมายตรง และ ความหมายโดยนัย ให้ชัดเจน
3. นักเรียนทำกิจกรรม “ความหมายสองด้าน” โดยให้นักเรียนจับกลุ่มเท่าๆ กัน แล้วแจกป้ายให้แต่ละกลุ่มจำนวน 2 ชิ้นเท่าๆ กัน ซึ่งป้ายแผ่นที่ 1 เขียนคำว่า “ความหมายตรง” และป้ายแผ่นที่ 2 เขียนคำว่า “ความหมายโดยนัย”
4. ครูขออาสาสมัครนักเรียน 1 คน ออกมาหน้าชั้น ครูแสดงข้อความ “ออมสิน แจ้งปิดปรับปรุงระบบ ATM ชั่วคราว 5-6 ก.พ.นี้” จากนั้นให้อาสาสมัครเลือกที่จะชูป้าย ความหมายตรง แล้วเลือกให้กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งตอบความหมายตรง จากนั้นชูป้าย ความหมายโดยนัย แล้วเลือกให้กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งตอบความหมายโดยนัย หรือ กลุ่มอื่นๆ จะช่วยกันตอบก็ได้
5. ครูเฉลยว่าข้อความนี้มีความหมายตรง และถามนักเรียนว่าเพราะเหตุใดจึงมีความหมายตรง จากนั้นครูเฉลยว่า เพราะข้อความนี้มีลักษณะเป็นการแจ้งข่าวสาร จำเป็นต้องนำเสนอข้อมูลที่ทำให้คนอ่านตีความได้ตรงกัน
6. ครูเฉลยว่าข้อความนี้มีความหมายโดยนัยแฝงมา และถามนักเรียนว่าเพราะเหตุใดจึงมีความหมายโดยนัย จากนั้นครูเฉลยว่า ข้อความนี้เป็นข้อความแจ้งข่าวของธนาคาร เพื่อให้ลูกค้าได้รับทราบข้อขัดข้องของการใช้งาน แฝงความหมายว่าธนาคารห่วงใยความสะดวกในการใช้บริการของลูกค้า จึงแจ้งข่าวล่วงหน้า ลูกค้าก็จะพึงพอใจและใช้บริการของธนาคารต่อไป หรือคนที่ไม่ได้เป็นลูกค้า เมื่อเห็นข้อความนี้ก็จะรู้สึกดีต่อธนาคาร รู้สึกว่าธนาคารใส่ใจห่วงใยลูกค้า และอยากจะหันมาใช้บริการ ธนาคารก็จะได้ลูกค้าเพิ่ม ได้กำไรเพิ่มมากขึ้น เป็นความหมายโดยนัยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการค้าธุรกิจและกำไร

7. ครูแจกป้ายความหมายตรง และ ป้ายความหมายโดยนัย ให้นักเรียนทุกกลุ่ม แล้วแสดงข้อความ “คริส หอวัง ยกพริกมาทั้งสวน แซ่บเวอร์” จากนั้นให้นักับ 1-3 แล้วให้นักเรียนทุกกลุ่มชูป้ายว่าข้อความนี้เป็นประโยคที่มีความหมายตรงหรือความหมายโดยนัย

8. ครูเฉลยว่าข้อความนี้มีความหมายโดยนัย เพราะคำว่ายกพริกมาทั้งสวน แซ่บเวอร์ มีความหมายว่า คริส หอวังเป็นผู้หญิงที่รสนแรง ซึ่งข้อความนี้ต้องการกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความสนใจเป็นเทคนิคของการพาดหัวข่าวให้ผู้อ่านสนใจ อยากรู้ แล้วกดคลิกเข้าไปอ่านข่าว เมื่อมีคนกดคลิกไปอ่านมาก ๆ เว็บไซต์ข่าวนี้ก็จะเป็นที่นิยม สินค้าต่าง ๆ ก็จะหันมาลงโฆษณาในเว็บไซต์ข่าว เจ้าของเว็บข่าวก็จะได้กำไร หากนักเรียนกลุ่มใดตอบถูกก็จะได้คะแนนไป 1 คะแนน

1. ครูแสดงภาพ



จากนั้นให้นักับ 1-3 แล้วให้นักเรียนทุกกลุ่มชูป้ายคำตอบ

2. ครูเฉลยว่าภาพนี้มีความหมายโดยนัย แล้วถามนักเรียนว่าภาพนี้หมายถึงอะไร จากนั้นครูเฉลยว่าภาพนี้หมายถึง เด็กผิวสีมักจะถูกกำหนดอนาคตให้เป็นคนทำความสะอาด หรือคนที่ มีอาชีพต้อยต่ำ โดยภาพนี้ต้องการกระตุ้นให้คนดูคิด หรือตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กผิวสี นักเรียนกลุ่มที่ตอบถูกก็ได้คะแนนไป 1 คะแนน

3. ครูแสดงภาพ



จากนั้นนับ 1-3 แล้วให้นักเรียนทุกกลุ่มชูป้ายคำตอบ

1. ครูเฉลยว่าภาพนี้มีความหมายโดยนัย แล้วครูถามนักเรียนต่อว่าภาพนี้ให้ความหมายโดยนัยว่าอย่างไร จากนั้นครูเฉลยว่าภาพนี้หมายความว่า รถยนต์ยี่ห้อนี้วิ่งเร็วกว่าเสือ จนเสือดองมานั่งในรถแทน ภาพนี้มีลักษณะที่ต้องการจูงใจให้ผู้อ่านสนใจและอยากซื้อรถยนต์นักเรียนกลุ่มใดตอบถูกก็ได้คะแนนไป 1 คะแนน

2. ครูเปิดคลิปวิดีโอ <https://www.youtube.com/watch?v=bRL48o4GrkY> เมื่อนักเรียนดูจบ ครูให้นักเรียนชูป้ายว่าเนื้อหาในคลิปวิดีโอมีความหมายนัยตรงหรือโดยนัย

3. ครูเฉลยว่าคลิปวิดีโอมีความหมายโดยนัย แล้วถามนักเรียนว่าเหตุใดเนื้อหาในคลิปวิดีโอจึงมีความหมายโดยนัย จากนั้นครูเฉลยว่าเพราะคลิปวิดีโอได้ทำการเลียนแบบและล้อเลียนพฤติกรรมของคนเลี้ยงตุ๊กตาลูกเทพ และแสดงให้เห็นว่าตุ๊กตาลูกเทพไม่ได้ศักดิ์สิทธิ์จริงๆ นักเรียนกลุ่มใดตอบถูกก็ได้คะแนนไป 1 คะแนน

4. ครูเปิดคลิปวิดีโอ <https://www.youtube.com/watch?v=b8zAAEDGQPM> เมื่อนักเรียนดูจบ ครูให้นักเรียนชูป้ายว่าเนื้อหาในคลิปวิดีโอมีความหมายตรง และความหมายโดยนัย

5. ครูเฉลยว่าเนื้อหาในคลิปวิดีโอมีทั้งความหมายตรง และความหมายโดยนัย ซึ่งความหมายตรงอยู่ในส่วนที่ผู้บรรยายได้อธิบายข้อมูล รวมถึงตัวเลขต่างๆ และความหมายโดยนัยอยู่ในส่วนที่ผู้บรรยายได้เปรียบเทียบน้ำว่าเป็นวารี เพื่อให้ทุกคนเข้าใจได้ง่ายและปฏิบัติตนให้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์น้ำท่วม นักเรียนที่ตอบถูกก็ได้ 1 คะแนน

6. ครูสรุปคะแนนนักเรียนแต่ละกลุ่มและบันทึกคะแนน

ขั้นสรุป ใช้เวลา 5 นาที

1. ครูให้นักเรียนตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับความหมายตรงและโดยนัยในสื่อที่นักเรียนได้เห็นในช่วงกิจกรรม โดยครูถามว่านักเรียนเห็นว่าความหมายตรงถูกใช้เพื่ออะไร ในเนื้อหารูปแบบใดบ้าง และความหมายโดยนัยถูกใช้เพื่ออะไร ในเนื้อหารูปแบบใดบ้าง

2. ครูสรุปอีกครั้งหนึ่งว่าความหมายตรงมักจะถูกใช้เพื่อการบอกกล่าว ให้ข้อมูลข้อเท็จจริง เพื่อให้ทุกคนเข้าใจเนื้อหาของสาร ส่วนความหมายโดยนัยมักถูกเพิ่มเติมลงไปในการหาตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร ซึ่งถ้าผู้ส่งสารเป็นธุรกิจ การเมือง ก็มุ่งหวังเชิงการค้า มักจะอยู่ในรูปแบบของข่าวของบริษัท โฆษณา รายการบันเทิง อย่างไรก็ตาม หากองค์กรที่เป็นองค์กรการกุศล สาธารณประโยชน์ ก็จะมีวัตถุประสงค์เชิงการรณรงค์ให้ช่วยกันแก้ปัญหาหรือการให้ความช่วยเหลือประชาชน

3. ครูสรุปหลักการตีความหมายโดยนัยคือ เมื่อเราอ่านสื่อแล้ว ให้ถามตัวเองว่า “ใครเป็นผู้ผลิตเนื้อหานี้ และเข้าต้องการอะไรจากเรา”

นักเรียนทำแบบประเมินผลหลังการเรียนรู้ ใช้เวลา 5 นาที

การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. จดจำสาระสำคัญเกี่ยวกับความหมายตรง ความหมายโดยนัย และหลักการตีความหมายเพื่อการรู้เท่าทันสื่อได้	แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ แบบทดสอบหลังการเรียนรู้	คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และต้องต่ำกว่าร้อยละ 60
2. บอก ระบุ อธิบายความหมายตรงและความหมายโดยนัยได้	แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมได้ตามเนื้อหาที่ให้ระบุความหมายได้

3. วิเคราะห์ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของข้อความ รูปภาพ การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อ สิ่งเสมือนจริง และประสบการณ์จำลองได้	แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมวิเคราะห์ความหมายได้
วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
4. ตัดสินคุณค่าของความหมายตรงและความหมายโดยนัยของข้อความ รูปภาพ การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อ สิ่งเสมือนจริง และประสบการณ์จำลองได้	แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมตัดสินคุณค่าของความหมายได้
5. มีทัศนคติต่อการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ในด้านช่วยให้ลดความเสี่ยงจากอันตราย และเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการใช้งานสื่อดิจิทัล	การสังเกตการแสดงออก คำตอบ ของนักเรียนโดยครูผู้สอน	นักเรียนร้อยละ 80 แสดงออกถึงทัศนคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อได้

สื่อการเรียนรู้

1. ข้อความจำนวน 2 ข้อความ

- ประกาศ “ออมสิน แจกปิดปรับปรุงระบบ ATM ชั่วคราว 5-6 ก.พ.นี้”
- ข่าว “คริส หอวัง ยกพริกมาทั้งสวน แซ่บเวอร์”

2. รูปภาพ จำนวน 4 ภาพ

- หญิงชรา

- แม่และเด็ก

- เด็กทารก

- เสือและรถยนต์

3.คลิปวิดีโอ จำนวน 2 ชิ้น

- วิธีเลี้ยงลูกเทพ

- วัสดุ flood ep.1: รู้จักน้ำท่วมให้มากขึ้น

4.แผ่นป้ายคำตอบ จำนวนเท่ากับการจัดกลุ่มผู้เรียน

- ความหมายตรง

- ความหมายโดยนัย

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระที่ 3 รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 บทเรียนที่ 6 ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกละเมิดบนสื่อดิจิทัล
 เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยในปัจจุบันที่มุ่งสู่สังคมแบบดิจิทัล ส่งผลต่อเยาวชนที่มี การเปลี่ยนแปลงในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นอินเทอร์เน็ต การใช้แอปพลิเคชัน การเล่นเกม ฯลฯ ทำให้เยาวชนมีการแสดงพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจากเดิม มีความเสี่ยงต่อกภัย อันตราย การถูกละเมิด นำไปสู่การเกิดอาชญากรรม และอาจจะเกิดปัญหาในระยะยาวได้ ดังนั้นจึงมีความ จำเป็นอย่างยิ่งที่เยาวชนจะต้องได้รับการป้องกัน ช่วยเหลือ ดูแลไม่ให้ปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นได้ ต้องรู้ ถึงความเสี่ยงดังกล่าว และมีทักษะในการป้องกันตนเองจากภัยอันตราย นักเรียนจะพบว่าปัญหาอัน เกิดจากความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกละเมิดนั้น มีกรณีตัวอย่างที่มากมายให้เห็น ดังตัวอย่าง ต่อไปนี้ เป็นผลโพลพฤติกรรมออนไลน์ของวัยรุ่น สํารวจโดย เอแบคโพลล์ (ABAC Poll) มาลองดูกันว่า พฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นเป็นอย่างไร

เพศ (sex) และ ความรุนแรง

- เกือบ 30% เคยใช้ Camfrog เพื่อดูโชว์
- วัยรุ่นใช้โปรแกรม chat และห้อง chat มากขึ้น จาก 68% เป็น 80%
- ประมาณ 30% เคยพูดคุยเรื่อง sex บนอินเทอร์เน็ต
- ประมาณ 30% เคยนัดคนที่รู้จักกันในอินเทอร์เน็ตมาเจอกัน
- 14.5% เคยมี sex กับคนที่รู้จักกันผ่านอินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้นจาก 13% เมื่อปีก่อน
- คนเคยมี sex กับคนที่รู้จักกันผ่านอินเทอร์เน็ตมีอย่างเต็มใจเพียงไม่ถึง 50%
- 80% เคยพูดไม่จริงบนอินเทอร์เน็ต (ให้ข้อมูลเท็จ หลอกว่าเป็นคนอื่น และอื่นๆ)
- 30% เคยพบเนื้อหาความรุนแรงบนอินเทอร์เน็ต ส่วนมากเกี่ยวกับการฆาตกรรม ฆ่าตัวตาย

การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว

- ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกว่า 63% เคยเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์
- 1 ใน 3 ของคนที่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว เคยถูกคนไม่รู้จักติดต่อมา
- ประมาณ 30% ของผู้ที่เปิดเผยข้อมูล และมีคนไม่รู้จักติดต่อมา พบกับเหตุการณ์ไม่ดี (ไม่สบายใจ ถูกหลอกลวง ข่มขืน)
- 43% ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เห็นว่าไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์เลย
- เกือบ 60% คิดว่า แนวโน้มการเกิดอาชญากรรมจากอินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้น

การใช้อินเทอร์เน็ตทางสร้างสรรค์

- วัยรุ่นเข้าเว็บที่มีเนื้อหามีประโยชน์ค่อนข้างมาก (เอียงไปทางมาก)
- 43% ไม่เคยสร้างเนื้อหา หรือเผยแพร่ความรู้ด้วยตนเองบนอินเทอร์เน็ตเลย มีเพียง 5% เท่านั้นที่เผยแพร่เป็นประจำ
- ปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นใช้บริการเนื้อหาที่มีประโยชน์ คือการค้นหาข้อมูลทั่วไปและทำรายงาน การบ้าน
- 1 ใน 3 คิดว่า การที่ตนไม่เข้าใช้บริการเนื้อหาที่มีประโยชน์ เพราะไม่มีความจำเป็นต้องใช้

การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการหลอกลวงมีหลายวิธีการ ตั้งแต่วิธีการดั้งเดิมที่อาจพบโดยทั่วไปไปจนถึงวิธีการที่ สลับซับซ้อน ผู้หลอกลวงใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการกระทำความผิด หรือก่อให้เกิดความเสียหายแก่ สาธารณชน แม้ว่าผู้บริโภคจะมีความรู้ทางเทคโนโลยี แต่ก็อาจไม่รู้เท่าทันหรือไม่ทราบถึงวิธีการหลอกลวงดังกล่าว จึงอาจได้รับความเสียหายได้ ดังนั้นการทำความเข้าใจถึงรูปแบบของการหลอกลวงที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือและเสนอแนะวิธีป้องกันจะเป็นประโยชน์แก่ผู้บริโภคทำให้สามารถป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น อีกทั้งจะช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับทั้งผู้บริโภคและผู้ประกอบธุรกิจเกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ให้ดียิ่งขึ้นด้วย

รูปแบบของการหลอกลวง (Type of fraud)

1. การประมูลสินค้าทางอินเทอร์เน็ต (Internet Auction Fraud) ของถูก ของดี น่าซื้อ :
ปั่นราคา ไม่มีสินค้า
2. การให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider Scams) ให้บริการอินเทอร์เน็ต
ถูก : เรียกเก็บค่าบริการ ถ้าเลิกก่อนกำหนดต้องถูกปรับ

3. การใช้บัตรเครดิตโดยไม่ได้รับอนุญาต (Credit Card Fraud) บริการภาพโป๊ แค้ม เลขบัตรเครดิตได้ : เขาเอาข้อมูลไปใช้จ่าย

4. การเข้าควบคุมการใช้โมเด็มของบุคคลอื่น (International Modem Dialing/ Modem Hijacking) เปิดดูภาพโป๊ และมีโปรแกรมพิเศษ : หลอกให้โทรทางไกล

5. การหลอกลวงให้ใช้บริการเว็บไซต์ (Web Cramming) ให้บริการเว็บเพจฟรี : ตอนหลังเรียกเก็บเงิน เลิกก็ยาก

6. การหลอกลวงโดยใช้การขายแบบตรง (Multilevel Marketing Plans/ Pyramids) เป็นเศรษฐกิจได้ง่าย : ต้องจ่ายก่อน ไม่มีอะไรรับรองว่ารวย

7. การหลอกลวงโดยเสนอให้เงินจากไนจีเรีย (Nigerian Money Offers) มีเงินให้หลายสิบล้านจากนักการเมืองต่างชาติ : แค่ออนเงินสัก 2 หมื่นเป็นค่าดำเนินการ

8. การหลอกลวงให้ประกอบธุรกิจที่บ้าน (Work-at-Home) เป็นเลื่อนอนกินอยู่บ้าน : แต่ไม่เป็นดังฝัน

9. การหลอกลวงให้จดทะเบียนโดเมนเนม (Domain name registration scams) จดโดเมนถูก หรือฟรี : แต่ท่านไม่ใช่เจ้าของ หรือถูกเรียกเก็บเงินภายหลัง

10. การหลอกลวงโฆษณาหรือขายยามหัศจรรย์ (Miracle products) ยาวิเศษ : ไม่หาย แถมอันตราย เพราะรักษาไม่ทัน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ สื่อสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชัน โปรแกรมสนทนา เป็นต้น และสามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์ ตัดสินความถูกต้อง คุณค่าของเนื้อหาได้ แล้วตอบสนองต่อเนื้อหาอย่างรู้เท่าทัน ไม่หลงเชื่อ ไม่หลงคิด และไม่ทำตามที่เนื้อหาชี้นำหรือตามที่ถูกชักชวนนั้นหลอกล่อให้ทำ ถือเป็นภูมิคุ้มกันที่จะช่วยให้นักเรียนใช้งานสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและเป็นประโยชน์ต่อชีวิต ซึ่งจำเป็นต้องสอนให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ แยกแยะ ตัดสินคุณค่าของเนื้อหาได้ และนักเรียนจะตอบสนองต่อเนื้อหาอย่างเหมาะสม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

- มีความรู้ความเข้าใจ ถึงความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล

2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)

- สามารถวิเคราะห์สถานการณ์อันเกิดจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัลได้

3. ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)

- มีทัศนคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- มีความคิดวิเคราะห์อย่างรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระที่ 3 รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัยได้ประโยชน์

บทเรียนที่ 6 ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล

กิจกรรมการเรียนรู้

1. กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้ ขั้นนำสู่บทเรียน (2-3 นาที)

- นักเรียนและครูร่วมกันพูดคุยถึงข่าวสถานการณ์ในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับเรื่องการถูกหลอกลวงอันเกิดจากการใช้งานบนสื่อดิจิทัล

2. กิจกรรม พัฒนาการเรียนรู้ ขั้นสอน (25 นาที)

- นักเรียนศึกษาความรู้พื้นฐานเรื่องความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล จากครู โดยครูยกตัวอย่างสถานการณ์ต่างๆให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ (ใช้เวลา 5 นาที)
- นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 คน ครูแจกใบงานกลุ่มให้นักเรียนร่วมกันทำ โดยใบงานกลุ่มจะให้นักเรียนวิเคราะห์ข่าวซึ่งเกี่ยวข้องกับ ความรุนแรง ความเสี่ยง ตลอดจนการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล ในลักษณะที่หลากหลาย ให้นักเรียนวิเคราะห์ถึงอันตราย การตอบสนองต่อสถานการณ์นั้น ตลอดจนการป้องกันตนไม่ให้เกิดสถานการณ์นั้น นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์เป็นกลุ่ม (ใช้เวลา 10 นาที)
- นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง โดยเล่าสถานการณ์โดยย่อ การวิเคราะห์ถึงอันตราย การตอบสนองต่อสถานการณ์ และการป้องกัน นักเรียนและครูร่วมกันวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม (ใช้เวลา 10 นาที)

3. กิจกรรมรวบยอด: ขั้นสรุป (2-3 นาที)

- นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเรื่องที่ได้เรียนไปในวันนี้

- นักเรียนซักถามข้อสงสัยและครูเพิ่มเติมองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนไป

การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้ - มีความรู้ความเข้าใจถึงความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	- แบบทดสอบก่อนการเรียน - แบบทดสอบหลังการเรียน - ผลคะแนนจากใบงาน	- คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และต้องต่ำกว่าร้อยละ 60 - คะแนนจากใบงานไม่ต่ำกว่า 5 คะแนนจาก 10 คะแนน
ทักษะกระบวนการ สามารถวิเคราะห์สถานการณ์อันเกิดจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัลได้	- ผลคะแนนจากใบงาน - แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	- นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมตามใบงานได้ - คะแนนจากใบงานไม่ต่ำกว่า 5 คะแนนจาก 10 คะแนน
คุณลักษณะ - มีทัศนคติที่ดีต่อสื่อดิจิทัล - มีความคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ - รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	- ผลคะแนนจากใบงาน - แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	- นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมตามใบงานได้ - คะแนนจากใบงานไม่ต่ำกว่า 5 คะแนนจาก 10 คะแนน

สื่อการเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้

- อินเทอร์เน็ต

สื่อ

- เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล”
- ใบงานกลุ่มเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล”

ใบงาน

เรื่อง ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกละเมิดบนสื่อดิจิทัล

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาสถานการณ์และตอบคำถามต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนเล่าว่ากรณีตัวอย่างข้างต้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. ให้นักเรียนวิเคราะห์ถึงอันตรายที่เกิดขึ้นจากกรณีตัวอย่างข้างต้นหากนักเรียนเชื่อและทำในสิ่งนั้น

.....

.....

.....

.....

3. ให้นักเรียนบอกวิธีการตอบสนองต่อสถานการณ์ในกรณีที่นักเรียนถูกละเมิด

.....

.....

.....

4. ให้นักเรียนบอกวิธีการป้องกันไม่ให้ตนเองเกิดสถานการณ์ตามตัวอย่างที่นักเรียนได้ศึกษา

.....

.....

.....

กรณีตัวอย่างที่ 1



Suwannee B-hip Thailand + ข้อความใหม่ การกระทำ Q

Suwannee B-hip Thailand 27/6/2014 20:55

สวัสดีค่ะ
 พอดีเรามีเรื่องรบกวนหน่อยนะ
 มีเพื่อนหรือคนรู้จักที่สนใจ
 - อยากลดน้ำหนัก
 - อยากผิวขาวอมชมพู ผิวขาวใส ขาวม้อร่าเหมือนดารา
 - อยากหน้าอกใหญ่ เพิ่มขนาดหน้าอก โดยไม่ต้องเจ็บตัวไป
 ศัลยกรรม
 - หน้าเป็นสิวเยอะมากๆ
 - ดูแลโรคเบาหวาน ความดัน ไขมัน ภูมิแพ้ ริดสีดวง มะเร็ง
 อัมพฤกษ์ อัมพาต
 - และผู้ชายที่ต้องการเพิ่มขนาด
 ถ้ามีคนสนใจติดต่อหน่อยนะคะ
 ฝากเบอร์ไว้ก็ได้ค่ะหรือ line:papayapoxpoxamp
 รับรองไม่ผิดหวังค่ะ^A
 สนใจเป็นตัวแทนจำหน่ายติดต่อได้เลยนะคะ
 ขอภัยถ้ารบกวนคนที่ไม่ได้สนใจนะคะ

เขียนข้อความตอบกลับ...



กรณีตัวอย่างที่ 2



 ลดพุง	 ลดน้อง 1	 ลดน้อง 2
 สะโพก น่อง	 ลดตัว	 แขน / ปีกหลัง
 สลายไขมัน	 หน้าเรียว	 แขน / ขา

K.kae shop

Write a reply...

Yusuke Urameshi แล้ว มันไม่เกิด ช่างเคียง หรือจะ ?
Like · Reply · 13 hours ago · Edited

K.kae shop ราคานับลดส่วนเราจาก ไม่
คิดเงินส่วนนะ จะดีกว่าหรือครับ
Like · 8 hours ago

Write a reply...

น้องเจนน สิ่งใด ลูกกวาดหลาสิ
Unike · Reply · 2 · 13 hours ago via mobile

K.kae shop ราคานับลดส่วนเราจาก คุณ
หวังว่าจะเข้าใจไหมครับผมไม่มากก็พอละนะ สิ่ง
ที่ผลิตขึ้นมาในโลกนี้มันมาจากสมองคนนี่แหละครับมันเอง
ไม่ได้หรอกนะ ไม่สบายยิ่งถ้าแยกแยะใจ แก้อีกก็ยาก
พี่น้องครับผมนะ มันยังแยกกันยากตามอาการและเวลานั้น
ด้วยที่คิดมาจากสมองของน้องครับ
Like · Reply · 7 hours ago

K.kae shop ราคานับลดส่วนเราจาก แต่ได้ไม่เต็ม
ไม่ได้หรอกนะ ถ้าหากกับตัวความสงสัยเข้าใจจะ ย
อะไรก็ลองทำขึ้นและแต่ผมจะพาเราจัดอีกกับน้อง
หรือเก็บขนาด หากไม่เข้าใจ กลับมา!! ขอบอก ไม่ต้อง
คุย!!!! จบป่ะ!!!!
Like · Reply · 6 hours ago

K.kae shop ราคานับลดส่วนเราจาก เมล็ด
2.50.ชิ้นผ้า 100 เมล็ดละได้ทุกสิ่ง
Like · Reply · 23 hours ago

Write a comment...



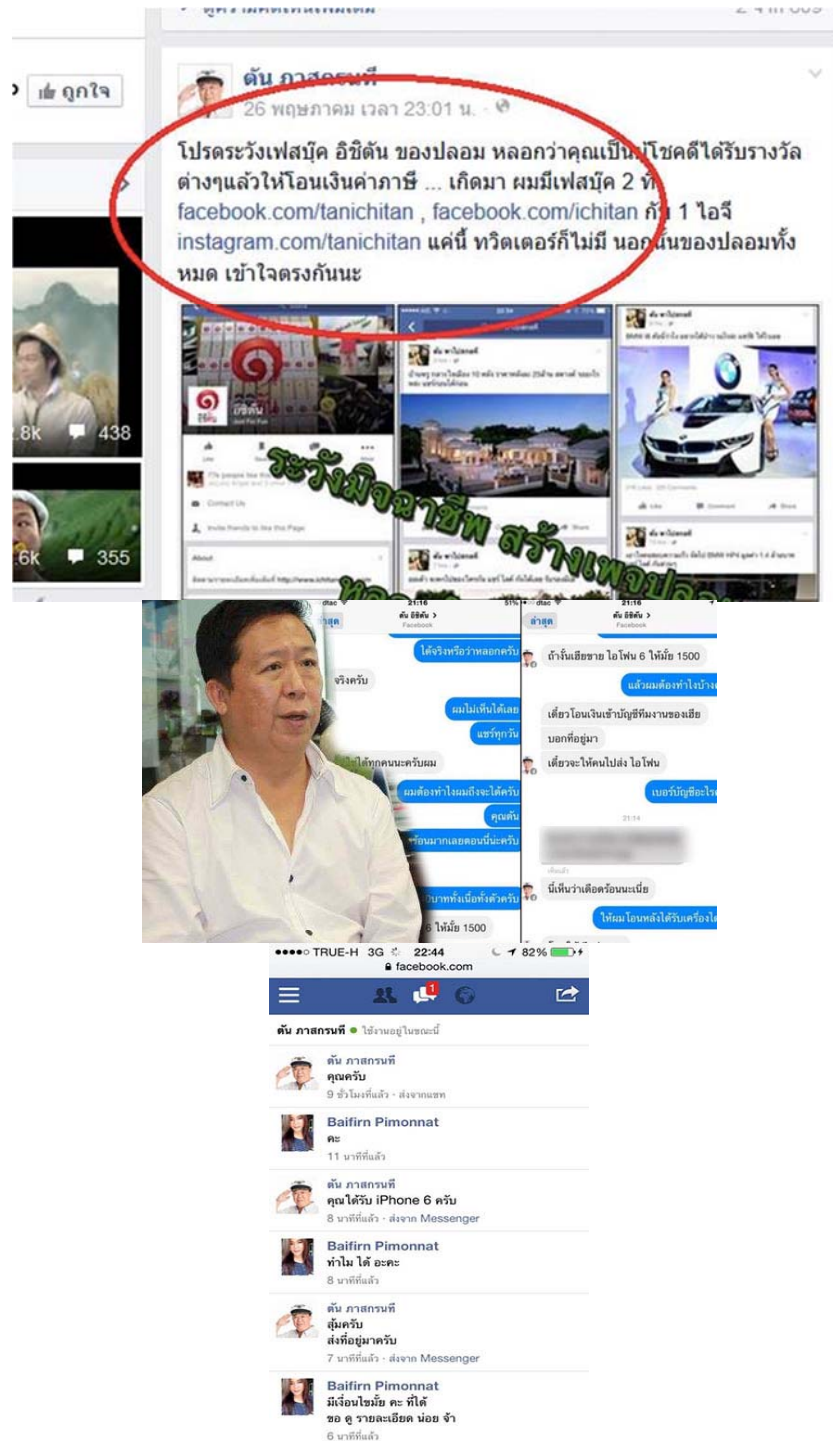
เพิ่มขนาดท่านชาย เห็นผลเร็วที่สุด
ใหญ่ขึ้นถาวร 60% ยาวขึ้น 2-3 นิ้ว
ขายดีอันดับ 1 ในประเทศสหรัฐอเมริกา
Tel. 091-092-8209 (คุณ แมน)

Hard Erection & Long

100% SATISFACTION GUARANTEED

GREEN PRODUCT

กรณีตัวอย่างที่ 3



กรณีตัวอย่างที่ 4



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระที่ 2 ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

บทเรียนที่ 3 การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

การดำเนินชีวิตของนักเรียนในปัจจุบัน เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตเกือบตลอดทั้งวัน และนักเรียนเข้าถึงเนื้อหาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีมากมาย หลากหลายประเภท มีทั้งเนื้อหาที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ ส่งเสริมพัฒนาการของนักเรียน เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน และมีทั้งเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น เรื่องเพศ เกมสับสนแรง ภาพยนตร์และเว็บไซต์ที่มีความรุนแรง หลอกลวง เป็นภัยที่แฝงมากับเนื้อหาประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะความบันเทิงทั้งในรูปแบบของเพลง ภาพยนตร์ การสนทนา และเกมส์ รวมทั้งมีเนื้อหาที่แฝงนัยแห่งการค้าธุรกิจ มุ่งขายของแอบแฝงมากับเนื้อหา เช่น บทความกึ่งโฆษณา (Advertorial) บทวิจารณ์สินค้า (Product Review) โพสต์ในเฟซบุ๊กแฟนเพจ อินโฟกราฟิกขององค์กรต่าง ๆ เป็นต้น จึงมีความจำเป็นที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ และมีทักษะในการวิเคราะห์เนื้อหา สามารถแยกแยะและระบุเนื้อหาที่แอบแฝงนัยทางธุรกิจ การค้า การโฆษณา รวมทั้งการหลอกลวง แอบอ้างสรรพคุณ หรือมุ่งปลุกฝังความคิด บิดเบือนความเป็นจริง เมื่อวิเคราะห์แยกแยะได้ จะช่วยให้นักเรียนมีความสามารถและทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน ไม่ถูกหลอกลวง จะช่วยให้นักเรียนสามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตประจำวัน

ในบทเรียนเน้นการวิเคราะห์แยกแยะเนื้อหาประเภทต่าง ๆ เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีดังนี้

การแยกแยะ “เนื้อหาข่าว” กับ “ความคิดเห็น” ของข่าวบนอินเทอร์เน็ต โดยสอนให้นักเรียนมีความรู้ ว่า “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ตามความเป็นจริง เสนอเหตุการณ์ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เกิดผลกระทบอย่างไร โดยให้รายละเอียดแบบข้อเท็จจริงที่ไม่ใส่สีตีไข่ด้วยการสร้างเรื่อง หรือใช้คำหวือหวาที่น่าตื่นเต้น หรือเกินจริง และต้อง “ไม่ใช่ความคิดเห็น” ลงในเนื้อหาข่าว เช่น ไม่พูดเชิงตำหนิหรือชื่นชม หรือแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วย-ไม่เห็นด้วย หรือตัดสินว่าคนในข่าวถูก-หรือผิด อย่างไรก็ตามหากต้องการแสดงความคิดเห็นจะต้อง นำเสนอแยกออกจากเนื้อหาข่าวอย่างชัดเจน ด้วยการแยกตอน หรือระบุว่าส่วนใดคือข่าว ส่วนใดคือความคิดเห็น

การแยกแยะ “โฆษณาแฝง” ซึ่งหมายถึง การโฆษณาสินค้าอย่างแนบเนียนโดยแฝงไปกับเนื้อหาที่น่าเสนอ ด้วยการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ เป็นความรู้ เป็นข้อมูล แต่แฝงชื่อยี่ห้อสรรพคุณ ประโยชน์ หรือข้อมูลอื่น ๆ เกี่ยวกับสินค้า เพื่อจูงใจให้ซื้อสินค้า ปัจจุบันโฆษณาแฝงมีอยู่ทั้งในรูปแบบของ บทความ อินโฟกราฟิก โพสต์ที่เป็นข้อมูลความรู้ในแฟนเพจ การวิจารณ์สินค้า (Product Review) สินค้าของบล็อกเกอร์ หรือ เจ้าของเพจต่าง ๆ โพสต์ทวิตเตอร์ของออฟฟิเชียลแอคเคาท์ (Official Account) ใน LINE ภาพอินสตาแกรมของดารา เป็นต้น

มีความจำเป็นที่เราจะต้องเพิ่มทักษะในการอ่านและใช้สื่อดิจิทัล โดยการให้นักเรียนสามารถแยกแยะเนื้อหาให้เป็น สามารถวิเคราะห์ ประเมินสิ่งที่แอบแฝงมากับเนื้อหาได้ รู้ว่าเนื้อหาแบบใดคือข้อมูล ความรู้ที่แท้จริง เนื้อหาแบบใดคือข้อมูลความรู้ที่แฝงด้วยความคิดเห็น หรือโฆษณาสินค้า เพื่อให้ นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ไม่ถูกหลอกได้

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ สื่อสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชัน โปรแกรมสนทนา เป็นต้น และสามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์ ตัดสินความถูกต้อง คุณค่าของเนื้อหาได้ แล้วตอบสนองต่อเนื้อหาอย่างรู้เท่าทัน ไม่หลงเชื่อ ไม่หลงคิด และไม่ทำตามที่เนื้อหาชี้นำหรือตามที่ถูกส่งเนื้อหานั้นหลอกล่อให้ทำ ถือเป็นภูมิคุ้มกันที่จะช่วยให้นักเรียนใช้งานสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและเป็นประโยชน์ต่อชีวิต ซึ่งจำเป็นต้องสอนให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ แยกแยะ ตัดสินคุณค่าของเนื้อหาได้ และนักเรียนจะตอบสนองต่อเนื้อหาอย่างเหมาะสม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (Knowledge)
 - มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาประเภทข่าว และโฆษณาแฝงบนสื่อดิจิทัล
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process)
 - สามารถแยกแยะข่าวกับความคิดเห็นได้
 - สามารถระบุได้ว่าเนื้อหานั้นเป็นโฆษณาแฝงหรือไม่
3. ด้านคุณลักษณะของสาระการเรียนรู้ (Attitude)
 - มีทัศนคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
 - มีความคิดวิเคราะห์อย่างรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

- รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 2 ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 3 การแยกแยะประเภทเนื้อหา ข่าว-ความคิดเห็น และ โฆษณาแฝง โดยเน้นทักษะการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา

กิจกรรมการเรียนรู้

1. กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้ : ชี้นำสู่บทเรียน (2-3 นาที)

- นักเรียนและครูร่วมกันพูดคุยถึงเนื้อหาต่าง ๆ บนสื่อดิจิทัล โดยครูเปิดประเด็นถามนักเรียนว่า “เมื่อวานที่ผ่านมานักเรียนใช้สื่อดิจิทัลอะไรบ้าง”
- นักเรียนและครูร่วมกันวิเคราะห์ว่าเนื้อหาที่นักเรียนได้รับนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร โดยเน้นเนื้อหาด้านข่าวในเฟซบุ๊ก อินโฟกราฟิก (Infographic) เว็บไซต์ เป็นต้น

2. กิจกรรม พัฒนาการเรียนรู้ : ขั้นสอน (25 นาที)

- นักเรียนและครูร่วมกันระดมความคิดเห็นว่า ลักษณะของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลเกี่ยวกับข่าว และโฆษณา มีลักษณะอย่างไร ให้นักเรียนออกมาเขียนบนกระดานจากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันพิจารณาความถูกต้อง
- ครูแนะนำให้นักเรียนเข้าใจหลักการของข่าว ว่า “ข่าว” คือ การรายงานเหตุการณ์ตามความเป็นจริงของนักข่าวสังกัดองค์กรสื่อ เป็นการรายงาน นำเสนอเหตุการณ์ที่เกิด เหตุการณ์อะไร ใครทำอะไร ที่ไหน เกิดผลกระทบอย่างไร โดยเรียบเรียงเป็นข่าวตามข้อเท็จจริงที่ไม่ใส่สีตีไข่ด้วยการสร้างเรื่อง หรือใช้คำหวือหวาน่าตื่นเต้น หรือเกินจริง และต้อง “ไม่ใส่ความคิดเห็น” ลงในเนื้อหาข่าว เช่น ไม่พูดเชิงตำหนิ-หรือชื่นชม หรือแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วย-ไม่เห็นด้วย หรือตัดสินว่าคนในข่าวถูก-หรือผิด อย่างไรก็ตาม อาจจะมีการแสดงความเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ในข่าวโดยเจ้าของเว็บไซต์ ก็สามารถแสดงความเห็นได้ แต่ต้องนำเสนอความคิดเห็นแยกออกจากเนื้อหาข่าวอย่างชัดเจนด้วยการแยกตอน หรือระบุว่าส่วนใดคือข่าว ส่วนใดคือความคิดเห็น
- ครูช่วยชี้แนะให้นักเรียนสามารถแยกแยะ “เนื้อหาข่าว” กับ “ความคิดเห็น” จากตัวอย่าง



- ครูแนะนำให้นักเรียนเข้าใจ “โฆษณาแฝง” เป็นการแทรก ภาพสินค้า ข้อความ โลโก้สินค้า ลงในเนื้อหาที่เป็นความรู้ ข้อคิด คำคม บทความ สารคดี อินโฟกราฟิก อย่างแนบเนียน จุดสังเกต คือ จะนำเสนอเนื้อหาที่เป็นความรู้ เป็นข้อมูลที่น่าสนใจ เป็นหลัก โดยมักจะเป็นข้อมูล ความรู้ที่เกี่ยวข้อง หรือสามารถเชื่อมโยงไปยังสินค้าที่ต้องการแฝงไว้ในเนื้อหาได้อย่างแนบเนียน จะไม่อวดอ้างสรรพคุณโดยตรง แต่เมื่ออ่านเนื้อหาแล้วสามารถเชื่อมโยงหรือเทียบเคียงได้ว่าสินค้านั้นมีสรรพคุณตามเนื้อหาที่เสนอ หรือบางชิ้นอาจจะเป็นการสร้างความรู้สึกดีกับผู้อ่านว่า สินค้านั้นให้ความรู้ใหม่ ๆ แก่ผู้อ่านเพื่อหวังผลให้ผู้อ่านรู้สึกชื่นชม รู้สึกดีกับสินค้านั้น ซึ่งจะนำไปสู่การซื้อในอนาคต
- ครูช่วยชี้แนะให้นักเรียนสามารถระบุ “โฆษณาแฝง” จากตัวอย่าง

10 อาหาร สามารถบริโภคต่อได้ หลังจากผ่านวันหมดอายุไปแล้ว

ไข่ หากเก็บไว้ในตู้เย็นอย่างถูกต้อง สามารถเก็บไว้ได้นานถึง 3 - 5 สัปดาห์	นม สำคัญกับการเก็บรักษา (สังเกตรสชาติและกลิ่น) สามารถรักษาคุณภาพได้ นานถึง 6 เดือน	ซอสมะเขือเทศ เก็บไว้ในตู้เย็น สามารถรักษาคุณภาพได้ นานถึง 6 เดือน	น้ำมันมะกอก สามารถเก็บไว้ในนานมาก ถึง 2 ปี (ควรเก็บไว้ในที่เย็นและมืด)	น้ำส้มสายชู เกือบจะไม่บูดถึงขั้นสุด เคยก็ว่าได้
น้ำผึ้ง หากยังไม่ได้รับการนำไปใช้จริง จะไม่สูญเสียคุณค่าทางโภชนาการ	ผักดอง หากเก็บผักดองในขวด สามารถเก็บได้นานเป็น ปีในตู้เย็น	เมล็ดกาแฟ แน่นอนอายุ ก็จะไม่เสียคุณภาพบิตี ของพวกมัน	เครื่องเทศ แม้จะวันหมดอายุ ก็ยังคงรักษาคุณสมบัติ ของมันได้ (สำคัญกับการเก็บรักษา)	เนย 2 สัปดาห์หลังจากวัน หมดอายุ เนยยังคงปลอดภัย ที่จะนำมาบริโภคได้ (หากเก็บไว้ในช่องแช่แข็ง)

อายุในการเก็บรักษาอาหารบางประเภท
ตามกฎหมายจะต้องมีการเขียนระบุเอาไว้อย่าง ชัดเจน เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ไม่ได้เป็นตัวบ่งชี้ ที่แท้จริงของคุณภาพอาหาร

อาหาร 10 อย่างนี้สามารถบริโภคต่อได้ หลังวันหมดอายุไปแล้ว

แต่ต้องตรวจสอบให้แน่ใจ เพื่อประโยชน์ที่ดีต่อสุขภาพ

Facebook: Bananaitshop | BANANA | QR Code

โลโก้ร้าน

- นักเรีนนศึกษาไปความรู้ โดยครูเปิดตัวอย่างลักษณะสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ให้นักเรีนนดู ร่วมกัน พิจารณาและวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อดิจิทัลแต่ละประเภทร่วมกัน
- นักเรีนนทำใบงานซึ่งให้นักเรีนนวิเคราะห์เนื้อหาสิ่งที่ได้รับชมจากสื่อ จากนั้นนักเรีนนวิเคราะห์ ว่าส่วนใดเป็น “เนื้อหาข่าว” ส่วนใดเป็น “ความคิดเห็น” และสามารถระบุได้ว่าเนื้อหาที่ชมว่ามี โฆษณาแฝงหรือไม่ พร้อมแยก “เนื้อหา” จาก “โฆษณา” ได้

3. กิจกรรมรวบยอด: ขั้นสรุป (2-3 นาที)

- นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเรื่องที่ได้เรียนไปในวันนี้
- นักเรียนซักถามข้อสงสัยและครูเพิ่มเติมองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนไป

การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้ - มีความรู้ความเข้าใจประเภทของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล	- แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ - แบบทดสอบหลังการเรียนรู้ - ผลคะแนนจากใบงาน	- คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และต้องต่ำกว่าร้อยละ 60 - คะแนนจากใบงานไม่ต่ำกว่า 5 คะแนนจาก 10 คะแนน
ทักษะกระบวนการ - สามารถแยกแยะข่าวกับความคิดเห็นได้ - สามารถระบุได้ว่าเนื้อหานั้นเป็นโฆษณาแฝงหรือไม่	- ผลคะแนนจากใบงาน - แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	- นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมตามใบงานได้ - คะแนนจากใบงานไม่ต่ำกว่า 5 คะแนนจาก 10 คะแนน
คุณลักษณะ - มีทัศนคติที่ดีต่อสื่อดิจิทัล - มีความคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ - รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	- ผลคะแนนจากใบงาน - แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	- นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมตามใบงานได้ - คะแนนจากใบงานไม่ต่ำกว่า 5 คะแนนจาก 10 คะแนน

สื่อการเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้

- อินเทอร์เน็ต

สื่อ

- วิทยุไปงาน เสนอตัวอย่างเนื้อหา ข่าวในเฟซบุ๊ก 2 ตัวอย่าง บทความผังโฆษณา 1 ตัวอย่าง อินโฟกราฟิก 1 ตัวอย่าง
- ไปงานเรื่อง “การแยกแยะเนื้อหา ข่าว-ความคิดเห็น และ โฆษณาแฝง โดยเน้นทักษะการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา

ใบงาน

เรื่อง “การแยกแยะเนื้อหา ข่าว-ความคิดเห็น และ โฆษณาแฝง โดยเน้นทักษะการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา”

กิจกรรม 1 การแยกแยะเนื้อหา “ข่าว” และ “ความคิดเห็น”

จากตัวอย่างสื่อดิจิทัลที่ให้มา ให้นักเรียนแยกส่วนเนื้อหาที่เป็น “ข่าว” และ ส่วนเนื้อหาที่เป็น “ความคิดเห็น” พร้อมระบุว่าความคิดเห็นในเนื้อหาที่มีผลต่อเนื้อหาข่าวอย่างไร


อีเจียบ เลียนด่วน
 12 hrs · Bangkok · 🌐

อ้าวววว สรุป พี่ที่อ่านข่าวภาษาเทพ แก่ต็มเข้าไปด้วยนี้หว่า แต่คือไม่ได้แบบแตกมาแปลเข้าห้องส่งมาอ่านนะ คือแตกหล้ามาตอนคำ รู้สึกไม่สบาย เลยทานยา นอนไปสอง ชม. ตื่นป้อนอ่านเลย เพื่อนถามว่าไหวไม่ก็บอกว่าไหว แต่ก็ออกมาอย่างที่เห็น

โอเคนะผมว่า ถึงเรื่องผ่านไปแล้ว เจ้านายมาแก้ตัวให้แล้ว แต่แกก็ยังมิจิตสำนึก มาสารภาพเอง ผมว่าก็โอเคนะ รับผิดชอบได้

รู้ว่าผิด ก็รับผิดชอบ สำนึก ขอโทษ แก่ใจ และไม่ทำอีก ผมไม่ได้ชมว่าแมนอะไรนะ แต่คนปกติ ก็ควรมีสำนึกเช่นนี้

ไม่ใช่ทำผิดแล้วมาอ้าง รอดิตมาสาย ป่วย งานเยอะ ลืม ของหาย คววยตาย แม่ยายป่วย แล้วไม่แจกของ ไอ้พวกนี้คือ เที้ย ระยำหมา ขาดชีวิต ต่อแหลปลิ้นปล้อน หลอกหลวงคนไปวันๆ พวกนี้แม่งไม่ตายทำดีหรอก เชื้อกู (กูตาแทนแล้วนะ พวกมึงจะได้พักบ้าง กูเห็นดำทุกวันกูกลัวพวกมึงเหนียว 55555)



ผิดว่าตามผิด ผู้ประกาศข่าวก็ฟ้าช่อง3 ยึดอกรับ ทั้ง‘เมา’ ทั้ง‘ป่วย’ ทำอ่านข่าวเบลอ - มติ

จากกรณีสังคมออนไลน์แห่แชร์คลิปวิดีโอบันทึกการอ่านข่าวของผู้ประกาศข่าวฟ้าช่อง 3 “สปอร์ต ฮีโร่” ในรายการ “ข่าววันใหม่” ทางช่อง 3 ที่ออกอากาศไปเมื่อวันที่ 13...

MATICHON.CO.TH

<https://www.facebook.com/ejeab/posts/484764918396516>


Kapook

1 hr · 🌐

ชาวไทยเตรียมตัวเตรียมใจให้พร้อมกับการไปกรี๊ดและถ่ายรูปกับเปเปอร์มาเช่แพนด้า
สุดน่ารักมากกว่า 1,600 ตัว ในเมืองไทย ประเดิมสถานที่แรกบริเวณท้องสนามหลวง
4 มีนาคม นี้



กรี๊ดลั่นสนั่นเมือง กองทัพแพนด้าตากลม 1,600 ตัว จะมาบุก
ไทยมีนาคมนี้

TRAVEL.KAPOOK.COM | BY KAPOOK

👍 Like

💬 Comment

➦ Share

3,905 people like this.

Top Comments ▾

203 shares

<https://www.facebook.com/kapookdotcom/posts/1008789472491228>

กิจกรรม 2 วิเคราะห์โฆษณาแฝงในเนื้อหาสื่อดิจิทัล

เนื้อหาสื่อดิจิทัลที่นำมา เป็นโฆษณาแฝงหรือไม่ เพราะอะไร ถ้าใช่ ให้นักเรียนแยกว่าส่วนใดคือ “เนื้อหา” ส่วนใดคือ “โฆษณา”

“น้ำหนักลง ผอมลง ได้ผลจริงเพราะสิ่งนี้ !!! (ฉันแทบจะไม่เชื่อกับผลลัพธ์ที่ได้)”

http://news.deelaew.com/maxnutra/?utm_medium=yengo&utm_source=yengo2_g1p&utm_content=646200&utm_term=87062

น้ำหนักลง ผอมลง ได้ผลจริงเพราะสิ่งนี้ !!! (ฉันแทบจะไม่เชื่อกับผลลัพธ์ที่ได้)

Liko 6.8K

แชร์โพสต์ลงเฟซบุ๊ก

แชร์โพสต์ลงทวิตเตอร์



เป็นคนอ้วนมาตั้งแต่เด็กเลยคะ โดนล้อมาตลอดว่าไม่มีวันผอมได้หรอก ตอนนั้นรู้สึกแย่มากพยายามทำทุกอย่างที่ทุกคนบอกว่าจะผอมควบคุมอาหาร ให้ออกกำลังกาย แต่ตารางก็ไม่ง่ายขนาดนั้นเพราะกว่าจะเลิกงาน กว่าบ้านก็แทบจะไม่มีเวลาทำอะไรแล้ว ยิ่งเล็ดก็ยิ่งท้อ จากที่พยายามควบคุมกลายเป็นว่าเยอะกว่าเดิมน้ำหนักก็ยิ่งขึ้น น้ำหนักเยอะจะปวดหัวเข้าเดินขึ้นลงบันไดก็เหนื่อยง่าย เคมากไม่รู้จักทำอย่างใจ เลยลองตัดสินใจกินยาน้ำหนักแต่ผลที่ได้คือ ใจสั้น ขอนไม่หลับ น้ำหนักก็ไม่ลงแถมขึ้นมาเยอะกว่าเดิมอีก แบบว่าเมื่อไรจะผอมยิ่งเครียดไปกันใหญ่ รู้สึกมาก แล้วพอดีมีเจ็ญดูข่าวต่างประเทศเค้าว่า Green coffee bean สามารถช่วยลดน้ำหนักได้อย่างปลอดภัยและไม่มีผลข้างเคียง

ฉันเลยลองหาผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนผสม Green coffee bean หาอยู่นานพอสมควร เพราะในประเทศไทยยังไม่มี จนมาเจอผลิตภัณฑ์ **MaxNutra** จากในอินเตอร์เน็ตว่ามีส่วนผสมหลักเป็น Green coffee bean

ตอนแรกก็ยังไม่กล้าใช้ทันที แต่หลังจากดูรายละเอียดแล้วก็โอเคมี อย. ถูกต้อง ทำให้รู้สึกปลอดภัยและกล้าใช้มากขึ้น ด้วยความที่ฉันเป็นนักเขียนอยู่แล้วเลยตัดสินใจลงเขียนบทความเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ **MaxNutra** ที่ฉันจะลองใช้ว่าจะได้ผลยังงัยบ้าง เพราะกลัวจะเสียเงินฟรีแบบที่ผ่านมา

ฉันจึงตัดสินใจสั่งซื้อไปที่บริษัท **MaxNutra** ในเว็บของเค้ามีข้อมูลสินค้าอย่างครบถ้วนและมีรีวิวของคนที่ใช้เยอะมากยิ่งทำให้ฉันอยากลองใช้มากและหวังว่าจะไม่ใช่การเสียตังฟรี พอได้รับสินค้าฉันก็ลองใช้ทันที ผลิตภัณฑ์ใช้ง่ายมากแค่ กินก่อนอาหารเช้า-เที่ยง พร้อมกับน้ำเปล่า หลังจากกินครั้งแรกก็รู้สึกแตกต่างจากที่ใช้ยี่ห้ออื่นที่เคยใช้เพราะไม่รู้สึกคอแห้งหรือว่ามีอาการข้างเคียงอะไร ฉันก็กินมาอย่างต่อเนื่องจนเกือบ 1 เดือนแล้ว รู้สึกว่ากางเกงหลวมขึ้น แขน ขาและหน้าท้องเล็กลง น้ำหนักก็ลดลงไป 5 กิโล จนแฟนก็มาทักว่าผอมลงดูสวยขึ้นไม่โทรมเหมือนแต่ก่อน รู้สึกดีใจมากเพราะฉันไม่คิดว่าชีวิตนี้จะผอมลงได้จริงๆ และรู้สึกเหนื่อยง่ายเหมือนแต่ก่อน มีสุขภาพดีขึ้น ตอนนี้อาการปวดเข่าก็ไม่มีแล้ว



อินโฟกราฟิก (Infographic) ที่ให้มา เป็นโฆษณาแฝงหรือไม่ เพราะอะไร ถ้าใช่ให้นักเรียนแยกว่าส่วนใดคือ “เนื้อหา” ส่วนใดคือ “โฆษณา”

มะเร็งตับ
เป็นอีกหนึ่งในกลุ่มโรค NCDs

อาการ

ตาเหลือง
หน้าเหลืองเป็นขม
ตัวเหลืองจัด

ปวดชายโครง
ด้านขวา อาจร้าวไป
ที่ไหล่ด้านขวา

สาเหตุ

ดื่มสุรา
กระตุ้นเซลล์มะเร็งตับ

ไม่ออกกำลังกาย
เสี่ยงเป็นมะเร็งถึง 50%

กินอาหารปิ้งย่าง
มีสารไนโตรซามีน
หรือดินประสิวสาร
ก่อมะเร็งชั้นเยี่ยม

รักษาอย่างเข้าถึง ดูแลอย่างเข้าใจ
www.paolohealthcare.com

โรงพยาบาล
เปาโล
เมโมเรียล

ใบคำตอบ

ชื่อ และนามสกุล..... ชั้นเรียน.....

กิจกรรม 1 : การแยกแยะเนื้อหา “ข่าว” และ “ความคิดเห็น”

1. ข่าวจากเพจ “อ๊เจ๊บบ เลียบด่วน”

เนื้อหาที่เป็น “ข่าว” คือ

.....

.....

ส่วนเนื้อหาที่เป็น “ความคิดเห็น” คือ

.....

.....

ความคิดเห็นต่อเนื้อหาข่าวมีผลต่อเนื้อหาข่าว คือ

.....

.....

2. ข่าวจากเพจ “kapook”

เนื้อหาที่เป็น “ข่าว” คือ

.....

.....

ส่วนเนื้อหาที่เป็น “ความคิดเห็น” คือ

.....

.....

ความคิดเห็นต่อเนื้อหาข่าวมีผลต่อเนื้อหาข่าว คือ

.....

.....

กิจกรรม 2 : วิเคราะห์โฆษณาแฝงในเนื้อหาสื่อดิจิทัล

1. “น้ำหนักลง ผอมลง ได้ผลจริงเพราะสิ่งนี้ !!! (ฉันแทบจะไม่เชื่อกับผลลัพธ์ที่ได้)”

เนื้อหาสื่อดิจิทัลที่นำมา เป็นโฆษณาแฝงหรือไม่

ก. ใช่

ข. ไม่ใช่

เพราะ.....

ถ้าใช่โฆษณาแฝง กรุณาระบุว่าข้อความส่วนใด คือ “เนื้อหา”

กรุณาระบุว่าข้อความส่วนใด คือ “โฆษณา”

2. อินโฟกราฟิก “มะเร็งดับ”

เนื้อหาสื่อดิจิทัลที่นำมา เป็นโฆษณาแฝงหรือไม่

ก. ใช่

ข. ไม่ใช่

เพราะ.....

ถ้าใช่โฆษณาแฝง กรุณาระบุว่าข้อความส่วนใด คือ “เนื้อหา”

กรุณาระบุว่าข้อความส่วนใด คือ “โฆษณา”

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระที่ 5 เรียนรู้อยู่เสมอเพื่อการเรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

บทเรียนที่ 1 การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ

สื่อและเทคโนโลยีในโลกของเรามีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จากอดีตเราใช้โทรศัพท์บ้าน แล้วก็มีโทรศัพท์มือถือติดตัวและสื่อสารติดต่อโหมวกกันได้ทุกที่ทุกเวลา แล้วเราก็มีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อข้อมูลและการสื่อสารถึงกันได้ทั่วโลก จนปัจจุบันมือถือพัฒนาสู่ มือถืออัจฉริยะ หรือ Smart Phone ที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ทำงานแทนคอมพิวเตอร์ สามารถใช้ติดต่อสื่อสาร สนทนา ดูหนัง ฟังเพลง ค้นหาข้อมูล ชื่อของ จองโรงแรม ติดตามข่าวสาร ได้อย่างรวดเร็ว ทุกที่ทุกเวลา คาดว่าในอนาคตสื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ ก็จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปจากยุคปัจจุบันมากขึ้น เป็นที่คาดการณ์ว่าเทคโนโลยีในอนาคตจะเป็นเทคโนโลยีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สาย โทรศัพท์มือถือจะเป็นอุปกรณ์สำคัญที่จะใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวก การดำเนินชีวิตจะสามารถควบคุมได้ผ่านมือถือ ความเร็วของการใช้อินเทอร์เน็ตจะเร็วมากขึ้นจากยุค 4 G ในปัจจุบัน กิจกรรมการค้า ธุรกิจ การเงิน การท่องเที่ยวพักผ่อน การเรียน ความบันเทิงจะอยู่บนมือถือหมด คอมพิวเตอร์จะสร้างโลกเสมือนจริงเพื่อให้คนใช้อินเทอร์เน็ตได้มีประสบการณ์หรือใช้ชีวิตโดยไม่ต้องออกไปนอกบ้าน คอมพิวเตอร์จะจำลองน้ำตก ภูเขา ทะเล เข้ามาอยู่ในบ้านเราได้ เราจะได้ไปเที่ยวทะเลโดยอยู่ที่บ้านแต่เหมือนได้ไปทะเลจริง ๆ เป็นต้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของสื่อและเทคโนโลยีนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตของมนุษย์ทุกคน การคาดการณ์วิถีชีวิตดิจิทัลในอนาคตจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะจะทำให้ผู้เรียนสามารถ วางแผนและเตรียมพร้อมจะดำรงชีวิตอยู่กับโลกดิจิทัลในอนาคตได้

การใช้จินตนาการเป็นพื้นฐานในการสร้างงานศิลปะในรูปแบบภาพวาด จินตนาการถึงสภาพเทคโนโลยี ในอีก 5-10 ปี ข้างหน้า เราจะมีเครื่องมือใหม่ ๆ ใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างไร เราจะเข้าถึงข่าวสารด้วยวิธีการใด เนื้อหาและรูปแบบของข่าวสารจะเป็นอย่างไร ความบันเทิงในอนาคตจะเป็นอย่างไร หนังสือ เพลง เกมส์ จะเป็นอย่างไร การดำรงชีวิตประจำวันของเราจะเป็นอย่างไร ภายใต

สภาพการเปลี่ยนแปลงที่เราคาดการณ์ไว้ เราจะต้องเตรียมตัวให้พร้อมในด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล กล่าวคือ ต้องมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี สภาพสังคม เศรษฐกิจใหม่ ๆ โดยเฉพาะธุรกิจสื่อใหม่ ๆ เข้าใจระบบธุรกิจที่ทำธุรกิจบนออนไลน์ เราจะต้องเพิ่มทักษะในการอ่านและใช้สื่อดิจิทัลที่เป็น การสื่อสารด้วยภาพมากขึ้น การวิเคราะห์ ประเมินความถูกต้อง น่าเชื่อถือ และคุณค่าของเนื้อหาต่าง ๆ ในสื่อจะทำได้ยากมากขึ้นเพราะเทคโนโลยีจะทำให้เราเคลิบเคลิ้มไปกับสื่อดิจิทัลมากขึ้น ดังนั้นเรา ต้องเตรียมทักษะสำคัญในด้าน การตีความเนื้อหาที่มีเทคโนโลยีสูง ฝึกวิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์ ความถูกต้องของสื่อใหม่ ๆ และมีสติที่จะไม่หลงไปกับสิ่งยั่วยวนที่มีมากขึ้นเพราะเทคโนโลยีที่ดีขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถ

- บอก ระบุ อธิบายการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต 5-10 ปี ข้างหน้าได้ ด้วยตนเอง
- บอก ระบุ อธิบายผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต 5-10 ปี ข้างหน้าต่อตนเองได้
- วาดภาพวิถีชีวิตในอนาคตของตนเองได้
- เล่าเรื่องราวชีวิตในอนาคตของตนเองที่คาดการณ์เอาไว้ได้
- อธิบายถึงการเตรียมตัวใช้ชีวิตในอนาคตของตนเองได้
- มีทัศนคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในด้านการปรับตัวให้ทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต เห็นว่าเป็นประโยชน์ที่จะช่วยให้ใช้สื่อดิจิทัลได้ปลอดภัยในอนาคต และเป็นสิ่งที่จำเป็น สำหรับการใช้ชีวิตในอนาคต

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 5 เรียนรู้ อยู่เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

บทเรียนที่ 1 การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต เน้นการแต่งเรื่อง การวาดภาพ เกี่ยวกับอนาคตของสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะเปลี่ยนแปลงไปในอีก 5-10 ปีข้างหน้า การเตรียมพร้อม สู้ชีวิตดิจิทัลในอนาคตอย่างรู้เท่าทัน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ : ใช้เวลา 10 นาที

- นักเรียนสนทนากับครูเรื่อง นักเรียนเคยคิดถึงอนาคตข้างหน้าของตัวเองหรือไม่
- นักเรียนสนทนากับครูเรื่อง นักเรียนคิดว่าในอนาคตเทคโนโลยีและสื่อรอบๆ ตัวของนักเรียนจะเปลี่ยนไปอย่างไร

ขั้นสอน : ใช้เวลา 25 นาที

- นักเรียนทำกิจกรรม “ชีวิตยุคดิจิทัลในอนาคตของฉัน” โดยให้นักเรียนจินตนาการ และวาดภาพวิถีชีวิตเราในอนาคตว่าจะมีเครื่องมือ สื่อใหม่ ๆ ใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างไร เรา จะเข้าถึงข่าวสารด้วยวิธีการใด เนื้อหาและรูปแบบของข่าวสารจะเป็นอย่างไร หนังสือ เพลง เกมส์ จะเป็นอย่างไร การดำรงชีวิตประจำวันของเราจะเป็นอย่างไร โดยจะต้องแสดงให้เห็นวิธีการสื่อสารในอนาคตอย่างน้อยหนึ่งวิธี
- เมื่อนักเรียนแต่ละคนวาดภาพเสร็จ ให้นักเรียนจับกลุ่มกัน โดยให้จำนวนคนในกลุ่มเท่าๆ กัน
- ให้นักเรียนในกลุ่มแต่งเรื่องราว โดยการนำเอาภาพของทุกคนในกลุ่มมาประกอบการเล่า เรื่อง พร้อมกับเล่าที่มาที่ไปของวิถีชีวิตในอนาคต และวิธีการเตรียมรับมือกับสถานการณ์ ในอนาคตของนักเรียนอย่างสมเหตุสมผล
- ให้นักเรียนในชั้นร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราวชีวิตในอนาคตของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
- ครูให้คะแนนนักเรียนเป็นรายกลุ่มจากความสมเหตุสมผลในการเล่าเรื่องและความเหมาะสมของภาพประกอบ

ขั้นสรุป : ใช้เวลา 5 นาที

นักเรียนร่วมกันสรุปว่า ถ้าในอนาคตเทคโนโลยีการสื่อสารมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม มาก นักเรียนจะต้องเตรียมตัวอย่างไรบ้าง โดยเน้นทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลใหม่ๆ เช่น ต้องมี พื้นฐานความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี สื่อ โดยเฉพาะธุรกิจสื่อใหม่ ๆ ต้องเพิ่มทักษะในการอ่านและใช้สื่อ ดิจิทัล การวิเคราะห์ ประเมินความถูกต้อง น่าเชื่อถือ และคุณค่าของเนื้อหาต่าง ๆ ในสื่อใหม่ ซึ่งจะทำให้ ได้ยากมากขึ้นเพราะเทคโนโลยีจะทำให้เราเคลิบเคลิ้มไปกับสื่อดิจิทัลมากขึ้น ดังนั้นเราต้องเตรียม

ทักษะสำคัญในด้าน การตีความเนื้อหาที่มีเทคโนโลยีสูง ฝึกวิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์ความถูกต้องของสื่อใหม่ ๆ และมีสติที่จะไม่หลงไปกับสิ่งยั่วยวนที่มีมากขึ้นเพราะเทคโนโลยีที่ดีขึ้น

การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. บอก ระบุ อธิบายการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต 5-10 ปี ข้างหน้าได้ด้วยตนเอง	- แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ - แบบทดสอบหลังการเรียนรู้ - ผลงานภาพวาดของนักเรียน รายบุคคล	- คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และต้องกว่าร้อยละ 60 - คะแนนภาพวาดไม่น้อยกว่า 7 จากคะแนนเต็ม 10
2. บอก ระบุ อธิบายผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต 5-10 ปี ข้างหน้าต่อตนเองได้	- ผลงานภาพวาดของนักเรียน รายบุคคล - แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมได้ ตาม เนื้อหา ที่ ให้ ระบุ ความหมายได้
3. วาดภาพวิถีชีวิตในอนาคตของตนเองได้	- ผลงานภาพวาดของนักเรียน รายบุคคล - แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมวาดภาพได้
4. เล่าเรื่องราวชีวิตในอนาคตของตนเองที่คาดการณ์เอาไว้ได้	แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเรียนรู้	นักเรียนร้อยละ 80 ทำกิจกรรมเล่าเรื่องได้

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมิน
6. มีทัศนคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในด้านการปรับตัวให้ทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต เห็นว่าเป็นประโยชน์ที่จะช่วยให้ใช้สื่อดิจิทัลได้ปลอดภัยในอนาคต และเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในอนาคต	การสังเกต การแสดงออก คำตอบ ผลงานภาพวาดของนักเรียนโดยครูผู้สอน	นักเรียนร้อยละ 80 แสดงออกถึงทัศนคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สื่อการเรียนรู้

- กระดาษสำหรับวาดภาพ จำนวน 1 แผ่นต่อนักเรียน 1 คน
- ดินสอ และสี

ตัวอย่างแผนการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนข้างต้น เมื่อออกแบบขึ้นแล้ว ได้นำไปทดสอบสอนในโรงเรียน การทดสอบการสอนได้รายงานผลไว้ในบทที่ 7 ในลำดับต่อไป

บทที่ 7

ผลทดสอบบทเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

การวิจัยครั้งนี้ได้นำบทเรียนที่คัดเลือกจากกรอบเนื้อหาการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน เพื่อนำไปทดสอบสอนในโรงเรียน 4 แห่ง การทดสอบสอนได้เก็บข้อมูล 3 ส่วน ได้แก่ การสังเกตการณ์การสอน การสัมภาษณ์นักเรียนและครู และการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความรู้นักเรียน โดยจะนำเสนอผลการวิจัยแบ่งบทเรียนที่ทดสอบสอนเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มที่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการสอน

การทดสอบการสอนโดยการเตรียมการสอนและอธิบายครูผู้สอนให้เข้าใจบทเรียนก่อนการทดสอบสอน จำนวน 2 บทเรียน ในโรงเรียน 2 แห่ง คือ

1.1 บทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” ทดสอบสอนใน โรงเรียนแมริมวิทวิทยาคม อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่ ในรายวิชา ภาษาไทย ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวนนักเรียน 28 คน

1.2 บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล” ทดสอบสอนใน โรงเรียนวัดสุทิวราราม กรุงเทพมหานคร ในรายวิชา ภาษาไทย ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวนนักเรียน 15 คน

2. กลุ่มที่ไม่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการสอน

การทดสอบสอนโดยไม่มีการเตรียมการสอน และไม่อธิบายครูผู้สอนให้เข้าใจบทเรียนก่อนการทดสอบการสอน จำนวน 2 บทเรียน ในโรงเรียน 2 แห่ง คือ

2.1. บทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” ทดสอบสอนใน โรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ในรายวิชา คอมพิวเตอร์ ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวนนักเรียน 30 คน

2.2. บทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต” ทดสอบสอนใน โรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี ในรายวิชา ศิลปะ ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวนนักเรียน 34 คน

การรายงานผลในบทนี้จะรายงานผลตามบทเรียนที่นำมาทดสอบสอน โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 บทเรียนที่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการสอน

1.1 บทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” โรงเรียนแมริวิทวิทยาكم อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่

1.2 บทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” โรงเรียนวัดสุทธิวราราม กรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 2 บทเรียนที่ไม่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการสอน

2.1 บทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” โรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี

2.2 บทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต” โรงเรียนท่ามะกาวิทยาكم อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี

ผลการวิจัยแต่ละตอนมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 บทเรียนที่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการสอน

ผลวิจัยในตอนที 1 ประกอบด้วยบทเรียนที่นำไปทดสอบการสอนในโรงเรียน 2 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนแมริมวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่ และโรงเรียนวัดสุทธิวราราม กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1.1 บทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” โรงเรียนแมริมวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่

การทดสอบการสอนในโรงเรียนแมริมวิทยาคม ใช้บทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” ผลการทดสอบสอนมีดังต่อไปนี้

1.1.1 การสังเกตการณ์การสอน

การทดสอบสอนครั้งนี้ เป็นการทดสอบสอนที่มีการอธิบายบทเรียนกับครูล่วงหน้า ครูผู้สอนได้รับแผนการสอน สื่อการสอน และตัวอย่างพาวเวอร์พอยต์ (Powerpoint) ที่จะใช้ประกอบการสอนล่วงหน้า ครูได้เตรียมการสอนโดยปรับพาวเวอร์พอยต์ เพียงเล็กน้อย ครูสอนในคาบเรียนบ่าย วิชาภาษาไทย ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีนักเรียนจำนวน 26 คน นักเรียนนั่งเรียนแบบเรียงแถวหันหน้าเข้าสู่ด้านหน้าห้อง มีจอภาพฉายพาวเวอร์พอยต์ และสื่อการสอนอยู่บนหน้าห้องเรียน

การนำเข้าสู่บทเรียน ครูเริ่มต้นการสอน นำเข้าสู่บทเรียนด้วยชวนนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล การใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนในชีวิตประจำวัน

ขั้นการสอน ครูเริ่มต้นด้วยสนทนากับนักเรียน จากนั้นฉายภาพตัวอย่างจากสื่อดิจิทัลเพื่ออธิบายความหมายตรงและความหมายโดยนัยจากภาพ ครูใช้การอธิบายสาระบทเรียนด้วยการสนทนาและถามตอบ นักเรียนมีส่วนร่วม ตอบคำถามครูอย่างกระตือรือร้น ครูถาม นักเรียนตอบทันที

ขั้นทำกิจกรรม หลังจากการสอนความหมายตรงและความหมายโดยนัยแล้ว ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมโดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน และเริ่มกิจกรรมแรกด้วยการให้นักเรียนตีความหมายตรงและโดยนัยจากข่าวการให้บริการของธุรกิจ โดยให้แต่ละกลุ่มตอบว่าข่าวนี้มีความหมายตรง หรือความหมายโดยนัย และมีการให้คะแนนจากคำตอบที่ถูกต้องด้วย นักเรียนหลายกลุ่มตอบว่าเป็นความหมายตรงตามเนื้อหา มีเพียงกลุ่มเดียวที่ตอบว่ามีความหมายโดยนัยด้วย

ครูต้องอธิบายเพิ่มและชี้ให้เห็นว่ามีความหมายโดยนัยซ่อนอยู่ด้วย และอธิบายว่าความหมายโดยนัยคืออะไร นักเรียนแสดงออกว่าเข้าใจ สังเกตได้นักเรียนตั้งใจตอบ

จากนั้นได้ทำกิจกรรมที่ 2 การตีความข่าวดารา นักเรียนสามารถตอบความหมายโดยนัยของข่าวนี้ได้ทุกกลุ่ม และสามารถอธิบายได้ว่าความหมายโดยนัยมาจากข้อความอะไร แต่เป็นความหมายโดยนัยตามคำภาษาเท่านั้น นักเรียนยังไม่สามารถตีความหมายโดยนัยทำธุรกิจจากข่าวนั้นได้ ครูต้องอธิบายชี้แนะเพิ่มเติม โดยการอธิบายแนะให้นักเรียนตอบ นักเรียนสามารถตอบความหมายโดยนัยทางธุรกิจได้ตามเนื้อหาบทเรียน เช่นเดียวกัน การทำกิจกรรมที่ 3 ภาพเด็กทารกต่างสีผิว นักเรียนสามารถตอบความหมายโดยนัยในความหมาย ความแตกต่างจากทางเชื้อชาติได้ แต่ยังไม่สามารถอธิบายลึกไปกว่า เชื้อชาติตามกำเนิดจะถูกแบ่งชั้นกีดกันทางสังคมและกำหนดถึงอนาคตของเด็กเชื้อชาติที่ถูกจัดให้อยู่ในชนชั้นล่างได้ อย่างไรก็ตาม เมื่อครูอธิบายเพิ่มเติม นักเรียนสามารถตอบได้ถูกต้องในความหมายโดยนัยของการเหยียดผิวได้ กิจกรรมที่ 4 นักเรียนสามารถตอบความหมายโดยนัยได้เช่นกัน

อย่างไรก็ตาม ยังมีกิจกรรมตีความหมายโดยนัยของคลิปวิดีโออีก 2 เรื่อง ซึ่งเวลาในการสอนใกล้หมดลง ครูจึงขายคลิปบางส่วน และเร่งการทำกิจกรรมให้อยู่ในเวลา ทำให้การเรียนรู้ต้องรวบรัด บ่งชี้ว่าแผนการสอนนี้มีกิจกรรมมากเกินไป 1 คาบเรียน

เป็นที่น่าสังเกตว่า กิจกรรมที่เป็นคลิปวิดีโอ จะได้รับความสนใจจากนักเรียนมาก ตั้งใจดู และแสดงออกว่าชอบดูคลิป

ขั้นสรุป ครูสรุปสาระสำคัญของบทเรียนได้ แต่เนื่องจากเวลาเรียนเหลือน้อยมาก ครูจึงสรุปอย่างรวบรัด โดยเน้นเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลว่าในสื่อดิจิทัลนั้นมักจะมีความหมายโดยนัยทางธุรกิจ และความหมายโดยนัยที่เจ้าของเนื้อหาต้องการซ่อนไว้ให้เรารับรู้โดยไม่รู้ตัว ดังนั้นต้องรู้ทันสื่อด้วยการตีความหมายโดยนัยทางผลประโยชน์ของผู้ส่งสาร

การสอนของครูในบทเรียนนี้ ครูสามารถสอนได้ครบถ้วนตามเนื้อหาบทเรียน และอธิบายสาระสำคัญการเรียนรู้ และเน้นเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อได้ ในการทำกิจกรรมครูมีการกำหนดให้คะแนนจากการทำกิจกรรมด้วย เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรมมากขึ้น และนักเรียนมีการแสดงออกถึงความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้เป็นส่วนใหญ่ ตั้งใจเรียน มีบรรยากาศความสนุกสนานในการเรียนด้วย บรรยายกาการเรียนจะตื่นตัว มีเสียงหัวเราะ สนุกสนาน นักเรียนคุยเล่นกับครูได้อย่างสนิทสนมเป็นกันเองกับครู

1.1.2 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน

หลังจากเรียนบทเรียนเสร็จสิ้นแล้ว นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อบทเรียน วิธีการสอน และความคิดเห็นที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ดังต่อไปนี้

เนื้อหาบทเรียน

ในประเด็นเนื้อหาบทเรียน นักเรียนมีความเห็นว่ามีเนื้อหาที่ทันสมัย เข้าใจได้ง่าย แตกต่างจากบทเรียนที่ได้เรียนมาก่อนหน้านี้ โดยมีความเห็นเชิงบวกต่อบทเรียน นักเรียนชอบที่บทเรียนครั้งนี้เน้นการวิเคราะห์ ไม่เหมือนบทเรียนที่เคยเรียนที่เน้นการอธิบาย

“...เนื้อหา มีความทันสมัย...จากแต่ก่อนที่เคยเรียนเนื้อหา มันเยอะ แล้วก็เข้าใจยาก...”
(กิตาร์, สัมภาษณ์)

“...สำหรับที่เรียนก็มีความรู้สึกที่เนื้อหาเข้าใจง่ายครับ...มีการใช้สื่อให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้นครับ ซึ่งง่ายมากครับ..” (ต่อ, สัมภาษณ์)

“...รู้สึกง่ายเหมือนกันค่ะ แล้วก็เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมมีความคิดเห็นในกลุ่ม คือทุกคนในกลุ่มมีความคิดเห็นกันค่ะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...ชอบค่ะ คือที่เรียนแบบเก่ามันจะเน้นเนื้อหาเขียนมากกว่า แต่หากเป็นแบบนี้ก็เน้นการวิเคราะห์ แล้วก็แบบดึงดูดใจให้สนใจในสื่อแบบนี้ค่ะ...” (พร, สัมภาษณ์)

“...แบบเก่าเป็นแบบหนังสือ แบบซีท แล้วก็จด อธิบาย...” (ทุกคนร่วมกันตอบ)

กิจกรรมในชั้นเรียน

นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่ากิจกรรมที่ครูให้ทำในชั้นเรียน เป็นกิจกรรมที่สนุก ไม่น่าเบื่อ มีกิจกรรมหลายกิจกรรม เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม และช่วยกระตุ้นการเรียนรู้

“... สนุกดีคะ มันกระตุ้นดีคะ สร้างความสนุกสนานให้ด้วยคะ...มันไม่น่าเบื่อ มันมีสื่อประกอบมาด้วยคะ แล้วก็ทำให้เราสนใจว่าสื่อมันจะออกเป็นแบบไหน...” (พร, สัมภาษณ์)

“...เมื่อก่อนจากที่ครูสอนเน้นเกี่ยวกับการเขียน เน้นความเข้าใจอย่างเดียวคะ แต่สำหรับวันนี้มีกิจกรรมให้ร่วมตลอดคะ ทำให้ไม่น่าเบื่อและไม่ง่วงคะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...ผมคิดว่าสำหรับการเรียนการสอนวันนี้จะรับเป็นการอธิบายรูป ๆ หนึ่งสามารถตีความได้หลายอย่างนะครับ...คิดว่าเป็นการเรียนที่สนุกครับ มีการใช้สื่อที่ดีโอเคใช้ได้ครับ...” (ต่อ, สัมภาษณ์)

“... การเรียนครั้งนี้ผมว่าสนุกครับ แบบว่านักเรียนได้มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น ทำให้นักเรียนกระตุ้นอยากใหเรียนแบบแย่งกันตอบ...” (กีตาร์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้นักเรียนเสนอแนะเกี่ยวกับสื่อการสอน โดยเสนอว่าสื่อการสอนที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ น่าสนใจ และมีความสนุกสนานควบคู่กับการเรียนรู้ ควรเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในรูปแบบของภาพและภาพเคลื่อนไหว เช่น คลิปวิดีโอ แทนการใช้สื่อประเภทหนังสือ เอกสารประกอบการเรียน

“....อยากให้มีสื่อประกอบมีกิจกรรมที่สนุกสนานไม่ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อในการเรียนการสอน...บางครั้งเรียนถ้าให้เขียนอย่างเดียวมันก็อย่างเดียวนักก็เบื่อทำให้รู้สึกนักเรียนไม่อยากเรียนคะ...” (พร, สัมภาษณ์)

“...อยากให้มีการนำเทคโนโลยีมาเป็นสื่อร่วมสอนบ้าง เพราะบางทีเปิดจากตำราก็ตัวหนังสือทั้งนั้นเลย...แบบมีวิดีโอ พาวเวอร์พอยบ้าง...” (กีตาร์, สัมภาษณ์)

“....สำหรับผมสิ่งที่เพิ่มเติมสำหรับการสอนคือ การใช้สื่อ เทคโนโลยีวิดีโอ พาวเวอร์พอยต่าง ๆ รวมไปถึงการใช้สื่อบันเทิงนะครับ...” (ต่อ, สัมภาษณ์)

“...เหมือนที่เรียนวันนี้คะ มันจะเห็นเป็นภาพมากกว่าตัวหนังสือคะ แล้วก็จะมีความเข้าใจมากขึ้น...แบบเรียนเป็นตัวหนังสือมันจะจำยากคะใช้สื่อประกอบทำให้จำได้มากขึ้น...” (หญิง, สัมภาษณ์)

เวลาเรียน 1 คาบเรียนอาจจะน้อยไป หากจะเพิ่มเวลาควรเน้นการทำแบบฝึกหัด

จากบทเรียนที่ออกแบบให้มีกิจกรรมหลายกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้ที่ใช้ทดสอบสอนในครั้งนี้ นักเรียนมีความเห็นว่า หากสอนตามกิจกรรมตามแผนการสอน เวลา 1 คาบเรียนอาจจะน้อยเกินไป

“...การเพิ่มเวลาผมว่าเป็นเรื่องที่ดีนะครับ จะทำให้มีความรู้เข้าใจในการใช้สื่อเพิ่มมากขึ้น มีการเรียนรู้ในการเสพข่าวมากขึ้น ใช้การวิเคราะห์มากขึ้น...” (ต่อ, สัมภาษณ์)

“...น่าจะเพิ่มให้แน่นกว่านี้ครับ...ควรจะให้ทุก ๆ คนแสดงความคิดเห็นออกมา...”

(กีตาร์, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม นักเรียนยังมีความเห็นในอีกด้านหนึ่งว่า เวลาเหมาะสมแล้ว แต่ต้องทำกิจกรรมให้กระชับ แต่ถ้าจะเพิ่มเวลาให้มากขึ้น ควรเพิ่มแบบฝึกหัด แบบทดสอบเพื่อเสริมให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

“...คิดว่าเวลาเมื่อก็มีความเหมาะสมแล้วมีความกะทัดรัดรู้เรื่องดีคะ ไม่ยืดเยื้อยาวจนเกินไปคะไม่สั้นจนเกินไปคะ...หากคาบหน้ามีเวลาอีกอยากให้เพิ่มเติมมีแบบฝึกหัดแบบทดสอบว่าเข้าใจจริง ๆ ไหม....หลังจากเรียนแล้วทำแบบทดสอบมีความง่ายมากขึ้นคะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...เหมาะสมดีคะเพราะว่าใช้เวลาเพียงเท่านี้ก็ครอบคลุมข้อมูลได้ครบเลยคะ...ถ้าจะให้เรียนแบบนี้ต่อไปก็โอเคคะ...” (พร, สัมภาษณ์)

บทเรียนช่วยเสริมสร้างให้เห็นความสำคัญและจำเป็นของการรู้เท่าทันสื่อ

หลังจากได้เรียนตามบทเรียน นักเรียนสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนเนื้อหาในบทเรียนนี้ช่วยเสริมให้เขาเห็นถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ และมีความจำเป็นในชีวิตประจำวันของตนเอง

“...มีความจำเป็นมากเลยคะ เพราะว่าสังคมปัจจุบันเราไม่รู้เลยคะว่าแหล่งที่มาของข่าวเป็นความจริง เราจะเชื่อได้มากน้อยแค่ไหนคะ ซึ่งจำเป็นที่เราจะต้องเรียนรู้มาก่อนคะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...เหมือนกันคะเพราะว่าเทคโนโลยีในปัจจุบันเราไม่รู้ทันซะใหม่คะ มันมีหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นแอปอะไรต่าง ๆ มันมีหลายอย่างเข้ามา ทุกคนจะต้องรู้ทันมันคะในการเรียนรู้มันให้มากขึ้น...” (พร, สัมภาษณ์)

“...ผมว่าจำเป็นมากนะครับปัจจุบันข้อมูลมีการไหลเข้ามาเรื่อย ๆ เราต้องใช้สัญชาตญาณเราครับ...” (ต่อ, สัมภาษณ์)

“...มีความจำเป็นมากครับ เพราะปัจจุบันสื่อมาจากหลาย ๆ ด้านไม่รู้ว่ อันไหนเป็นจริงเป็นเท็จ...” (กีตาร์, สัมภาษณ์)

บทเรียนควรชี้แนะการตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน

นักเรียนที่ได้เรียนบทเรียนนี้ สะท้อนให้เห็นว่า บทเรียนช่วยชี้แนะการกระทำ การตอบสนองต่อการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันได้ โดยนักเรียนได้แสดงให้เห็นว่า การใช้สื่อดิจิทัลอย่าง

รู้เท่าทันคือ การมีสติ การไตร่ตรอง การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ และแสดงความต้องการว่าต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการตอบสนองต่อการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่ได้เรียนในบทเรียนนี้

“...เราต้องมีสติก่อนครับ พิจารณาไตร่ตรองก่อนจะเชื่อครับ เพราะมันมาจากหลายแหล่งหลายที่ครับไม่รู้ว่าจะอันไหนจริงหรือไม่จริงเราต้องใช้สติคิดก่อน...” (กิตาร์, สัมภาษณ์)

“...สื่อมันมีหลายช่องทางนะครับแล้วแต่เราจะเสพข่าวในทางทางไหน ซึ่งในแต่ละข่าวจะมีข้อมูลแตกต่างกันครับ มีการปรุงแต่งใส่ไขทำให้ตัวข่าวบิดเบือนครับ...อยาการู้เพิ่มเติมแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ...” (ต่อ, สัมภาษณ์)

“...ต้องดูว่าแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือหรือไม่มาจากไหน ใครเป็นคนปล่อยเราต้องมีสติพิจารณา...คิดว่าน่าจะเป็นเรื่องกฎหมายเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือ พรบ.เกี่ยวกับเทคโนโลยี...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...อยากให้ระบุว่าสื่อที่มันเป็นจริงหรือไม่เป็นจริงบางเว็บมีความน่าเชื่อถือไม่เหมือนกันนะ...หนูคิดว่าอยากเรียนรู้เกี่ยวกับการกำหนดในการเรียนรู้เรื่องการใช้ให้มากขึ้น...” (พร, สัมภาษณ์)

1.1.3 ความคิดเห็นของครูผู้สอน

ในมุมมองครู ศิริวรรณ ทับทิม โรงเรียนแมริวิทวิทยาฯ ครูผู้สอนบทเรียนนี้ได้สะท้อนและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียน แผนการเรียนรู้ ที่สำคัญในประเด็นดังต่อไปนี้

แผนการสอนมีความสมบูรณ์ ชัดเจน และเหมาะสม

ครูสรุปว่า แผนการสอนสมบูรณ์ สามารถนำมาสอนได้ สาระเนื้อหาการเรียนรู้มีความเหมาะสมและใกล้ชิดกับตัวนักเรียน อย่างไรก็ตามในการทำกิจกรรมที่ถามนักเรียน ครูผู้สอนจะต้องพิจารณาคำตอบที่ถูกต้องว่า อาจจะต้องตรงตามเฉลยทั้งหมด แต่สาระสำคัญต้องได้ตามที่เฉลย

“...สมบูรณ์ดีนะคะ ปฏิบัติได้คะ...คิดว่าเหมาะสมจะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเขานะคะ...อย่างตัวอย่างเรื่องธนาคาร เขามีความคิดที่หลากหลายเนอะ เราก็เข้าใจในสิ่งที่เขามีข้อมูลว่าบางอย่างก็ตรงกับที่เขาว่ามา เราก็จะเอาเป๊ะตามตัวเฉลยแผนการสอนเลยไม่ได้...”

แผนการสอนละเอียดและครบถ้วน นำมาสอนโดยไม่ต้องเตรียมเพิ่มเติม

การเตรียมสอนของครูจากแผนการสอนที่ส่งให้ล่วงหน้า ครูเพียงแค่ศึกษาเล็กน้อยก็สามารถสอนได้เลย ไม่ต้องเตรียมสื่อเพิ่มเติม แผนการเรียนรู้สามารถนำมาสอนได้เลย โดยไม่จำเป็นต้องปรับ ทั้งนี้ในการสอนครั้งนี้ครูมีความรู้เกี่ยวกับภาษาไทย และนักเรียนเคยเรียนหลักภาษาไทยมาก่อน ช่วยให้การเตรียมสอนสามารถทำได้ง่ายมากขึ้น

“...ไม่ได้ปรับนะคะ เพียงแต่ว่าพอสอนไปตามนั้น...ศึกษาตัวแผนคะ พอดีเด็กก็มีข้อมูลส่วนหนึ่ง (นักเรียนเคยเรียนเรื่องความหมายตามหลักภาษาไทยมาก่อน...ผู้วิจัย) แล้วมันก็เลยไม่มีปัญหา ถ้าสมมติถ้ายังไม่ได้สอนเลย ก็ต้องการการศึกษาอยู่...คือไม่ได้สอนมาเลยจะต้องได้ศึกษาเลย ดูผ่าน ๆ เหมือนที่เราเคยสอนมาแล้วก็ไม่ได้มีปัญหาเท่าไร...”

แผนการสอนควรปรับกิจกรรมให้ใช้เวลาน้อยลง และปรับสื่อการสอนบางชิ้น

ในประเด็นด้านเวลาที่ใช้ในการสอน ครูมีความเห็นว่า การสอนตามสาระการเรียนรู้และการทำกิจกรรมอาจจะต้องใช้เวลามากกว่า 1 คาบ เพื่อให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาผ่านกิจกรรมได้ครบถ้วน และสามารถทดสอบความรู้ได้

“...เอาเนื้อหาจริง ๆ หลัก ๆ มา เอามาเป็นตัวนำก่อนแล้ว แล้วอีกชั่วโมงเป็นการสอบจะได้...แต่วิธีโอเค่อนข้างยาวเกินเวลาเพราะมันใช้เวลาแค่ 1 ชั่วโมง เราใช้เวลาครึ่งชั่วโมงแล้วทดสอบอีก 20 นาที อาจจะเป็นเวลาที่เรารู้สึกยาวและเล่นกับเด็กด้วยนะคะ...”

นอกจากนี้ครูได้แสดงความเห็นว่า การปรับเพื่อความสมด้านเวลา อาจจะพิจารณาปรับโดยการลดจำนวนสื่อที่ใช้ในการสอนให้น้อยลง หรือลดความยาวของคลิปให้สั้นลง จะสามารถสอนได้ครบในเวลา 1 คาบเรียนได้ “....คาบเดียว ทอนตัวสื่อมากกว่า สื่อสั้น ๆ ก็ได้คะ...”

การนำแผนมาสอนจริง พบว่าอาจจะต้องปรับสื่อการสอน ที่บางสื่ออาจจะต้องขยายขนาดตัวอักษรให้ใหญ่ขึ้น บางสื่ออาจจะต้องเปลี่ยนเพราะเนื้อหาเยอะและยากเกินไป

“...ภาพคริส หอวัง (ภาพข่าว...ผู้วิจัย) ตัวหนังสือเล็กเกินไปนะแล้วก็ชัดไม่เท่าไร มองไม่เห็นตัวหนังสือนะคะ...แล้วก็ตัวที่เป็นปลาวาฬ (คลิปน้ำท่วม รู้สู้ฟัด) เนื้อหาเยอะมากและเข้าใจค่อนข้างยากคะ...”

ครูมีการยืดหยุ่นเนื้อหาการสอน

การสอนเรื่อง “ความหมาย” ตามบทเรียน ครูผู้สอนต้องยืดหยุ่นในเรื่องการตีความคำตอบ การตัดสินคำตอบของนักเรียน เพราะคำสามารถตีความได้หลายแง่มุม ครูผู้สอนจึงต้องพิจารณา คำตอบว่า แม้จะไม่ตรงกับคำเฉลยทั้งหมด แต่โดยสาระของคำตอบและความเป็นไปได้ ก็สามารถสรุป เป็นคำตอบที่ถูกต้องได้

“...เรื่องธนาคารนี้แหละคะ มันตีความหมายได้หลายอย่างเนอะ จริง ๆ เป้าหมายของ มันจะเป็นลักษณะเห็นข้อดีของการปิดปรับปรุงนะ แต่เด็กเขาไม่ได้บอกอย่างนั้น แต่ เขาบอกว่ามันเป็นข้อเสียเนอะ...มันเฉลยแบบนี้ แต่เด็กมันก็ตอบใช้ได้เนะ แต่ความคิด เรายืนยันขัดแย้งกัน แต่ตัวเฉลยที่เราอ่าน ๆ มามันตอบอีกแบบหนึ่ง...อันอื่นก็ไม่มีปัญหา ใช้ได้อยู่เนอะ...”

ในประเด็นนี้ชี้ให้เห็นว่า บทเรียนเรื่องการตีความหมายในสื่อดิจิทัล จะต้องยืดหยุ่นในการ สอน ด้วยเหตุที่ธรรมชาติของความหมายนั้นสามารถตีความได้หลากหลาย แต่สิ่งสำคัญคือ ครูผู้สอน จะต้องพิจารณาคำตอบของนักเรียนตามหลักการที่เป็นไปได้ และโยงเข้าสู่สาระสำคัญของบทเรียน คือ การรู้เท่าทันสื่อว่า เนื้อหาสามารถตีความได้หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจและมีความคิด เชิงวิเคราะห์มากขึ้นในการอ่านเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

บรรยากาศระหว่างการสอนมีความสนุกสนาน มีส่วนร่วม

ครูผู้สอนสะท้อนบรรยากาศในระหว่างการสอนว่า บรรยากาศดี นักเรียนเรียนด้วยความ สนุก ติดตามเนื้อหาได้ และตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วมในการเรียน การทำกิจกรรม ซึ่งในมุมมองของครูมี ความเห็นว่าการที่นักเรียนต้องการมีส่วนร่วมเพราะสื่อที่นำมาใช้ในการสอนเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวนักเรียน

“...เด็กสนุก คือเขาได้ดูอะไรพวกนี้เขาจะสนุก มากกว่าแค่การอ่านการคุยกันที่ครู อธิบายเฉลย ๆ...คือครูเองก็ต้องไปหาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้เขาเปลี่ยนบรรยากาศนะคะ ก็จะมีสนุกขึ้น ดีกว่าดูแค่กระดาษเฉย ๆ ที่อ่านหนังสือเฉย ๆ มีภาพมีอะไรต่าง ๆ ที่ น่าสนใจ...สื่อที่ทันสมัยด้วย คืออยู่ในเหตุการณ์ที่เขาชอบ เขาเคยเห็นอะไรพวกนี้ด้วย มันก็จะสนุกสนาน...เขาอยากที่จะมีส่วนร่วมในการที่จะแสดงความคิดเห็นนะคะ เพราะว่าส่วนหนึ่งก็คือเป็นสิ่งที่เขาได้พบได้เห็นได้สัมผัสมา แล้วเรามาเนะเนอะ ๆ ว่า ควรจะมีสติในการคิดในการดูรับรู้อะไรต่าง ๆ มากขึ้น...เขาแค่อยากได้สิ่งที่เขาสัมผัส

แค่นั้นเองนะคะ ถ้าหากเอาสิ่งที่ใกล้ตัวมากเกินไปเขาคงจะเฉย ๆ ไม่รับรู้อะไรมากนัก
คะ...คือเขาอยากจะดูในสิ่งที่ เป็นภาพ มีข้อมูลที่มีเนื้อหาให้เขา..."

บทเรียนนี้มีกิจกรรมการสอนที่กระตุ้นการเรียนรู้แตกต่างจากที่เคยสอน

ครูผู้สอนสะท้อนให้จากการสอนว่า บทเรียนที่ออกแบบขึ้นนี้มีกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียน
สนุกสนานกับการเรียนแตกต่างจากการเรียนเนื้อหาใกล้เคียงกันในครั้งก่อน ๆ ซึ่งเป็นการสอน
เนื้อหาตามหลักภาษาไทย ใช้การสอนแบบบรรยาย ใช้เอกสารประกอบการสอน ไม่มีสื่อที่เป็นภาพ
คลิป กิจกรรมถามตอบ การเรียนครั้งนี้มีสื่อและกิจกรรมที่แตกต่างออกไป จึงช่วยกระตุ้นการเรียนรู้
ได้ดี "...บรรยายแตกต่างกัน เพราะมันเป็นเนื้อหาการอ่านการเขียน เด็กไม่ค่อยสนุกสนานเท่าไร แล้ว
ก็ตัวแบบฝึกหัดก็จะเป็นข้อสอบโอเน็ตคะ อันนั้นคือเรื่งก่อนที่จะสอบโอเน็ต..."

ครูผู้สอนควรมีประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัลจะช่วยให้สอนได้ดีขึ้น

ครูผู้สอนเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรมีพื้นฐานความรู้และเคยใช้งานสื่อ
ดิจิทัลที่นักเรียนใช้ เข้าใจในมุมของเด็ก จะช่วยให้ครูสอนได้คล่องขึ้น สามารถเข้าใจความหมายในมุม
ของนักเรียน สามารถสรุปและเฉลยคำตอบในกิจกรรมได้ดีขึ้น

"...มันต้องฟังความคิดเห็นของเขาด้วยนะ บางอย่างเรายังไม่เคยได้เล่นได้ทำอะไร
แบบเขา เขามีอันนั้นอันนี้ บางทีเราเล่นแค่บางอย่างแค่นั้นเอง เฟซบุ๊ก ไลน์ เราไม่รู้อีก
ตั้งเยอะเลย แต่เราฟังจากเขาเขาก็จะบอกให้เรารู้ คือบางอย่างให้เขาลองคิดดูนะที่
เขาได้รับมา มันเป็นอย่างไง เชื่อหรือไม่เชื่ออะไรพวกนี้..."

นอกจากนี้ครูควรให้ความใกล้ชิดกับนักเรียน รับฟัง และให้เด็กแสดงออก จะช่วยให้
บรรยายการเรียนสนุกสนานมากขึ้น

"...น่าจะเป็นคนที่เข้ากับเด็กได้ดี สนุกสนาน เฮฮากับเด็ก ยอมรับความคิดเห็นของ
เด็กด้วยคะ น่าจะช่วยให้เด็กอยากที่จะพูด...ถ้ามีความสนุกสนานไปด้วยเขาจะมีคิด
เยอะ ๆ...ความสนุกสนาน น่าจะเป็นแบบนี้ มีตัวอย่างมีภาพให้ดู มีการโต้ตอบกัน
ระหว่างครูกับนักเรียน..."

ครูแนะนำเนื้อหาการสอนให้ใกล้ตัว และมีกิจกรรมต่อเนื่องจากการเรียนในห้อง
คำแนะนำเพิ่มเติมจากครูผู้สอนคือ เนื้อหาการเรียนควรจะเป็นเรื่องใกล้ตัวนักเรียน
เหมาะสมกับช่วงวัยและการใช้งานสื่อดิจิทัลในประจำวันของเขา เป็นเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจจาก
คนในสังคม

“...เรื่องที่อยู่ในความนิยมในสังคม คือถ้ามันเป็นข่าวขึ้นมาเราก็อยากให้เด็กรับรู้
ว่าตามค่านิยมมันเป็นยังไง มีทั้งผลดีผลเสีย คือบางทีถ้าเราไม่ได้มากระตุ้นเขาก็จะ
มองผ่านไป เขาก็จะไม่รู้เรื่องราวจริงว่าจะสะท้อนกับเขายังไงบ้าง...”

นอกจากนี้ครูยังแนะนำให้เพิ่มกิจกรรมต่อเนื่องจากการเรียนในห้องเรียน เช่น
การมอบหมายให้นักเรียนค้นคว้าต่อหลังจากเรียนในคาบเรียน แล้วนำมาอภิปรายแลกเปลี่ยนกัน
ในห้องเรียน ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงการเรียนการสอนเข้ากับชีวิตประจำวันของเด็กเพื่อเสริมการเรียนรู้
ให้เด็กได้มากขึ้น

“...ให้เขาไปหาข้อมูลเกี่ยวกับอย่างนี้โดยตรงโดยนัยมา โดยนัยไปดูว่ามีสื่อ
อะไรบ้างที่เขาเอาในชีวิตไอซีทีอะไรพวกนี้ที่มันเข้ามาในลักษณะแบบนี้บ้างให้ไปหามา
เพิ่มเติม แล้วเอามาคุยกัน...แต่ละกลุ่มเขาจะไปหามาแนะนำเสนอ อาจจะเป็นให้เขา
มาหาภาพ...”

ประเด็นสุดท้ายที่ครูแนะนำ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีความจำเป็นสำหรับนักเรียน และจะช่วย
ให้เขาได้ใช้ประโยชน์ได้จริง “...มีความจำเป็นคะ ส่วนใหญ่เขาแสดงความคิดเห็นได้ ตามสิ่งที่เขาได้
ตอนนี้เขาคงน่าจะรู้แล้วว่าสิ่งที่เขาได้รับมาเขามีข้อคิดที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อยังไงบ้าง...”

1.1.4 ผลการวิเคราะห์คะแนนความรู้ของนักเรียน

การวิเคราะห์คะแนนความรู้ของนักเรียน เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อน
เรียน หลังเรียน และ กลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ด้วยวิธี t-test ผลการวิเคราะห์คะแนน
ความรู้ของการทดสอบสอน มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 7.1

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ จำแนกตามคะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และกลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล”

ตอบถูก	ก่อนเรียน		หลังเรียน		กลุ่มควบคุม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. คำมีความหมายทั้งความหมายตรงและโดยนัยได้	20	80.0	24	96.0	24	96.0
2. ความหมายตรงของคำ	8	32.0	11	44.0	5	20.0
3. ความหมายโดยนัยของคำ	15	60.0	18	72.0	11	44.0
4. การระบุความหมายโดยนัยของข่าวออนไลน์	7	28.0	15	60.0	6	24.0
5. การระบุความหมายโดยนัยของภาพ	4	16.0	7	28.0	4	16.0
ค่าเฉลี่ยคะแนนรวม 5 ข้อ	2.16		3.00		2.00	
S.D.	0.94		1.00		0.91	

n = 25

จากตารางที่ 7.1 อธิบายได้ว่า เมื่อพิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้โดยรวมหลังเรียน คะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน และคะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มทดลอง พบว่ามีความแตกต่างกัน ซึ่ง จะทำการทดสอบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติด้วยวิธี t-test ต่อไป

ตารางที่ 7.2

แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน-หลังเรียน บทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล”

	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
คะแนนความรู้	2.16	0.94	3.00	1.00	-2.67	.013*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 7.2 อธิบายได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการเรียนแตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สามารถสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน

ตารางที่ 7.3

แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียน-กลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง
“ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล”

	หลังเรียน		กลุ่มควบคุม		t-test	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
คะแนนความรู้	3.00	1.00	2.00	0.91	3.69	.001*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 7.3 อธิบายได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการเรียนแตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สามารถสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 7.4

แสดงจำนวนและร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน โดยการเปรียบเทียบกับการเรียนตามบทเรียนทดสอบกับการเรียนบทเรียนปกติบทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล”

ประเด็นความคิดเห็นของนักเรียน ต่อบทเรียนที่ทดสอบสอน	บทเรียน ปกติ	บทเรียน ทดสอบ	ไม่ต่างกัน
1. ทำให้สนใจเนื้อหาการเรียน	4 (16.0)	18 (72.0)	3 (12.0)
2. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น	4 (16.0)	18 (72.0)	3 (12.0)
3. ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น	4 (16.0)	17 (68.0)	4 (16.0)
4. สามารถคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น	5 (20.0)	17 (68.0)	3 (12.0)
5. ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้	4 (16.0)	18 (72.0)	3 (12.0)
6. ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน	3 (12.0)	18 (72.0)	4 (16.0)
7. เป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียน	4 (16.0)	15 (60.0)	6 (24.0)
8. ช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้เพิ่มเติมหลังเรียนเสร็จ	4 (16.0)	15 (60.0)	6 (24.0)
9. เนื้อหาบทเรียนทันสมัย	3 (12.0)	19 (76.0)	3 (12.0)
10. กิจกรรมการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน	3 (12.0)	20 (80.0)	2 (8.0)

n = 25

จากตารางที่ 7.4 อธิบายได้ว่า นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนตามบทเรียนเรื่อง “ความหมายตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล” มีความแตกต่างจากการเรียน

บทเรียนปกติทุกประเด็น โดยที่ประเด็นกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาที่นักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80 มี และประเด็นความเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน และ ช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้เพิ่มเติม มีจำนวนคิดเป็นร้อยละ 60

1.2 บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกละเมิดบนสื่อดิจิทัล” โรงเรียนสุทธิวราราม กรุงเทพมหานคร

การทดสอบการสอนในโรงเรียนวัดสุทธิวราราม ใช้บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกละเมิดบนสื่อดิจิทัล” สามารถสรุปผลการทดสอบสอนได้ดังต่อไปนี้

1.2.1 การสังเกตการณ์การสอน

การทดสอบการสอนในโรงเรียนวัดสุทธิวราราม กรุงเทพมหานคร ใช้บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกละเมิดบนสื่อดิจิทัล” ผลการทดสอบสอนมีดังต่อไปนี้

1.1.1 การสังเกตการณ์การสอน

การทดสอบสอนครั้งนี้ เป็นการทดสอบสอนที่มีการอธิบายบทเรียนกับครูล่วงหน้า ครูผู้สอนได้รับแผนการสอน สื่อการสอน ล่วงหน้า ครูได้เตรียมการสอนด้วยตนเอง ไม่มีการใช้พาวเวอร์พอยต์ (Powerpoint) ประกอบการสอน แต่ครูเตรียมเอกสารประกอบการสอน และในงานสำหรับใช้สอน ครูสอนในช่วงบ่ายในช่วงพักพิเศษที่นัดหมายนักเรียนมาเพื่อทดสอบการสอน เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นนักเรียนชายจำนวน 15 คน นักเรียนนั่งเรียนในห้องเรียนที่จัดเป็นโต๊ะเรียนเป็นคู่ 2 คนนั่งติดกัน เรียนกันไปเป็นแถว

การนำเข้าสู่บทเรียน ครูเริ่มต้นการสอน นำเข้าสู่บทเรียนด้วยชวนนักเรียนสนทนาเรื่องการใช้งานสื่อดิจิทัลในแต่ละวันของนักเรียน และยกตัวอย่างกรณีการปลอมแปลงตนเองเพื่อหลอกลวงคนอื่นด้วยการตั้งเฟสบุ๊คปลอม และสนทนากับนักเรียนด้วยการถามคำถามเกี่ยวกับการรู้หรือไม่ว่าการหลอกลวงสามารถทำได้บนอินเทอร์เน็ต

ขั้นการสอน ครูเริ่มต้นเนื้อหาการสอนด้วยการนำตัวเลขจากผลการสำรวจพฤติกรรม การใช้สื่อดิจิทัลที่มีความเสี่ยงต่อการนำไปสู่อันตรายในด้านเพศ ความรุนแรง อาชญากรรม และสนทนากับนักเรียนว่า นักเรียนมีพฤติกรรมที่เป็นความเสี่ยงตามผลการสำรวจหรือไม่ นักเรียนตอบคำถามทันที และเมื่อนักเรียนตอบคำถามมา ครูสนทนาต่อจากคำตอบที่นักเรียนตอบมา และถามคำถามว่าพฤติกรรมนั้นมีความเสี่ยงต่ออันตรายอย่างไร นักเรียนสามารถตอบได้ถูกต้องตามเนื้อหาการเรียนรู้ในบทเรียน นักเรียนยังคงสนทนากับครูต่อเรื่องพฤติกรรมเสี่ยงตามเนื้อหาในบทเรียน นอกจากนี้ นักเรียนยังเล่าประสบการณ์ของตนเองที่เคยเจอการถูกละเมิด แต่นักเรียนรู้ทัน ครูยังคงสอนด้วยการสนทนากับนักเรียนเรื่องพฤติกรรมความเสี่ยงด้านอื่น ๆ ต่อ คือ เรื่องเกมส์ แต่สำหรับเรื่องเกมส์ นักเรียนมีมุมมองว่าเกมส์เป็นสิ่งที่มีความประโยชน์ต่อตัวเขาด้วย ไม่ใช่เป็นเรื่องเสียหายตามมุมมอง

ของผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตามในระหว่างการสอนด้วยการสนทนาระหว่างครูกับนักเรียน พบว่าในช่วงที่ครูสนทนาเรื่องที่ใกล้ตัวและไม่เกี่ยวข้องกับนักเรียน มีนักเรียนบางคนไม่ค่อยสนใจการสอน คุยกันเสียงดัง จนครูต้องพูดเสียงดังขึ้น เพื่อดึงให้หันมาสนใจเนื้อหา และเปลี่ยนมาคุยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเพื่อน ๆ ของเขา นักเรียนก็จะกลับมาสนใจ ตั้งใจเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียน

สำหรับเนื้อหาการสอนที่ครูนำกรณีตัวอย่างการหลอกลวงมาอธิบายว่า เป็นเหตุการณ์ที่เสี่ยงอย่างไร และถามคำถามว่า นักเรียนเชื่อหรือไม่ นักเรียนสามารถตอบได้ว่า เรื่องที่ครูบอกนั้นเขาไม่เชื่อ เช่น โฆษณาขายยาขนาดอวัยวะเพศชาย นักเรียนทั้งหมดตอบว่า “ไม่เชื่อ” ว่าทำได้จริง เป็นเรื่องหลอกลวง

ขั้นทำกิจกรรม เมื่อสอนเนื้อหาตามบทเรียนแล้ว ครูให้นักเรียนเริ่มทำกิจกรรม โดยแบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 3-4 คน และเริ่มกิจกรรมแรกโดยแจกใบงานและเอกสารกรณีตัวอย่างพฤติกรรมความเสี่ยงที่อาจจะถูกหลอก กลุ่มละ 1 เหตุการณ์ ได้แก่ การชักชวนทำงานพิเศษที่ได้เงินมากโดยไม่ต้องเหนื่อย โฆษณาขายยาเสริม อาหารเสริม และยาขยายขนาดอวัยวะเพศชาย ข่าวการปลอมแปลงเฟซบุ๊กของคุณตัวในการแจกรางวัลชิงโชค และข่าวการจับกุมแก๊งมิจฉาชีพต่างชาติที่หลอกลวงหญิงไทย ให้เวลานักเรียนประชุมกลุ่มแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และตอบคำถามประเด็นหลัก คือ วิเคราะห์เหตุการณ์ว่าเป็นความเสี่ยงอย่างไร เหตุการณ์นี้นำไปสู่อันตรายอย่างไร ให้ระบุการตอบสนองที่จะช่วยให้ปลอดภัยจากความเสี่ยงจากเหตุการณ์นั้น และเสนอวิธีการตอบสนองหรือป้องกันตนเองในอนาคตอย่างไร ให้เวลาทำกิจกรรม 10 นาที ระหว่างการทำกิจกรรม ครูเดินตามกลุ่มช่วยตอบข้อซักถามของนักเรียน ช่วยแนะนำ ในระหว่างการทำกิจกรรมนักเรียนมีการถกเถียงกันในกลุ่ม ช่วยกันทำงานตามโจทย์อย่างตั้งใจพอสมควร เมื่อทำกิจกรรมเสร็จ ครูให้ส่งตัวแทนกลุ่มมานำเสนอคำตอบตามประเด็นที่มอบหมาย

การนำเสนอของนักเรียนทุกกลุ่ม สามารถระบุได้ว่ากรณีตัวอย่างที่ทำให้มีความเสี่ยงต่อการถูกหลอกลวงได้ สามารถระบุผลเสียหรืออันตรายที่จะเกิดขึ้นหากหลงเชื่อและทำตามได้ สามารถเสนอแนะวิธีการที่จะตอบสนองมิให้เกิดอันตรายได้ เช่น ปฏิเสธ การปรึกษาเพื่อน ครู ผู้ปกครอง แจ้งตำรวจ และสามารถเสนอแนะวิธีการป้องกันหรือการตอบสนองอย่างปลอดภัยถ้าพบเจอกับเหตุการณ์ตามกรณีตัวอย่างได้ เช่น เรียนรู้จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อให้รู้ทันวิธีการหลอกลวง หลีกเลี่ยงที่จะเข้าถึงเนื้อหาที่เป็นความเสี่ยง อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการนำเสนอ ครูได้ช่วยแก้ไข เพิ่มเติมเนื้อหาให้สมบูรณ์มากขึ้นตามบทเรียนด้วยการถามนำเพื่อให้ให้นักเรียนสามารถตอบได้ตรงตามเนื้อหา

ขั้นสรุป ครูสรุปบทเรียนโดยชี้ให้เห็นอันตรายจากเหตุการณ์ที่เป็นความเสี่ยงจากเนื้อหาสื่อดิจิทัลที่มีความรุนแรง เพศ การถูกหลอกลวง และสรุปให้เห็นวิธีการป้องกันอันตรายจากความเสี่ยงให้นักเรียนนำไปใช้ได้จริง โดยสรุปตามสาระการเรียนรู้ในบทเรียน และนำความคิดของเด็กจากการทำกิจกรรมมาสรุปเพิ่มเติมจากเนื้อหาในบทเรียน

จากการสังเกตการณ์นักเรียนแสดงให้เห็นว่าสามารถอธิบายได้ตรงประเด็น และผลงานเป็นไปความคาดหวังของกิจกรรมเป็นส่วนใหญ่ ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมปรากฏให้เห็นเพียงบางส่วนนักเรียน มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมพอสมควร นอกจากนี้คำตอบของนักเรียนจากคำถามที่ครูถาม และจากผลงานการทำกิจกรรมที่มอบหมาย สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างกันเอง เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้มีความใกล้ชิดสนิทสนมกับครูผู้สอนเป็นอย่างดี

1.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน

นักเรียนกลุ่มนี้เคยเรียนเนื้อหาเกี่ยวกับการหลอกลวงบนอินเทอร์เน็ตมาบ้างแล้ว ในวิชาแนะแนว ในภาคเรียนก่อนหน้านี โดยเนื้อหาในวิชาแนะแนวจะสอนเรื่องภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน และมีส่วนที่เกี่ยวกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต และมีแบบสอบถามให้นักเรียนกรอกเพื่อประเมินตนเองว่ามีความรู้เท่าทันสื่อโดยรวมมากน้อยอย่างไรด้วย

“...เคยเรียนเมื่อเทอมที่แล้วครับ วิชาแนะแนว ก็สอนคล้าย ๆ กับที่เรียนเมื่อก็ครับ คือจะมีตัวอย่างเกี่ยวกับอันตรายในชีวิตประจำวัน แล้วก็มีสอนเรื่องเกี่ยวกับการหลอกลวงเวลาเราใช้อินเทอร์เน็ต คล้าย ๆ กับที่ครูสอน...” (เอิร์ท, สัมภาษณ์)

“...อาจารย์ก็จะมีแบบสอบถามให้เราตีกะเอะ ๆ ประเมินว่าเรามีความรู้เท่าทันหรือเปล่า เราถูกหลอกลวงง่ายหรือเปล่า...” (อาร์ต, สัมภาษณ์)

“...มีแค่วิชาแนะแนวเทอมที่แล้วครับ แต่ไม่ได้สอนทุกครั้ง เนื้อหาที่ครูสอนก็จะเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ แล้วก็มีแบบสอบถามให้ทำบ่อย ๆ ส่วนวิชาอื่นไม่ได้สอนเรื่องนี้เลยครับ มีแค่วิชาแนะแนว...” (อิง, สัมภาษณ์)

การสัมภาษณ์นักเรียนที่ได้เรียนบทเรียนนี้ มีประเด็นด้านเนื้อหา กิจกรรม การเรียนรู้ และ ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีรายละเอียดในแต่ละประเด็น ดังต่อไปนี้

นักเรียนชอบการเรียนรู้ในครั้งนี้ เพราะน่าสนใจ ใช้ได้จริง และเปิดให้มีส่วนร่วม

นักเรียนชอบการเรียนรู้ในคาบที่ผ่านมา และรู้สึกที่น่าสนใจ เพราะเป็นความรู้ที่สามารถ ใช้ป้องกันตัวเองได้ เห็นภาพเข้าใจได้ชัดเจน ทั้งจากการยกตัวอย่างเหตุการณ์ หรือการใช้สถิติมา ประกอบการให้ข้อมูลให้เข้าใจได้ง่ายและจดจำได้ง่าย เป็นต้น

“...ก็ดีครับ ชอบ เรียนแล้วไม่ค่อยเครียด เพราะเนื้อหาสนุก แล้วเราก็มีประสบการณ์ ในด้านนี้มาก่อนแล้วด้วย...” (อาร์ต, สัมภาษณ์)

“...ชอบครับ รู้ไว้ก็ดีครับ เป็นการป้องกันตัวเองอีกวิธีหนึ่ง ซึ่งเราก็เจออะไรแบบนี้ใน ชีวิตประจำวันอยู่แล้วด้วย มันก็เลยสนุก ได้รู้ว่าถ้าเราเจอเหตุการณ์แบบนี้จะเข้าใจได้ เลยว่าเป็นมิจฉาชีพแน่ ๆ เราจะได้ไม่ทำตาม มันทำให้เราเห็นภาพเป็นช่วง ๆ ขึ้นมา เลย...” (ทอมมี่, สัมภาษณ์)

“...ก็ชอบครับ เพราะครูมีการยกตัวอย่างให้น่าสนใจ เราก็เลยเข้าใจง่ายขึ้น ผมรู้สึก ว่าการเรียนรู้แบบยกตัวอย่างน่าสนใจกว่าการเรียนรู้แบบที่ให้ครูบรรยายเฉย ๆ คือ ถ้า ให้ครูบรรยายไปเรื่อย ๆ ก็จะมีเนื้อหาแค่ตามที่ครูเขาให้มาเท่านั้น ก็น่าเบื่อ แต่ถ้าครูมี การยกตัวอย่าง ให้เรายกตัวอย่างด้วย ก็ทำให้เราได้คิดตามมากขึ้น...” (เอิร์ท, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ นักเรียนยังให้ความเห็นว่า การเรียนรู้แบบที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ ยกตัวอย่างนั้น น่าสนใจกว่าที่ให้ครูบรรยายเฉย ๆ เพราะนอกจากจะทำให้มีเนื้อหามากกว่าที่ครู บรรยายแล้ว ยังเป็นการทำให้นักเรียนได้คิดตามมากขึ้น

“...เข้าใจง่าย จำง่าย เป็นลักษณะเด่นของการเรียนเมื่อก็เลย อย่างเช่น ครูยกตัวอย่าง ว่า 30% เคยใช้ Camfrog เพื่อดูโชว์ เราก็เห็นภาพเลย เข้าใจได้เลย ก็คือเวลาผมเข้าไป Camfrog ผมก็เจอแบบนี้จริง ๆ ครูก็เลยยกตัวอย่างมาให้เราเห็นชัดได้เลยอีกครั้ง หนึ่ง...” (อิง, สัมภาษณ์)

การสอนแบบสนทนาเกี่ยวกับกรณีตัวอย่าง และกิจกรรมแบ่งกลุ่มอภิปรายช่วยให้เรียนสนุก

นักเรียนให้ความเห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้ในคาบที่ผ่านมาสนุกกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ หรือให้ครูมาพูดให้ฟังหน้าห้องเฉยๆ ประกอบกับเนื้อหาไม่ยาก ไม่ได้ซับซ้อนมาก จึงไม่น่าเบื่อเหมือนวิชาอื่นๆ

“...ก็ดีครับ ดีกว่าการเรียนรู้แบบให้ท่องจำ ดีกว่าให้ครูมาพูดให้ฟังหน้าห้องเฉยๆ...”
(เอิร์ท, สัมภาษณ์)

“...สนุกครับ เพราะว่าวิชานี้ง่ายครับ ไม่ได้ซับซ้อนเหมือนวิชาอื่น ก็เลยไม่น่าเบื่อ...”
(อาร์ต, สัมภาษณ์)

เอกสารประกอบการสอนแบบมีภาพช่วยดึงดูดใจ และเรียนสนุก

สำหรับเอกสารประกอบการเรียนการสอน นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า ไม่น่าเบื่อ เนื่องจากมีภาพประกอบให้เห็นภาพ ช่วยให้ดึงดูดใจ หากเอกสารมีแต่ข้อความมากเกินไปก็อาจจะทำให้ง่วงได้

“...มีรูปภาพเยอะให้ดูดึงดูดใจ แต่ถ้าเอกสารมีแต่ตัวอักษรเยอะๆ จะดูไปดูลมาแล้วง่วงครับ จะตาลาย ทำไม่ถูก ไม่อยากอ่าน...” (ทอมมี่, สัมภาษณ์)

“...ผมว่าถ้ามีวิชาที่แล้วมีแต่ตัวอักษรเยอะๆ อาจจะไม่น่าเบื่อก็ได้นะ เพราะเนื้อหาในวิชานี้ ทำให้เราเห็นภาพได้ แต่ถ้าเทียบกับเนื้อหาวิชาอื่นเนี่ย วิชาอื่นน่าเบื่อกว่าเยอะ...” (เอิร์ท, สัมภาษณ์)

สื่อการสอนที่เป็นภาพ คลิป และวิทยากรพิเศษจะช่วยให้น่าสนใจมากขึ้น

นักเรียนต้องการให้มีสื่อในการเรียนการสอนแทรกในระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น โดยเป็นสื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย อาทิ เป็นวีดิทัศน์ที่เป็นกรณีตัวอย่างให้ชม พร้อมอธิบายสาเหตุ ผลกระทบและวิธีป้องกันมิให้เกิดเหตุการณ์ดังกล่าว โดยเป็นคลิปสั้นๆ นอกจากนี้ หากเป็นไปได้ อยากให้มีการเชิญวิทยากรภายนอกมาให้ความรู้ หรือจัดกิจกรรมร่วมกันทั้งระดับชั้นเรียน หรือทั้งโรงเรียน เป็นต้น

“...อยากให้วีดิทัศน์ เป็นคลิปสั้นๆ ออกมา มีสื่อให้ดู ยกตัวอย่างวิธีป้องกัน หรือมีสาเหตุ มีผลกระทบให้เห็นครับ...” (เอิร์ท, สัมภาษณ์)

“...ใช่ครับ อยากมีสื่อให้ดูมากขึ้น แทรกเข้ามาในเวลาเรียน...” (อิง, สัมภาษณ์)

“...ถ้ามีได้จริง ๆ ก็อยากให้นักเด็กทั้งระดับชั้น หรือทั้งโรงเรียน มาจัดกิจกรรมพร้อมกันเลย เอาวิทยากรข้างนอกมาบรรยายให้ฟังพร้อมกัน มีกิจกรรมเช่น มีคลิปให้ดูพร้อมกัน มาวิเคราะห์พร้อมกัน ประมาณนี้ครับ...” (ทอมมี่, สัมภาษณ์)

ต้องการเนื้อหาเพิ่มในเรื่อง การรีวิวสินค้าและวิธีการตรวจสอบว่าจริงหรือไม่

นักเรียนต้องการทราบแต่ยังไม่มีในเนื้อหาการเรียนก็คือ การรีวิวสินค้าจากผู้ใช้งานจริงในอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเป็นสิ่งที่นักเรียนอ่านในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว และเป็นข้อมูลที่จำเป็นเมื่อต้องการซื้อสินค้าบางชนิด โดยนักเรียนอยากทราบเทคนิควิธีการในการสังเกตว่า ผู้ใช้ที่ร่วมนั้นให้ข้อมูลที่เป็นความจริงหรือไม่ และเชื่อถือได้มากเพียงใด เพราะบางครั้งผู้รีวิวอาจจะได้รับผลประโยชน์หรือได้รับการว่าจ้างมารีวิวก็ได้

“...แต่ผมก็ไม่ค่อยเชื่อรีวิวพวกนี้อยู่แล้วนะ...” (อาร์ต, สัมภาษณ์)

“...แต่ถ้าเป็นของที่เรจะต้องซื้อจริง ๆ ก็จำเป็นต้องอ่านดูให้ละเอียดอีกทีว่าจริงหรือไม่จริงกันแน่...” (ทอมมี่, สัมภาษณ์)

“...อยากรู้เรื่องเทคนิคการอ่านรีวิวสินค้าในเน็ต แบบใน พันทิป ที่มีคนใช้มาแล้ว แล้วก็ถ่ายรูปโพสต์มาให้ดูว่า สินค้าเป็นอย่างไรเป็นอย่างไร เราอ่านดูบางทีก็ไม่ว่าจริงมั๊ยจะเชื่อได้แค่ไหน...” (เอิร์ท, สัมภาษณ์)

“...บางทีสินค้านั้นอาจจะไม่ดีก็ได้ แต่ผู้ผลิตก็อาจจะจ้างให้คนที่มียศอิทธิพล คนที่มีประโยชน์ในสังคมหรือคนที่ดูน่าเชื่อถือ มารีวิวสินค้าว่าดีอย่างนั้นอย่างนี้ แล้วรับเงินเสร็จแล้วก็จบ ซึ่งผู้บริโภคที่ดูแล้วไปซื้อสินค้า ก็จะเป็นคนที่เสียผลประโยชน์ นี่คือข้อสงสัยของผมครับ อยากจะมีวิธีดูว่าจริงหรือไม่จริง...” (อิง, สัมภาษณ์)

เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ระดับชั้นที่นักเรียนคิดว่าเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนในรูปแบบดังกล่าว นักเรียนให้ความเห็นตรงกันว่า ควรเรียนในระดับมัธยมศึกษาขึ้นไป เนื่องจากนักเรียนระดับมัศึกษาน่าจะมีความคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองได้ดีขึ้นกว่านักเรียนในระดับประถมศึกษา

“...น่าจะให้เรียนในระดับมัธยมครับ เพราะเด็กมัธยมจะมีความคิดเยอะกว่าเด็กประถม...” (ทอมมี่, สัมภาษณ์)

“...น่าจะเรียนมัธยมขึ้นไปครับ เพราะทุกคนจะเริ่มมีการวิเคราะห์ได้ด้วยตัวเองมากขึ้นแล้วครับ...” (เอิร์ท, สัมภาษณ์)

นักเรียนเห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญกับตนเอง

นักเรียนแสดงความเห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญ เพราะในปัจจุบันแทบทุกคนต้องใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เกือบทุกคนใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งมีข้อมูลเนื้อหามากมายที่จริงและไม่จริง มีคนที่ประสงค์ดีและไม่ประสงค์ดีปะปนกันไป การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งที่จะทำให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ได้ตรงก่อนที่จะทำอะไรลงไป เพื่อความปลอดภัยในการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล

“...สำคัญครับ ทำให้เรารู้ว่าเวลาเราเห็นอะไรเราควรคิดไตร่ตรองก่อนที่จะเชื่อ...”
(อาร์ต, สัมภาษณ์)

“...คิดว่าสำคัญครับ เพราะตอนนี้เราอยู่ในยุคโซเชียล เวลาเราจะทำอะไรก็ต้องคิดมากขึ้น ต้องระมัดระวังให้มากขึ้น การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลก็เป็นประโยชน์อย่างหนึ่งที่ทำให้เราใช้ชีวิตในยุคนี้ได้อย่างปลอดภัย...” (ทอมมี่, สัมภาษณ์)

“...จำเป็นมาก ๆ ครับ เพราะเรื่องพวกนี้อยู่ในชีวิตเราอยู่แล้ว เดียวนี้คนส่วนใหญ่ต้องเล่นโซเชียลแน่นอน เวลาเห็นอะไรก่อนจะเชื่อถือข้อมูลก็ต้องดูหลักฐานก่อน ต้องดูความน่าเชื่อถือด้วย ทั้งข้อมูลและคนที่โพสต์...” (เอิร์ท, สัมภาษณ์)

“...สำคัญแน่นอนครับ เพราะเทคโนโลยีพัฒนา แต่ใจก็พัฒนาไปด้วย พยายามสรรหาสิ่งแปลก ๆ มาหลอกให้เราเชื่อตลอดเวลามันดี ดูจากในปัจจุบันเรายังเห็นคนมาโพสต์อยู่เรื่อย ๆ ว่าโดนหลอก เชื่อบ้างไม่เชื่อบ้าง เพราะสิ่งต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตก็มีทั้งจริงและไม่จริง เกียวกกันไปเกียวกกันมาไม่จบสิ้น...” (อิง, สัมภาษณ์)

ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเป็นภูมิคุ้มกันจากความเสี่ยงได้

นักเรียนให้ความเห็นว่า ทุกคนมีโอกาสที่จะถูกหลอกหลวงได้ แต่การได้เรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ก็มีความจำเป็นมาก เนื่องจากทำให้ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันได้มากกว่า มีประสบการณ์ อันจะช่วยลดความเสี่ยงที่จะถูกหลอกหลวงได้มากกว่าผู้ที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อน

“...การรู้เท่าทันสื่อเป็นวิชาที่จำเป็น ให้เราได้เรียนรู้ไว้ก่อน ปลอดภัยไว้ก่อนครับ...”
(อาร์ต, สัมภาษณ์)

“...ผมว่าการเรียนเรื่องนี้ยังจำเป็นมาก เพราะเป็นสิ่งที่เราต้องเจอในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว อย่างน้อยก็ได้เรียนรู้ไว้ช่วยป้องกันตัวเองได้...” (อิง, สัมภาษณ์)

“...อย่างน้อยถ้าเราได้เรียนมาก่อน เราก็มีภูมิคุ้มกันมากกว่า ถ้าเราไม่เคยรู้มาก่อน ก็อาจจะเสี่ยงกว่า มีโอกาสที่จะโดนหลอกเยอะกว่า อย่างน้อยก็ได้รู้ไว้ก่อน...” (เอิร์ท, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม นักเรียนยังมีความไม่แน่ใจในการนำความรู้ไปใช้เมื่อเจอกับสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงต่อการถูกหลอกหลวง โดยแสดงความเห็นว่า ถึงแม้ว่าเรารู้ว่าสิ่งที่กำลังจะมีความเสี่ยงในการถูกหลอกหลวง แต่ก็อาจจะลองเชื่อได้ ขึ้นอยู่กับสภาวะจิตใจหรือสถานการณ์ที่แตกต่างกันของแต่ละคน ณ เวลานั้น นอกจากนี้ มีงานวิจัยที่มีพัฒนาการและคิดค้นเทคนิควิธีใหม่ๆ ที่จะมาหลอกหลวงได้ตลอดเวลา ดังนั้น แม้จะรู้หรือไม่รู้ ก็มีโอกาสที่จะถูกหลอกหลวงได้เช่นเดียวกัน

“...ก็ไม่แน่ครับ บางทีเรารู้นะ แต่พอเจอเข้าจริง ๆ อาจจะคิดไม่ทัน...” (อาร์ต, สัมภาษณ์)

“...แล้วแต่ช่วงของจิตใจครับ บางคนอาจจะอยู่ในช่วงที่จิตใจตกต่ำก็อาจจะเชื่อได้ทุกอย่าง เช่น บางช่วงจิตใจของคนมีความต้องการเงินไม่เท่ากัน บางคนอาจร่อนเงิน มีปัญหาในชีวิต เช่น ติดพนัน ก็ต้องการเงินมาใช้มาโปะหนี้ ก็อาจจะหลงเชื่อง่ายขึ้น...” (อิง, สัมภาษณ์)

“...บางคนก็น่าจะรู้ครับว่าอาจจะถูกหลอก สมมติว่ามีคนชวนมาทำงาน Part-time แต่ถ้าเค้าร่อนเงินจริง ๆ ก็อาจจะลองเชื่อไปก่อน เผื่อว่าได้เงินจริง ๆ ก็ได้ มันก็ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละคนตกอยู่ในสถานการณ์ไหน ผมว่าทุกคนก็มีสิทธิ์ที่จะโดนหลอกได้เท่ากัน...” (ทอมมี่, สัมภาษณ์)

“...ถ้าเราเจอจริงๆ ก็ไม่แน่ว่าเราจะรอดจริง ๆ หรือเปล่า เพราะมีงานวิจัยมันก็มีพัฒนาการมีเทคนิคใหม่ ๆ มาหลอกเราได้ตลอดเวลา ก็มีโอกาที่เราอาจจะโดนหลอกโดยไม่รู้ตัวก็ได้...” (อิง, สัมภาษณ์)

ความคิดเห็นในประเด็นนี้สะท้อนให้เห็นว่า การสอนเรื่องการทำทันสื่อดิจิทัล ต้องเน้นทักษะด้วยการฝึกฝนจนเป็นนิสัยที่เคยชินที่จะตอบสนองอย่างปลอดภัย และเนื้อหาการสอนเรื่องความเสี่ยงจำเป็นต้องทันกับกลโกง วิธีการหลอกหลวงใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นจริง ดังนั้นเนื้อหาต้องครอบคลุมสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น และปรับปรุงให้ทันสมัยตลอดเวลาที่สอน

1.1.3 ความคิดเห็นของครูผู้สอน

หลังการสอนครู สิโรตม์ อนุจันทร์ ครูผู้สอนได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียน กิจกรรมการเรียนการสอน ดังต่อไปนี้

เนื้อหาชัดเจน แต่เป็นเรื่องที่นักเรียนได้เรียนมาก่อน การสอนจึงเน้นผลกระทบ

ครูผู้สอนให้ความเห็นว่า เนื้อหาในบทเรียนนี้เป็นเนื้อหา เหตุการณ์ ที่นักเรียนเคยเรียนมาก่อนแล้ว ทำให้นักเรียนสามารถตอบสนองได้ อธิบายได้ ดังนั้นการสอนจึงเน้นให้นักเรียนได้คิด สรุป และเห็นถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการถูกหลอกลวง

“...จากการที่สอนจะสังเกตว่าพอสอนนักเรียน แทบจะเป็นเรื่องที่นักเรียนรู้อยู่แล้ว ทั้งหมดทั้งสิ้น แต่มันเป็นเหมือนกับรวบรวมสิ่งที่รู้หรือรู้ปึงว่ามันเป็นเนื้อเรื่องเดียวกันว่าอันนี้เป็นเรื่องถูกหลอกลวงนะ...แต่โดยภาพรวมที่เห็นก็คือนักเรียนจะรู้อยู่แล้วว่ามันคือการถูกหลอกลวง...มันไม่ใช่เรื่องใหม่มันเป็นเรื่องที่เขารู้อยู่แล้ว แต่เราทำให้เขากระตุ้นความคิดว่ามันเป็นเรื่องที่ถูกหลอกลวงนะ มันเป็นเรื่องที่ไม่ดีนะ...”

การใช้กรณีตัวอย่างต้องใกล้ตัวและเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียน

ครูแสดงความเห็นว่า การยกกรณีตัวอย่างต้องเหมาะสม ใกล้ชิด และเป็นเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนให้มากที่สุด

“...ถ้าเป็นกรณีศึกษาแบบที่สอนตะกี้ ด้วยบริบทของโรงเรียนนี้เป็นโรงเรียนชายล้วน เรื่องของการถูกหลอกลวงของผู้หญิงไปค้าบริการเขาอาจจะไม่เข้าใจ อาจจะต้องหยิบยกเป็นบริบทที่ใกล้ตัวมากขึ้น หรือเรื่องของการถูกหลอกลวงของการขายยาลดความอ้วน นักเรียนอาจจะไม่ถูกหลอกในเรื่องนี้อยู่แล้วหรือว่า เรื่องของการหลอกใช้บัตรเครดิต นักเรียนเขาไม่มีบัตรเครดิตอยู่แล้ว ถ้าปรับปรุงเนื้อหาควรจะเป็นเนื้อหาที่สอดคล้องกับความเป็นนักเรียน เช่น ปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ปัญหาเด็กติดเกมส์อะไรแบบนี้...”

นอกจากนี้ กรณีตัวอย่างที่เลือกมาสอนจะต้องสอดคล้องกับระดับการเรียนรู้ตามวัยของนักเรียนด้วย ในกรณีบทเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ควรเป็นภาพ หรือข่าวที่ไม่ยาว ไม่ซับซ้อนมากนัก

“...เนื้อหาที่เราหา ที่เราสืบค้นสำหรับที่จะเอาเป็นกรณีตัวอย่าง บางครั้งมันก็ต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัยเรียน ตอนแรกเราก็ต้องคำนึงว่านี่คือเด็กมอสองนะ มันมีข่าวหลายอย่างมากที่มันเป็นข่าวยาวเราก็ไม่สามารถที่จะให้นักเรียนอ่านได้ในระดับความรู้ของ

มอสอง เด็กไม่สามารถอ่านอะไรที่มันยืดยาวหน้าสองหน้าได้ เลยคิดว่าควรจะทำเป็นภาพข่าวที่สื่อชัดเจน ที่เมื่อเด็กเห็นแล้วสามารถตีความได้ว่าเป็นข่าวสิ่งนี้ ๆ ซึ่งในการหาแบบนี้ก็ค่อนข้างยากเหมือนกัน...การเลือกกรณีตัวอย่างควรจะดูแบบลึกกรวณด้วยว่านักเรียนที่เราจะสอนมีพื้นฐานชีวิตเป็นอย่างไร ห้องเป็นอย่างไรหรือว่าเป็นนักเรียนเพศไหนเพื่อการเลือกตัวอย่างที่เหมาะสม...”

สื่อการสอนควรเป็นสื่อภาพ และคลิป จะช่วยให้นักเรียนสนใจมากขึ้น

ในประเด็นสื่อการสอน ครูมีความเห็นว่า สื่อภาพแม้จะมีความน่าสนใจ แต่หากเพิ่มเติมสื่อที่เป็นคลิปวิดีโอ จะช่วยให้นักเรียนสนใจมากขึ้น และควรมีความหลากหลายทั้งเรื่องราว และใช้สื่อหลากหลายประเภทร่วมกัน

“...สื่อที่ขึ้นสไลด์อาจจะเป็นภาพที่มีความหลากหลายมากกว่านี้...ภาพเพื่อดึงดูดความสนใจ แต่ว่าในบางครั้งด้วยวัสดุอุปกรณ์ สถานที่อาจจะไม่เอื้ออำนวย...ต้องเพิ่มกรณีตัวอย่างที่หลากหลายมากกว่านี้...”

เวลาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรม

ในประเด็นความเหมาะสมของเวลาที่ใช้กับเนื้อหาและกิจกรรมที่ออกแบบจากแผนการเรียนรู้ของนักเรียน 1 คาบเรียน ครูมีความเห็นว่าเหมาะสมแล้ว สามารถสอนได้ครบตามเวลาที่กำหนดได้ อย่างไรก็ตามกิจกรรมที่ให้เด็กคิดวิเคราะห์หรืออภิปรายในกลุ่ม หากจะต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นสำหรับนักเรียนที่ระดับการเรียนรู้ไม่เก่งมากนัก

“...คิดว่าพอนะ ถ้าเป็นเด็กของห้องนี้คิดว่าพอ แต่ทั้งนี้มันขึ้นอยู่กับสภาพของนักเรียนเป็นทุนเดิมด้วย ถ้าเป็นเด็กนักเรียนที่เป็นห้องท้าย ๆ เขาอาจจะไม่ค่อยจะรู้เรื่องอะไรพวกนี้เท่าไร...”

การสอนแบบการสนทนาและทำกิจกรรมกลุ่มช่วยให้ไม่น่าเบื่อ

บทเรียนนี้ครูผู้สอนใช้วิธีการสอนแบบสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ และมอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มระดมความคิดและนำเสนอหน้าชั้นเรียน ช่วยให้การเรียนไม่น่าเบื่อ เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง และกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดี

“...ไม่น่าเบื่อเพราะว่าการสอนการซักถามพูดคุยกับเด็ก เคยประสบปัญหาด้านนี้หรือเคยเจอกรณีการถูกล่อลวงแบบนี้ไหม มันเป็นการกระตุ้นความคิดนักเรียนอยู่ตลอดเวลา นักเรียนจะฝึกคิดตลอดเวลา มันทำให้สมองเขาฝึกคิดได้ตลอดเวลา มัน

ทำให้ไม่ไม่น่าง่วงนอนก็โอเค...การทำกิจกรรมกลุ่ม มันเป็นการสร้างสัมพันธ์แล้วก็การระดมความคิด...ดีกว่าการทำงานเดี่ยวเพราะว่าถ้าเป็นกรณีตัวอย่างเราให้งานเดี่ยวเขาไป มันเกิดเป็นกรณีตัวอย่างที่เขาไม่เคยเจอมาก่อน แต่ทำงานกลุ่มเขาจะได้คิดมันก็จะได้ข้อมูลที่ดีขึ้น...กิจกรรมแบบกลุ่มถือเป็นข้อดีในการจัดการเรียนรู้ เพราะว่าสามารถกระตุ้นความคิดนักเรียนเพราะว่าโดยพื้นฐานนักเรียนทุกคนมันไม่ความคิดที่เหมือนกัน การที่นั่งกันเป็นกลุ่มมาสนทนากันบางคนที่ไม่รู้อาจจะได้ความคิดใหม่หรือความรู้ใหม่ ๆ จากเพื่อน...แล้วยังการนำเสนอจากกลุ่มมันเป็นการแชร์องค์ความรู้...”

นอกจากนี้ครูยังแสดงความเห็นเพิ่มเติมว่า การสอนแบบบรรยายไม่เพียงพอ หากเพิ่มกิจกรรมต่อเนื่องจากการเรียนในห้องเรียน เช่น การค้นคว้าเพิ่มเติมหลังจากเรียนในห้องเรียนแล้ว จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้มากขึ้นอีก

“...หากการสอนแบบบรรยายไม่ควรจะสอนแบบชั้นเล็ก ๆ แบบนี้ ควรจะจัดกิจกรรมต่าง ๆ มากกว่า คือการสอนแบบบรรยายมันเป็นข้อด้อย คืออาจจะเป็นการให้นักเรียนปรึกษาแล้วมาแชร์กับเพื่อน ให้นักเรียนไปค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต เป็นหัวข้อต่าง ๆ...”

บทเรียนช่วยให้นักเรียนรับรู้ถึงความเสี่ยงและอันตรายมากขึ้น

จากมุมมองของครูผู้สอน หลังจากการสอนแล้ว ครูประเมินว่า บทเรียนนี้สามารถเน้นย้ำและเสริมสร้างให้นักเรียนได้รับรู้และเข้าใจถึงเหตุการณ์เสี่ยงและอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับเขาได้มากขึ้น

“...ประเมินโดยรวมแล้วคิดว่ามีการตระหนักรู้มากขึ้นว่ามันก็มีสิ่งที่ไม่ดี บางครั้งสิ่งที่ไม่ดีเราอาจจะรู้แค่นี้เดียว ซึ่งการรู้สิ่งที่ไม่ดีมันก็ไม่ได้หมายความว่าเราจะไม่ได้ทำสิ่งที่ดีมันเป็นเหมือนภูมิคุ้มกันของเขาว่ามันมีสิ่งนี้อยู่บนโลกมันเป็นสิ่งที่ไม่ดี เราไม่ควรจะเข้าไปยุ่งเกี่ยวอย่างนี้มากกว่า...”

นอกจากนี้ครูมีความเห็นว่า จุดเด่นของบทเรียนนี้ เป็นบทเรียนที่มีเนื้อหาที่สะท้อนให้นักเรียนได้เห็นความเสี่ยงและอันตรายได้ชัดเจนมากขึ้น

“...คือกรณีตัวอย่าง มันเป็นเรื่องที่ให้นักเรียนได้เห็นว่ามันก็มีแบบนี้ของมัน เป็นภาพสะท้อนสังคมให้นักเรียนเรียนรู้สังคมมากขึ้นว่าที่เราอยู่ทุกวันนี้มันมีอันตรายนะมันไม่ได้เป็นสังคมที่สวยงามอย่างที่เป็นอย่างที่นักเรียนวาดฝันเอาไว้เนะ

จึงเป็นจุดเด่นของอันนี้มันคือภาพสะท้อนให้นักเรียนได้เห็นชัดขึ้น แล้วก็อาจจะเป็น
ภูมิคุ้มกันให้แก่กันได้...”

ครูผู้สอนต้องมีความรู้ และเข้าใจเรื่องความเสี่ยงที่จะเกิดกับนักเรียน

การสอนเรื่องความเสี่ยงนี้ หากครูผู้สอนมีความรู้ ความเข้าใจในมุมของการเสี่ยงต่อ
อันตรายของเด็ก และติดตามข่าวสารเหตุการณ์ที่เป็นความเสี่ยงของนักเรียนที่เกิดขึ้น สามารถจะ
อธิบายและชี้ให้เห็นความเสี่ยง และอันตรายได้ชัดเจนมากขึ้น

“...บางครั้งตนเองก็ยังไม่ค่อยจะมีความรู้ในด้านการถูกหลอกลวง คือส่วนใหญ่
ลักษณะการสอนก็ต้องเอาตัวเองเป็นบรรทัดฐานเพื่อเล่าประสบการณ์ให้นักเรียนได้
ฟัง อาจจะไปกระตุ้นถามว่านักเรียนคนไหนมีประสบการณ์...ถ้าหากตัวเองไม่ได้
ติดตามข่าวก็จะไม่ทราบว่าลักษณะการถูกหลอกลวงมีเนื้อหาอย่างไร สามารถที่จะ
เล่าให้นักเรียนฟังได้.....ครูก็ควรที่จะศึกษาอ่านข่าวให้เยอะกว่านี้ อาจจะไปเสิร์ชหา
ข่าวทางอินเทอร์เน็ต คือควรจะทำการบ้านไปหาข่าวอ่านให้เยอะกว่านี้...”

1.2.4 ผลการวิเคราะห์คะแนนความรู้ของนักเรียน

การวิเคราะห์คะแนนความรู้ของนักเรียน เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อน
เรียน หลังเรียน และ กลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ด้วยวิธี t-test ผลการวิเคราะห์คะแนน
ความรู้ของการทดสอบสอน มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 7.5

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ จำแนกตามคะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และกลุ่มควบคุม บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล”

ตอบถูก	ก่อนเรียน		หลังเรียน		กลุ่มควบคุม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ประเด็นความรู้รายข้อ						
1. การระบุสถานการณ์ที่เป็นความเสี่ยงในการใช้งาน	9	60.0	14	93.3	12	80.0
2. ช่องทาง วิธีการใช้งานที่จะไปสู่ความเสี่ยง	12	80.0	14	93.3	7	46.7
3. การระบุความเสี่ยงจากแบนเนอร์โฆษณาขยายขนาดอวัยวะเพศ	9	60.0	12	80.0	4	26.7
4. การระบุความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงจากการซื้อสินค้า	10	67.0	11	73.3	7	46.7
5. การระบุความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในเพจขายยาลดน้ำหนัก	14	93.0	15	100.0	7	46.7
ค่าเฉลี่ยคะแนนรวม 5 ข้อ	3.60		4.40		2.53	
S.D.	0.99		0.74		1.60	

n = 15

จากตารางที่ 7.5 อธิบายได้ว่า เมื่อพิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้โดยรวมหลังเรียน คะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน และคะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มทดลอง พบว่ามีความแตกต่างกัน ซึ่งจะทำการทดสอบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติด้วยวิธี t-test ต่อไป

ตารางที่ 7.6

แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อน-หลังเรียน บทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล”

	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
คะแนนความรู้	3.60	0.99	4.40	0.74	-3.06	.009*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 7.6 อธิบายได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการเรียนแตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สามารถสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน

ตารางที่ 7.7

แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียน-กลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล”

	หลังเรียน		กลุ่มควบคุม		t-test	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
คะแนนความรู้	4.40	0.74	2.53	1.60	4.11	.000*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 7.7 อธิบายได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการเรียนแตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สามารถสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 7.8

แสดงจำนวนและร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน โดยการเปรียบเทียบกับการเรียนตามบทเรียนทดสอบกับการเรียนบทเรียนปกติบทเรียนเรื่อง “ความรุนแรง ความเสี่ยง และการถูกละเมิดบนสื่อดิจิทัล”

ประเด็นความคิดเห็นของนักเรียน ต่อบทเรียนที่ทดสอบสอน	บทเรียน ปกติ	บทเรียน ทดสอบ	ไม่ต่างกัน
1. ทำให้สนใจเนื้อหาการเรียน	0 (0.0)	13 (86.7)	2 (13.3)
2. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น	1 (6.7)	12 (80.0)	2 (13.3)
3. ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น	0 (0.0)	11 (73.3)	4 (26.7)
4. สามารถคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น	2 (13.3)	12 (80.0)	1 (6.7)
5. ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้	1 (6.7)	12 (80.0)	2 (13.3)
6. ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน	0 (0.0)	12 (80.0)	3 (12.0)
7. เป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียน	0 (0.0)	10 (66.7)	5 (33.3)
8. ช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้เพิ่มเติมหลังเรียนเสร็จ	0 (0.0)	10 (66.7)	5 (33.3)
9. เนื้อหาบทเรียนทันสมัย	1 (6.7)	9 (60.0)	5 (33.3)
10. กิจกรรมการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน	0 (0.0)	12 (80.0)	3 (12.0)

n = 15

จากตารางที่ 7.8 อธิบายได้ว่า นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนตามบทเรียนที่ใช้ทดสอบสอน มีความแตกต่างจากการเรียนบทเรียนปกติทุกประเด็น โดยที่ประเด็นทำให้สนใจเนื้อหา

การเรียนรู้มีนักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 86.7 มี และประเด็นความทันสมัยของเนื้อหาในบทเรียนมีจำนวนคิดเป็นร้อยละ 60

ตอนที่ 2 บทเรียนที่ไม่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการสอน

ผลวิจัยในตอนี่ 2 ประกอบด้วยบทเรียนที่นำไปทดสอบการสอนในโรงเรียน 2 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย จังหวัดอุบลราชธานี และโรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม จังหวัดกาญจนบุรี ผลการวิจัยมีดังต่อไปนี้

2.1 บทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” โรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย จังหวัดอุบลราชธานี

การทดสอบการสอนในโรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย ใช้บทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” สามารถสรุปผลการทดสอบสอนได้ดังต่อไปนี้

2.1.1 การสังเกตการณ์การสอน

การทดสอบการสอนในโรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย ใช้บทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” ผลการทดสอบสอนมีดังต่อไปนี้

2.1.1 การสังเกตการณ์การสอน

การทดสอบสอนครั้งนี้ เป็นการทดสอบสอนที่ไม่มีการอธิบายบทเรียนกับครูล่วงหน้าก่อนการสอน ครูผู้สอนได้รับแผนการสอน สื่อการสอน ล่วงหน้า ครูได้เตรียมการสอนด้วยตนเอง และได้เตรียมพาวเวอร์พอยต์ (Powerpoint) ประกอบการสอนด้วยตนเองขึ้น ครูสอนในช่วงบ่ายในชั่วโมงคอมพิวเตอร์ เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นนักเรียนชายจำนวน 2 คน หญิง 28 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน นักเรียนนั่งเรียนในห้องเรียนคอมพิวเตอร์ แต่ละคนนั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์ แต่ไม่ได้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการเรียน ครูใช้สื่อประกอบการสอนคือพาวเวอร์พอยต์ฉายขึ้นจอหน้าห้องเรียน

การนำเข้าสู่บทเรียน ครูเริ่มต้นการสอน นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเล่าให้ฟังกรณีที่ครูสอนหนังสือและก่อนสอนครูให้นักเรียนทุกคนที่มีโทรศัพท์มือถือถือ นำโทรศัพท์ของตัวเองออกมาวางไว้หน้าห้อง เพื่อให้มีสมาธิในการเรียน ครูฉายภาพโทรศัพท์มือถือของนักเรียนที่นำมาฝากครูไว้จำนวนมาก นักเรียนให้ความสนใจ หัวเราะ สนุกสนานกับภาพที่ครูฉายให้ดู และครูสรุปโยงเข้าสู่เนื้อหาว่า เรา

ทุกคนเข้าถึงเนื้อหาได้สะดวกผ่านโทรศัพท์มือถือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ อย่างสะดวก แต่การใช้
อย่างสะดวกก็ได้หมายความว่ามีความปลอดภัย แล้วนำเข้าสู่การสอนตามพาวเวอร์พอยต์ ที่เตรียม
ไว้ การนำเข้าสู่บทเรียน ครูใช้เวลาประมาณ 10 นาที ใช้การสอนแบบบรรยาย เล่าเรื่องเสียส่วนใหญ่

ขั้นการสอน ครูเริ่มต้นเนื้อหาการสอนด้วยการอธิบายความหมายของสื่อดิจิทัลตาม
หลักการ อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับเทคนิค คุณลักษณะของสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีในสื่อดิจิทัล
จากอดีตและพัฒนา มาสู่ปัจจุบัน พร้อมยกตัวอย่างประกอบ เป็นการสอนด้วยการบรรยาย
ประกอบการฉายพาวเวอร์พอยต์ ครูบรรยายเกี่ยวกับองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลว่า ประกอบด้วย
ตัวหนังสือ (text) เสียง (audio) ภาพนิ่ง (still image) ภาพถ่าย (photo) แอนิเมชัน (animation) วิดีโอ
(video) จากนั้นอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้หลัก 2 ประการ คือ รู้ตัว และตื่นตัว
อธิบายว่า รู้ตัว หมายถึง การตีความ วิเคราะห์ แยกแยะ เนื้อหาได้ ตอบโต้อย่างมีสติ รู้ว่าผู้ผลิตเนื้อหา
ต้องการอะไร หวังผลอะไรจากเรา ใครผลิต ควรเชื่อหรือไม่ ตื่นตัว หมายถึง เป็นฝ่ายที่ใช้สื่อ เข้าถึง
ข้อมูลที่หลากหลาย ให้ได้ประโยชน์มากขึ้น รู้จักใช้สื่อให้เป็นประโยชน์กับตนเอง เนื้อหาในส่วนนี้ครู
เพิ่มเติมขึ้นเองจากสาระการเรียนรู้ จากการได้คุยกับครูพบว่า ครูผู้ทดสอบสอนได้เข้าอบรมเกี่ยวกับ
การรู้เท่าทันสื่อจากหน่วยงานภาครัฐก่อนจะทำการทดสอบสอน 1 สัปดาห์ คาดว่าเนื้อหาที่ครูเพิ่มเติม
ขึ้นนี้มาจากการฝึกอบรมก่อนหน้าการสอน

จากนั้นครูอธิบายเนื้อหาตามบทเรียน เริ่มจากการอธิบายเนื้อหาประเภทข่าว ในช่วงนี้ครู
ใช้การถามและให้นักเรียนตอบประกอบการบรรยาย แต่นักเรียนตอบไม่ค่อยคล่องแคล่วนัก ครูอธิบาย
องค์ประกอบของข่าว จากนั้นอธิบายองค์ประกอบของโฆษณา ครูได้เพิ่มเติมคุณลักษณะของโฆษณา
ทั่วไปเพิ่มเติมจากแผนการสอนที่อธิบายเฉพาะโฆษณาแฝง

หลังจากอธิบายเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนฝึกวิเคราะห์ โดยการฉายตัวอย่างข่าวที่เป็นการ
แสดงความคิดเห็น นักเรียนบางส่วนสามารถแยก ความคิดเห็น ออกจากเนื้อหาข่าวได้ ครูให้ฝึกวิเคราะห์
โฆษณาแฝง โดยฉายคลิปในยูทูปซึ่งครูเตรียมสอนเพิ่มเติมจากแผนการสอน และเพิ่มเติมกรณี
ตัวอย่างบทความที่มีแบนเนอร์โฆษณาอยู่คู่กับเนื้อหาบทความ เพื่อให้นักเรียนแยกแยะเนื้อหาความรู้
จากการโฆษณาได้ จากนั้นนำภาพอินโฟกราฟิก (Infographic) ที่ให้ความรู้แต่มีโลโก้ของตราสินค้า
บริษัทธุรกิจอยู่ในภาพด้วย และถามนักเรียนว่าเป็นความรู้ หรือ โฆษณา นักเรียน 10 คนตอบว่าเป็น
ความรู้ อีก 20 คนตอบว่าเป็น โฆษณา หลังจากสรุปและอธิบายให้แยกแยะเนื้อหาความรู้ ข่าว และ
โฆษณาแฝงแล้ว ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม

ขั้นทำกิจกรรม เมื่อสอนเนื้อหาตามบทเรียนแล้ว ครูให้นักเรียนเริ่มทำกิจกรรม โดยแจกใบงานให้นักเรียนทุกคนทำ ใบงานเป็นกรณีตัวอย่างของข่าวที่มีความคิดเห็นแฝงอยู่ และบทความความรู้แฝงโฆษณา ให้นักเรียนต่างคนต่างทำ ด้วยการตอบคำถามตามใบงานคือ แยกแยะส่วนเนื้อหาข่าวออกจากความคิดเห็นที่อยู่ในข่าว และแยกแยะส่วนเนื้อหาความรู้ออกจากส่วนที่เป็นโฆษณาแฝง และระบุถึงผลของการแฝงความเห็นและโฆษณาที่จะเกิดขึ้นกับตัวคนอ่านว่าจะมีผลเสียอย่างไร นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรม แต่เวลาที่กำหนดให้ในครั้งแรก 10 นาที นักเรียนส่วนมากยังทำไม่เสร็จ ครูจึงเพิ่มเวลาทำกิจกรรมมากขึ้น อีก 5 นาที นักเรียนสามารถทำได้เสร็จในเวลาที่เป็นเพิ่มให้

จากการตรวจใบงานกิจกรรมของนักเรียนพบว่า นักเรียนที่สามารถแยกแยะเนื้อหาข่าวจากความเห็น และแยกแยะเนื้อหาความรู้จากโฆษณาได้ มีจำนวน 13 คน จากนักเรียนทั้งหมด 30 คน คิดเห็นร้อยละ 43.33 และที่น่าสังเกตคือ ในจำนวนนักเรียนที่ยังแยกแยะเนื้อหาไม่ได้นั้น จำนวนทั้งหมดของกลุ่มนี้ตอบว่าบทความแฝงโฆษณาเป็นบทความให้ความรู้ และมีบางส่วนในกลุ่มนี้ที่แยกแยะได้ว่าอินโฟกราฟิกความรู้แฝงโฆษณาของธุรกิจไว้ สะท้อนให้เห็นว่าบทความความรู้แฝงโฆษณามีการแทรกเนื้อหาโฆษณาได้อย่างแนบเนียน จำเป็นที่จะต้องเพิ่มเติมการสอนเทคนิควิธีการตรวจสอบว่าบทความนั้นแฝงโฆษณาหรือไม่ สามารถสังเกตได้จากอะไร

ขั้นสรุป ครูสรุปบทเรียนเพียงสั้น ๆ ถึงประเภทเนื้อหาข่าว ความรู้แฝงโฆษณา แต่ยังไม่เน้นย้ำเทคนิควิธีการแยกแยะเนื้อหาข่าว และเนื้อหาความรู้ ออกจากโฆษณาที่แฝงไว้

จากการสังเกตการณ์โดยรวม ครูผู้สอนมีการสอนได้อย่างกระตือรือร้น ตั้งใจสอนมาก มีการเสริมเนื้อหา ความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากแผนการจัดการเรียนรู้ มีนักเรียนเพียงบางส่วนที่สามารถอธิบายความได้ถูกต้อง อภิปรายได้ตรงประเด็น กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม แต่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นส่วนใหญ่ บรรยากาศการเรียนไม่ค่อยสนุกสนาน อย่างไรก็ตามครูผู้สอนได้พยายามอธิบายและกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศการเรียนที่ตื่นตัวมากขึ้น แต่เนื่องจากครูใช้การสอนแบบบรรยายเป็นส่วนใหญ่ บรรยากาศการเรียนจึงเป็นแบบฟังการบรรยายจากครู การมีส่วนร่วมของนักเรียนน้อย แต่ด้วยความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การรู้เท่าทันสื่อ และเทคนิคการอธิบายของครู ช่วยให้ครูสามารถอธิบายด้วยความเข้าใจเนื้อหา และทำให้การสอนที่ตื่นตัวตลอดเวลา ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจการเรียนได้ และช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างครบถ้วน

2.1.2 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน

นักเรียนมีความเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และการเรียนรู้ จากบทเรียนดังต่อไปนี้

เนื้อหา มีประโยชน์ ใช้ได้จริง เข้าใจง่าย

นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าเนื้อหาบทเรียนมีประโยชน์ต่อตัวเขา เพราะเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวัน เนื้อหาเข้าใจง่าย ไม่ยาก

“...ง่ายดีครับ แล้วก็นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ครับ ...สั้นกระชับดีครับ...”
(ใหม่, สัมภาษณ์)

“...สำหรับเนื้อหาที่เราเรียนในวันนี้ก็มีความกะทัดรัด ข้อความเหมาะในการนำเสนอ มีความเข้าใจง่าย...” (นนท์, สัมภาษณ์)

“...เป็นเนื้อหาที่มีประโยชน์ด้านข่าว และเกี่ยวกับโฆษณาแฝงต่าง ๆ เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตออนไลน์ต่าง ๆ และเกี่ยวกับโซเชียลมีเดียอะไร ๆ ให้เราได้เรียนรู้และแยกแยะต่าง ๆ เป็นเทคนิคเล็ก ๆ น้อย ๆ นี่คือนี้อาณาเขตความคิดเห็น นี่คือนิยาม นี่คือนิยามความรู้...” (เกษ, สัมภาษณ์)

“...ไม่ยากค่ะ เอาไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของเรา ทำให้เรารู้ว่าข่าวคืออะไร โฆษณา คืออะไร โฆษณาแฝงเป็นแบบไหน เราสามารถเก็บความรู้เล็ก ๆ น้อย ๆ เอาไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้...การนำเสนอข่าวของนักข่าว การโฆษณาข่าวของสื่อต่าง ๆ ประมาทนี้คะ...” (แนน, สัมภาษณ์)

“...เนื้อหาก็ไม่ยากเข้าใจง่าย แล้วก็สามารถเอาไปประยุกต์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเช่นเราใช้สื่อทุกอย่างวันนี้ก็จะเกิดการคิดวิเคราะห์ว่าอันนี้คือโฆษณาแฝง หรือ โฆษณาเกินจริง...” (หวาน, สัมภาษณ์)

กิจกรรมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้

ในด้านกิจกรรมที่ออกแบบให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดตามใบงานที่มอบหมายให้แต่ละคน นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของเขาได้ ทำให้กระตือรือร้นที่จะเรียน สนุกสนานในการเรียน

“...สนุกค่ะเพราะได้คิดวิเคราะห์แยกแยะ เนื้อหาต่าง ๆ ...ไม่เครียดค่ะเพราะอาจารย์อธิบายได้สนุกในด้านการคิดวิเคราะห์...” (หวาน, สัมภาษณ์)

“...สนุกดีครับ ทำให้เรามีความรู้เพิ่มเติมมากขึ้นครับ...ไม่เครียดสนุกดีครับ...” (ใหม่, สัมภาษณ์)

“...ทำให้ผู้เรียนมีการกระตือรือร้นในการที่จะศึกษาเนื้อหา...ไม่เครียดนะคะชอบ สอนให้เรารู้หลายสิ่งหลายอย่างในช่วงเวลา...” (แนน, สัมภาษณ์)

“...สนุกดีครับ เพราะว่าขึ้นพาวเวอร์พอยต์ เข้าใจง่ายขึ้นครับ ตัวหนังสือกะทัดรัด ภาพประกอบอาจจะมีน้อยอยู่นะครับ...ไม่เครียดโดยส่วนตัวผมชอบนะครับ ให้คิดวิเคราะห์ได้ดีครับ ตัวไหนเป็นข่าวตัวไหนเป็นเนื้อข่าวอะไรแบบนี้ครับ...” (นนท์)

“...เน้นให้ช่วยเรามีที่แบบว่าแตกยอดออกไปเรื่อย ๆ ช่วยในการคิดวิเคราะห์แยกแยะ ส่วนไหนคือความจริง ส่วนไหนเกินจริง ส่วนไหนคือการคิดเห็น...ไม่หนักคะเพราะว่ามันอยู่ในชีวิตประจำวันอยู่แล้วคะ...” (เกษ, สัมภาษณ์)

นักเรียนต้องการเรียนรู้เพิ่มเกี่ยวกับกฎหมายและมีกิจกรรมต่อเนื่อง

นักเรียนแสดงความเห็นว่า จากการเรียนครั้งนี้ เขาต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมในเนื้อหาเกี่ยวกับกฎหมายอินเทอร์เน็ต ความเสี่ยงและอันตรายจากสื่อลามก และควรมีสื่อใบความรู้ที่ติดเตือนใจนอกห้องเรียน และครูทำหน้าที่ช่วยแนะนำด้วย

“...อยากเรียนรู้กฎหมายเกี่ยวกับการใช้สื่อในปัจจุบันทำให้เกิดอันตราย ทำให้เด็กเสียการเรียน ทำให้เด็กติดเกมส์ ก็อยากให้มีการควบคุมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตคะ...” (แนน, สัมภาษณ์)

“...อยากให้มีความหมายที่เคร่งครัด แล้วก็ให้คุณครูอยู่โรงเรียนช่วยแนะนำเพื่อน ๆ ครับ มีใบความรู้ติดไปตามห้องน้ำ หรือไปตามห้องเรียนต่าง ๆ ครับ...” (ใหม่, สัมภาษณ์)

“...เกี่ยวกับกฎหมายการใช้อินเทอร์เน็ตคะ ช่วงนี้เด็กไทยหรือเด็กวัยรุ่นทั่วโลกหรือไม่ใช้วัยรุ่นก็ต้องใช้อินเทอร์เน็ต มีทั้งสื่อที่เป็นความจริง หลอกลวงหรืออะไรต่าง ๆ ที่ทำให้เราได้รับความเสียหายหรือผลดีต่าง ๆ ก็อยากให้มีกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมอินเทอร์เน็ตมากกว่านี้คะ...” (เกษ, สัมภาษณ์)

“...โดยส่วนตัวผมนะครับ อยากให้มีการอบรมเกี่ยวกับการใช้สื่อนี้แหละครับ เด็กปัจจุบันจะมีการเข้าถึงสื่อได้ง่ายครับ พวกสื่อลามก สื่ออะไรต่าง ๆ ที่ส่งผลร้ายต่อตนเองและเด็กนะครับ ก็อยากให้มีการอบรมเกี่ยวกับเรื่องนี้ครับ...” (นนท์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้นักเรียนเสนอให้การจัดกิจกรรมต่อเนื่องจากการเรียนในห้องเรียน ในรูปแบบของค่ายอบรม ชมรมนักเรียน เป็นต้น

“...อยากให้จัดค่ายอบรมทั้งให้ความรู้ทั้งกิจกรรม...” (ใหม่, สัมภาษณ์)

“...อยากให้โรงเรียนเพิ่มการจัดกิจกรรม สอนการใช้สื่อนะคะ อยากให้จัดแบบชมรม การรู้เท่าทันการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตประมาณนี้คะ...” (หวาน, สัมภาษณ์)

“...อยากได้เป็นการจัดค่ายอบรมเพราะว่า เข้ามาในห้องนี้ก็ได้แค่นี้ที่เรียนรู้ อยากจัดกิจกรรมสอดแทรกทักษะต่าง ๆ ทั้งความรู้ กิจกรรมที่สนุกสนาน เกี่ยวกับการสร้างสื่อต่าง ๆ ที่ส่งผลดีต่อตัวเราหรือส่งเสริมในด้านการเรียนของเราด้วยคะ...” (เกษ, สัมภาษณ์)

นักเรียนต้องการสื่อการเรียนแบบภาพ วิดีโอ และการสอนแบบถามตอบแสดงความคิด

นักเรียนแสดงความคิดเห็นประเด็นสื่อการสอนว่า หากมีการใช้สื่อการสอนหลากหลายรูปแบบ โดยเน้น สื่อภาพ วิดีโอ และการสอนแบบอภิปราย ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือใช้การสอนแบบถามตอบจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาและเรียนสนุกขึ้น

“...เพิ่มพวงรูปภาพ วิดีโอ คลิปเสียง เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนด้วยครับ...” (นนท์, สัมภาษณ์)

“...สำหรับกิจกรรมหรือเนื้อหาในวันนี้นะคะ...ส่วนมากจะเป็นเนื้อหาเพื่อนบางคนก็อาจจะไม่เข้าใจนะคะ ส่วนตัวดิฉันคิดว่าน่าจะมีภาพประกอบหรือวิดีโอที่น่าตื่นเต้นที่น่าสนใจ...” (เกษ, สัมภาษณ์)

“...ก็มีเนื้อหามากเกินไปครับทำให้นักเรียนอ่านแล้วก็เบื่อครับ (ใบงาน และตัวอย่าง เป็นเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรมาก...ผู้วิจัย)...” (ใหม่, สัมภาษณ์)

“...ถ้าเพิ่มก็อาจจะปรับแนวทางการสอนแบบว่าอภิปรายแล้วยกมือตอบนะคะ ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นคะ...” (หวาน, สัมภาษณ์)

“...อยากให้มีการอภิปราย ให้นักเรียนมีส่วนร่วมยกมือตอบ ตอนเรียนเพื่อนบางคนก็ไม่เข้าใจ...มีการถามคะว่าอันนี้คืออะไรอันนั้นคืออะไรอย่างนี้จะเพราะมีแต่เนื้อหา ภาพประกอบก็ไม่ค่อยมี บางทีก็อยากให้มีภาพประกอบมีวิดีโอเพิ่มคะ...” (แนน, สัมภาษณ์)

บทเรียนช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

นักเรียนได้แสดงความเห็นว่า การเรียนบทเรียนนี้ช่วยทำให้พวกเขาได้เห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น เห็นว่ามีความจำเป็นต่อการใช้ชีวิตประจำวันของเขาได้และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

“...สำคัญครับ ถ้าเรามีความรู้แล้วจะสามารถป้องกันตัวเองได้ครับ จากภัยต่าง ๆ ที่มาจากสื่อ...” (ใหม่, สัมภาษณ์)

“...จำเป็นถ้าเราไม่รู้จักอิทธิพลของสื่อที่เข้ามาในชีวิตประจำวันของเรา อาจส่งผลดีต่อตัวเราหรืออาจส่งผลร้ายต่อตัวเราก็ได้ เป็นดาบสองคมในการใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันครับ...” (นนท์, สัมภาษณ์)

“...มีความจำเป็นอย่างมากในชีวิตประจำวัน อันดับแรกต้องรู้ถึงผลดีผลเสีย มีข้อดีอะไรข้อเสียอะไรใช้แล้วมีประโยชน์อะไรบ้าง ใช้แล้วนำไปปรับใช้ชีวิตประจำวันอย่างไรบ้าง...” (เกษ, สัมภาษณ์)

“... มีความสำคัญนะ อันดับแรกมีความสำคัญต่อตัวเราซึ่งถ้าเราว่ามันสามารถจะนำไปบอกต่อกับคนที่เรารู้จักได้หรือคนที่ใกล้ชิดกับเรา...” (หวาน, สัมภาษณ์)

“...คิดว่ามีความสำคัญมากนะคะ เพราะปัจจุบันสื่อมีทั้งดีและทั้งเสียต่อตัวเราเอง ต่อครอบครัว ต่อเพื่อน ต่อสังคม อยากให้เพื่อน ๆ พี่ ๆ น้องตระหนักถึงการใช้อินเทอร์เน็ตใช้ให้เป็นเวลาและใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเราและสังคม...” (แนน, สัมภาษณ์)

2.1.3 ความคิดเห็นของครูผู้สอน

การทดสอบสอนครั้งนี้เป็นการทดสอบโดยไม่มีกรอบอธิบายรายละเอียดให้ครูผู้สอนได้รับรู้ก่อนการสอน ซึ่งครู ฌรงวิทย์ สิงคิบุตร ครูผู้สอนได้สะท้อนให้เห็นว่า **แผนการเรียนรู้มีรายละเอียดและความสมบูรณ์ของเนื้อหาบางเพียงพอกที่จะทำความเข้าใจและเตรียมการสอนได้ในระดับ** หน่วยการสอนเฉพาะเรื่อง

“...เท่าที่ดูก็น่าจะมีความสมบูรณ์...ในส่วนตัวผมก็ไม่มีปัญหานะเพราะเราเองก็สอนในเรื่องสื่ออย่างนี้อยู่แล้ว เพียงแต่มันไม่ระบุชัดในเนื้อหา มันจะเป็นเนื้อหาสื่อทางเพศมากกว่าในชุดเรียนมอปลาย มอหก ...ผมคิดว่าถ้าจะเป็นหน่วยก็คิดว่าน่าจะเพียงพอ

เพราะจากเท่าที่ดูในใบความรู้ที่ให้มาก่อนข้างชัดเจนในการแยกแยะเนื้อหา...รูปภาพประกอบก็ค่อนข้างชัดเจน...”

ครูผู้สอนมีความเห็นว่า บทเรียนควรมีการเกริ่นนำให้เห็นถึงสื่อดิจิทัลก่อน แล้วจึงเข้าสู่สาระบทเรียนเรื่องการแยกแยะเนื้อหาในสื่อดิจิทัล นอกจากนี้เนื้อหาบทเรียนที่จะสอนอาจจะน้อยไปสำหรับเวลาสอน 1 คาบเรียน และขั้นการนำควรจะต้องเพิ่มเติมเนื้อหาในช่วงการนำเข้าสู่บทเรียนให้มากขึ้น ซึ่งครูผู้สอนได้ปรับแผนการสอนตามความคิดเห็นที่กล่าวมา การปรับแผนการสอนของครูครั้งนี้สามารถทำได้ด้วยตัวครูเอง เพราะครูผู้สอนมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล และสอนวิชาคอมพิวเตอร์โดยตรง อีกทั้งก่อนจะทดสอบสอน ครูได้เข้าฝึกอบรมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อมาก่อน จึงช่วยให้ครูสามารถปรับการสอนได้อย่างดี

“...จริง ๆ แล้วมันก็ค่อนข้างจะเป็นประสบการณ์ตรงเพราะว่าเพิ่งไปรับรู้เท่าทันสื่อจากสำนักงานวัฒนธรรมทางจังหวัดและก็มาดูในเนื้อหาที่อาจารย์ส่งมาให้ ทั้งดูในตัวแผนและพาวเวอร์พอยท์ที่จะให้ทำการสอนตามแผนลัดตามแผน เนื้อหามันค่อนข้างน้อยนิดหนึ่ง เพราะว่าหนึ่งชั่วโมงในการสอนถ้าเราจะสอนในเนื้อหาจริง ๆ มันอาจไม่ครอบคลุมในส่วนของเด็กที่ควรจะต้องรู้ เพราะว่าเปิดมานู๊ปมันเป็นเรื่องของข่าวของโฆษณา ฉะนั้นผมเลยเอาในเรื่องของประเภทของสื่อมีอะไรบ้าง แล้วก็รู้เท่าทันสื่ออย่างไรให้เด็กได้เรียนรู้ที่มาก่อน เพราะว่ามันอาจจะไม่ได้สอนต่อมาก่อนเพราะฉะนั้นเด็กจะไม่รู้ต้นไม่รู้ว่าปลาย อยู่ ๆ เรามาเป็นหน่วยกลางเลย แต่ถ้าเอามาเป็นโมดูล ๆ เลยมันอาจจะครอบคลุม ฉะนั้นผมผมเสริมให้เด็กได้รู้ว่าหัวมันคืออะไร เพราะเรากำลังพูดท่อนกลางในเรื่องของข่าวและโฆษณานะ แต่อยู่ ๆ ถ้ามาสอนเด็กจะไม่รู้ต้นต้นมันมายังไงสื่อมันเป็นยังไง เป็นการโค้ดเข้าสู่บทเรียนเรื่องข่าวและโฆษณา...คือผมปรับแค่หัวกับท้ายเพื่อให้มันตอบโจทย์ในสื่อสไลด์ที่ผมได้สอน...”

ในด้านการเตรียมการสอน ครูมีความเห็นว่า การเตรียมการสอนของครูผู้สอนตามแผนการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้น จะยากหรือง่ายสำหรับครูผู้สอนนั้น ขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้ของครูผู้สอน และการประสานเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับวิชาและความรู้ของครูผู้สอน หากเป็นวิชาคอมพิวเตอร์ซึ่งครูมีความรู้เทคโนโลยีสื่ออยู่แล้วก็จะง่ายขึ้น

“...การเตรียมตัวก็ขึ้นอยู่กับแต่ละคน บางคนก็ใช้สื่อแบบนี้ไม่เป็น ก็อาจจะเป็นแผ่นใสหรือกระดานและก็อธิบายให้เด็กฟัง แต่ความสนใจเด็กอาจจะน้อย เพราะมันไม่ได้

เกิดองค์ความรู้รวมที่หน้าจอ...อย่างเช่นผมยึดโทรศัพท์เขาไป เป็นการดึงดูมาที่สื่อผมโดยรวม ไม่เป็นที่สื่อของเขา เป็นการพลิกให้เขาย่นเข้ามาหากรอบที่เราต้องการให้เขาไปให้เร็วขึ้น...ผมสอนไอซีทีที่ผมค่อนข้างไม่ต้องเตรียมตัวมาก เพราะว่าบางอย่างตัวสื่อผมสามารถเปิดให้เด็กดูได้สด ๆ เลยนะครับ ถ้ามีเวลามากจะเปิด...ให้เขาดูแล้วให้เขาคิดให้สร้างจินตนาการ..."

นอกจากนี้การเตรียมสอนตามกิจกรรมการสอน ครูผู้สอนมีความเห็นว่า การเตรียมสอนกิจกรรมนั้น **ครูผู้สอนต้องทำความเข้าใจและสามารถเชื่อมโยงกิจกรรมเข้ากับแผนการเรียนรู้ทั้งแผนได้ และต้องสอดคล้องกับโครงสร้างของหลักสูตรโดยรวมด้วย**

"...อย่างกิจกรรมมันต้องดูโครงสร้างของกิจกรรมแกนกลางว่าเขาทำอะไร เขามีตัวชี้วัดมันล้อยกับสื่อที่เราไปสอนเขาไปเพราะมันจะไม่ครอบคลุมทั้งเนื้อหาทั้งชั้นเลย อย่างเช่นผมสอนคอมพิวเตอร์มันก็มีบางหน่วยพูดถึงสื่อ บางหน่วยอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ บางหน่วยพูดถึงเทคโนโลยีสื่อสาร ผมก็จะเอาเนื้อหากิจกรรมนี้มาลงในช่องของอาจารย์ที่ผลิตมา...แต่ถ้าอาจารย์จะเขียนแผนให้เข้าใจ อาจารย์ดูตั้งแต่โครงสร้างมาแล้วก็ไปอนให้มันตรงกับโครงสร้างของกลุ่มสาระครับ...จริง ๆ สื่อตัวนี้สามารถสอนได้หลากหลายนะ ของกลุ่มสาระ สังคมก็เอาไปใช้เนื่อสื่อนี้ ภาษาไทยก็ได้มันก็สามารถเอาไปบูรณาการได้หลายกลุ่มสาระ..."

อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนมีความเห็นว่า แผนการสอนที่ออกแบบกิจกรรมการสอนไว้นั้น อาจจะเป็นสิ่งที่ครูสามารถนำไปผนวกรวมกับแผนการสอนเดิมที่เขาสอนอยู่แล้วก็สามารถทำได้ ซึ่งจะช่วยให้ครูเตรียมสอนแบบบูรณาการเข้ากับแผนการสอนของเขาได้ สะท้อนให้เห็นว่า แนวทางการบูรณาการเนื้อหาเข้ากับวิชาอื่น ๆ สามารถทำได้ โดยออกแบบเฉพาะกิจกรรมการสอน และส่งให้ครูเป็นวัตถุดิบสำหรับนำไปใช้ในการเตรียมการสอนในวิชาที่สอนอยู่ได้เลย

"...มันเป็นการย่นระยะเวลาของครู มันก็จะเข้าสู่เป้าได้ดีขึ้น ครูแทนที่จะไปพะวงต้องเชื่อมโยงกับแผนที่จะต้องเตรียม ก็ดึงในกิจกรรมที่ได้เตรียมมา มาไปอนในแผนเขาเลย ทำให้สะดวกและได้ประสิทธิผลได้เร็วขึ้น เป็นสิ่งที่ผมคิดว่าน่าจะได้ทำและน่าจะมีความสำเร็จ..."

สำหรับด้านเวลาที่ใช้ในการสอนตามแผนการเรียนรู้มีความเหมาะสม ครูผู้สอนให้ความเห็นว่าแผนการเรียนรู้ควรระบุเวลาที่ใช้ในแต่ละช่วงของการสอนว่า ชั้นสอนใช้เวลาเท่าไร ชั้น

กิจกรรมใช้เวลาเท่าไร จะช่วยให้ควบคุมเวลาสอนได้ สำหรับบทเรียนนี้ครูผู้สอนมีความเห็นว่าเนื้อหา และกิจกรรมโดยรวมเหมาะสมกับเวลาสอนพอสมควร

“...เวลาในแผนค่อนข้างที่จะลงตัว แต่ว่าผมไปดูเวลาที่อาจารย์ให้มาในช่วงการสอน 20 นาที ซึ่งอาจารย์ไม่ได้ระบุเวลาของการทำกิจกรรมว่าเท่าไร แต่มันรวมอยู่ใน กระบวนการเรียนการสอน...ในแผนมันอาจจะไม่ได้แยกยังดูแบบว่าถ้าหากจะ ปรับปรุงก็ในการแยกก็ให้มันเข้ากับกรู๊ปของหัวข้อได้เลย...ผมดูแล้วว่าเด็กทำกิจกรรม ใช้เวลาไม่นานมากนัก แต่ว่า ถ้าเราพูดน้อยให้ทำกิจกรรมเลยบางที่เด็กฐานความรู้นั้น ไม่เท่ากัน...แต่ละคนที่ได้จะไม่เท่ากันเพราะทำเท่าความรู้ที่ตนเองมีในการประเมิน...”

ครูผู้สอนสะท้อนให้เห็นว่า **บรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างดี การสอนราบรื่นไม่มี อุปสรรคอะไร** เพราะนักเรียนที่เข้าเรียนในครั้งนี้เป็นนักเรียนกลุ่มที่ตั้งใจเรียนดี

“...ถือว่าโอเคนะ...ในห้องนี้เป็นห้องที่เด็กตั้งใจมาก แต่ถ้าเป็นการสอนอีกห้องถ้าเป็น สายศิลป์หรือสายอะไรต่าง ๆ ที่เขามีทั้งเก่งและไม่เก่งมันอาจจะเป็นอย่างอื่นรูปแบบหนึ่ง แต่ห้องนี้เห็นใหม่ครบเวลาทำกิจกรรมเรียบร้อยแล้วก็ไม่ลอก ห้องนี้น่ารักทุกคน...”

นอกจากนี้บรรยากาศการเรียนรู้โดยรวมอาจจะยังไม่กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนมาก นัก ครูมีความเห็นว่า น่าจะมาจากตัวอย่างที่ใช้ในการสอน หากมีการคัดเลือกตัวอย่างที่เป็นเรื่อง ที่ **วัยรุ่นสนใจ ทันสมัย จะช่วยกระตุ้นบรรยากาศการเรียนรู้ได้มากขึ้น**

“...ผมว่าก็ยังไม่เชิงมากเท่าไรนะครับ เพราะเท่าที่ผมเห็นนี้เด็กจะคิดร่วมกันกับผม ใ้ ตรงที่ผมพูดบางที่เด็กบางคนก็ฟังบางคนก็ไม่ฟัง ผมว่าถ้าหากทำสื่อแนวนี้ทำให้เขา แยกให้เห็นเลยจะมีความสนใจต่อเนื่องมาก...ให้ฝึกแยกระหว่างเนื้อหาข่าวกับกับ ความคิดเห็น ผมได้เพิ่มให้เห็นอีกตามที่อาจารย์ให้มาอีก เกรงจะไปกระทบเวลาทำ กิจกรรมของนักเรียน...เนื้อหาที่ให้มาถ้าเราเอาเนื้อหาที่เป็นปัจจุบันมันจะเป็นการ เสริมแรงให้เด็ก ถ้าหากเอาเนื้อหาที่ล้าสมัยมาตัวอย่างในใบงานความรู้พยายามให้ มันปัจจุบันมากที่สุด...แต่ถ้าเอาเนื้อหาที่มาสอนเด็กควรออกเป็นแนวสร้างสรรค์ วัยรุ่นนี่หนึ่งในการสอนนะ เนื้อหาควรเหมาะกับวัยที่ทันสมัย...”

ครูมีความเห็นว่า **บทเรียนนี้มีจุดเด่นคือ ออกแบบให้มีการฝึกทักษะจริง** ให้นักเรียน ได้ฝึกฝนด้วยการทดลองทำจริง

“...ผมว่ามีนะ คือจุดเด่นของแผนคือให้ผู้เรียนฝึกแยก ผมว่ามีความสำคัญมาก... จุดเด่นของมันคือฝึกให้แยกแยกของสื่อ ในเรื่องของโฆษณา ในเรื่องของความคิดเห็น อันนี้คือจุดเด่นก็ตามเนื้อหา สิ่งนี้มันจะได้เพิ่มจากนี้อีกในหลายๆอย่างเลยนะ...”

นอกจากนี้ครูแสดงความเห็นว่า หากต้องการช่วยให้การเรียนน่าสนใจควรใช้สื่อการสอนที่มีรูปแบบหลากหลาย ทั้งภาพ วิดีโอ ข่าว บทความจากสื่อหลากหลายแบบ และควรเพิ่มเติมเนื้อหาเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และจริยธรรมด้วย

“...ผมจะหารูปแบบหรือรูปภาพหรือเอกสารประกอบ ให้มันมีหลากหลายมิติให้เด็กเห็นมุมมองหลาย ๆ มุมมองแต่ก็คงอยู่ในเรื่องการแยกแยะสื่อนี้แหละ ทั้งจากหนังสือพิมพ์ ทั้งจากวารสาร นิตยสาร ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ผมจะพยายามหามาลงตรงนี้ ตรงนี้ตัวอย่างค่อนข้างน้อย แล้วก็มันก็ใกล้เคียงกับใบงานที่เด็กเขาทำนะครับ อันนี้คือส่วนที่ถ้าจะเสริมได้ก็น่าจะเสริมตัวนี้ ส่วนอันอื่นผมคิดว่าเฟอร์เฟ็กเลยนะผมว่ามีประโยชน์ต่อเด็กในยุคปัจจุบันมาก...อันนี้ถ้าจะเสริมขอเสริมนิดนึงครับ ถ้าจะให้ดีในเรื่องของกฎหมายเข้ามาเสริมจะมีประโยชน์มาก ที่เกี่ยวเนื่องของการใช้สื่อ การแยกแยะสื่อ ในเรื่องคุณธรรมจริยธรรมเข้ามา...”

ครูเสนอความเห็นว่าการแสดงบทบาทสมมติเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และทำให้เกิดความเข้าใจได้มากขึ้น และควรเน้นกิจกรรมที่จะให้นักเรียนมีส่วนร่วมและแสดงออกมากขึ้น

“...อาจจะให้ประเด็นแนวคิด ให้เขาไปลองคิดแสดงบทบาทสมมติเป็นละครมันมีลักษณะอย่างไร และให้คนที่อยู่ในคาบช่วยกันแยกแยะดูสิว่าเขาทำอะไร แล้วก็ให้กลุ่มเขาเป็นคนนำเสนอว่ามันถูกต้อง ให้เพื่อนแยกแยะว่าตัวละครที่กำลังเล่นมันเป็นเรื่องการแยกแยะเนื้อหาแยกแยะสาระก็น่าจะดี เป็นกิจกรรมที่เสริมหรือเสริมเป็นหน่วยคะแนนก็ได้...ผมว่าเนื้อหามันดีกรอบลงไปด้วยห้วงเวลา ผมว่าเด็กแสดงออกค่อนข้างน้อยนิดนึง...แต่หากจะเอาไปใช้จริงผมว่ามันยังน้อยอยู่ในการแสดงออกของนักเรียน มันควรจะให้เด็กรวมกลุ่มกันทำ ระดมความคิดเห็น อาจจะเป็นกระดานเปล่าแล้วให้เขาลองวิเคราะห์ด้วยกัน ออกมานำเสนอแล้วครูเป็นคนขมวดสรุปท้าย ว่ามันจะตรงกับความคิดของเขารึเปล่า ก็จะเป็นการแสดงการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน...”

ครูผู้สอนแสดงความเห็นเพิ่มเติมในประเด็นเรื่องการขยายผล และการนำไปใช้จริงในโรงเรียนว่า สามารถทำโดยบูรณาการกับวิชาที่ครูสอนอยู่ในแต่ละภาคเรียน โดยเป็นแผนการเรียนที่ครูทุกคนสามารถนำไปเตรียมการสอนกับวิชาของตนเองได้จะสะดวกมากขึ้น

“...ถ้าจะให้มันครอบคลุมทั้งประเทศก็เกิดจากส่วนกลาง แต่ถ้าในโรงเรียนต้องดูด้วยว่าแต่ละเทอมเขาเปิดสอนวิชาอะไรเพื่อมันไม่ตรงหรือไปซ้ำกับโครงสร้างของเขามันก็อาจจะไม่ได้ แต่ถ้าเปิดรายวิชาแบบนี้อยู่แล้วมันก็จะอาจจะลงตัวแล้ว แต่หากถ้าหากนำเอาไปใช้ในส่วนกลางมันจะเกิดประโยชน์มาก โรงเรียนไหนหากเขาต้องการเกิดหยิบเอาไปใช้จะเกิดประโยชน์มาก แต่ถ้าเราเจาะเอาเวลาในโรงเรียนมันอาจจะไม่ได้หมด โรงเรียนได้ก็ได้โรงเรียนที่ได้ก็ไม่มีเรื่องเลย...”

2.1.4 ผลการวิเคราะห์คะแนนความรู้ของนักเรียน

การวิเคราะห์คะแนนความรู้ของนักเรียน เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และ กลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ด้วยวิธี t-test ผลการวิเคราะห์คะแนนความรู้ของการทดสอบสอน มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 7.9

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ จำแนกตามคะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และกลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”

ตอบถูก	ก่อนเรียน		หลังเรียน		กลุ่มควบคุม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. การระบุความหมายของ “ข่าว	28	93.3	29	96.7	29	96.7
2. การระบุคุณลักษณะสำคัญของข่าวคือต้องไม่มีการแสดงความเห็น	13	43.3	22	73.3	16	53.3
3. การแยกแยะความคิดเห็นออกจากส่วนที่เป็นเนื้อข่าว	16	53.3	19	63.3	18	60.0
4. การระบุลักษณะเฉพาะของโฆษณา	29	96.7	29	96.7	30	100.0
5. การแยกแยะเนื้อหาความรู้จากอินโฟกราฟิกที่แฝงข้อตราสินค้า	8	26.7	18	60.0	2	6.7
ค่าเฉลี่ยคะแนนรวม 5 ข้อ	3.13		3.87		3.17	
S.D.	0.78		0.90		0.87	

n = 30

จากตารางที่ 7.9 อธิบายได้ว่า เมื่อพิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้โดยรวมหลังเรียน คะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน และคะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มทดลอง พบว่ามีความแตกต่างกัน ซึ่ง จะทำการทดสอบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติด้วยวิธี t-test ต่อไป

ตารางที่ 7.10

แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อน-หลังเรียน บทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”

	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
คะแนนความรู้	3.13	0.78	3.87	0.90	-3.003	.005*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 7.10 อธิบายได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการเรียนแตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน เมื่อพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ สามารถสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 7.11

แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียน-กลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”

	หลังเรียน		กลุ่มควบคุม		t-test	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
คะแนนความรู้	3.87	0.90	3.17	0.87	3.056	.003*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 7.11 อธิบายได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการเรียนแตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้สามารถสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 7.12

แสดงจำนวนและร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนตอบทเรียน โดยการเปรียบเทียบกับการเรียนตามบทเรียนทดสอบกับการเรียนบทเรียนปกติบทเรียนเรื่อง “การแยกแยะประเภทเนื้อหาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”

ประเด็นความคิดเห็นของนักเรียน ตอบทเรียนที่ทดสอบสอน	บทเรียน ปกติ	บทเรียน ทดสอบ	ไม่ต่างกัน
1. ทำให้สนใจเนื้อหาการเรียน	2 (6.7)	24 (80.0)	4 (13.3)
2. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น	1 (3.3)	27 (90.0)	2 (6.7)
3. ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น	1 (3.3)	28 (93.3)	1 (3.3)
4. สามารถคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น	3 (10.0)	25 (83.3)	2 (6.7)
5. ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้	2 (6.7)	23 (76.7)	5 (16.7)
6. ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน	5 (16.7)	18 (60.0)	7 (23.3)
7. เป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียน	3 (10.0)	24 (80.0)	3 (10.0)
8. ช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้เพิ่มเติมหลังเรียนเสร็จ	2 (6.7)	20 (66.7)	8 (26.7)
9. เนื้อหาบทเรียนทันสมัย	4 (13.3)	21 (70.0)	5 (16.7)
10. กิจกรรมการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน	2 (6.7)	25 (83.3)	3 (10.0)

n = 30

จากตารางที่ 7.12 อธิบายได้ว่า นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนตามบทเรียนที่ใช้ทดสอบสอน มีความแตกต่างจากการเรียนบทเรียนปกติทุกประเด็น โดยที่ประเด็นช่วยให้เข้าใจมากขึ้น

มีนักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 93.3 และประเด็นช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนานของเนื้อหาในบทเรียนมีจำนวนคิดเป็นร้อยละ 60

2.2 บทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต” โรงเรียนท่ามะกาวิทยาลัย จังหวัดกาญจนบุรี

การทดสอบการสอนในโรงเรียนท่ามะกา ใช้บทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต” เป็นการทดสอบสอนโดยไม่ได้มีการอธิบายทำความเข้าใจกับครูผู้สอน สามารถสรุปผลการทดสอบสอนได้ดังต่อไปนี้

2.2.1 การสังเกตการณ์การสอน

การทดสอบสอนครั้งนี้ ครูผู้สอนได้รับแผนการสอนล่วงหน้า และครูได้เตรียมการสอนโดยจัดทำสื่อการสอนด้วยตนเอง เป็นพาวเวอร์พอยต์ (Powerpoint) เกี่ยวกับวิวัฒนาการของโทรศัพท์มือถือจากอดีต มือถือแบบ 2 จี (2 G) พัฒนาขึ้นเป็นสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ในปัจจุบัน และใช้สอนในชั้นเรียน ครูสอนในคาบเรียนบ่าย วิชาศิลปะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีนักเรียนจำนวน 34 คน นักเรียนนั่งเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน ล้อมโต๊ะ 1 ตัว รวมอยู่ในห้องเดียวกัน

การนำเข้าสู่บทเรียน ครูเริ่มต้นการสอน นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการฉายพาวเวอร์พอยต์ภาพโทรศัพท์มือถือ จากรุ่นเก่า ๆ เรื่อยมาจนถึงรุ่นใหม่ในปัจจุบัน กรีนนำให้เห็นพัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสารจากอดีตสู่ปัจจุบันที่เป็นสมาร์ทโฟน เด็กให้ความสนใจฟังครู

ขั้นการสอน ครูเริ่มต้นด้วยการอธิบายสั้น ๆ ถึงเทคโนโลยีอนาคต จากนั้นให้เด็กทำกิจกรรม โดยอธิบายกิจกรรมให้เด็กนึกถึงภาพชีวิตในอนาคตว่า จะมีเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ครูไม่ได้อธิบายเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ทั้งหมด ไม่ได้เน้นถึงสภาพการพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารโดยเฉพาะตามเนื้อหาในบทเรียนมากนัก ไม่ได้บรรยายสาระสำคัญของเนื้อหาตามแผนการสอนได้ทั้งหมด แล้วมอบหมายให้นักเรียนแต่ละคนวาดภาพการเปลี่ยนแปลงในอนาคตตามจินตนาการของนักเรียน

ขั้นทำกิจกรรม เมื่อได้ทราบรายละเอียดกิจกรรม เด็กบางคนเอ่ยปากว่า “แจ่ว” เด็กบางคนหันมาถามเพื่อนว่า “ทำยังไง” แสดงให้เห็นว่าเด็กบางส่วนอาจจะยังไม่เข้าใจกิจกรรมที่ครูมอบหมาย ในระหว่างที่ครูให้เด็กทำกิจกรรมวาดภาพอนาคต สังเกตเห็นว่ามีเด็ก 1-2 คนใช้โทรศัพท์มือถือหาภาพแล้ววาดภาพตาม ส่วนเด็กคนอื่น ๆ วาดรูปของตนเองไปอย่างเงียบ ๆ มีการดู

ของเพื่อ และพูดคุยกันบ้าง ใช้เวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 15 นาที เด็กสามารถวาดภาพได้เสร็จเกือบหมดทุกคน

หลังจากวาดภาพเสร็จครูให้เด็กกลุ่มเดียวกัน แลกเปลี่ยนดูภาพกัน แล้วให้ในกลุ่มสรุปเป็นความคิดรวมของกลุ่มในหัวข้อ “ชีวิตในอนาคต....” ตามบทเรียน แต่การทำกิจกรรมขั้นนี้ มี 1-2 กลุ่มยกมือถามครูว่าจะให้สรุปอะไร อย่างไร แสดงว่าเด็กยังไม่เข้าใจกิจกรรมทั้งหมด ครูจึงอธิบายโดยยกตัวอย่างคำตอบให้เด็ก แต่นักเรียนก็ยังไม่เข้าใจว่าจะรวมความคิดของคนในกลุ่มเป็นความคิดของกลุ่มได้อย่างไร เด็กบางกลุ่มพูดออกมาว่า “ยาก” ในการสรุปรวม ในขั้นตอนนี้เมื่อผู้วิจัยได้สังเกตเห็นภาพของเด็กในกลุ่มจะพบว่า ภาพที่เด็กเขียนมักเป็นภาพเครื่องมืออุปกรณ์ใหม่ ๆ ตามความคิดของเขา ซึ่งหาจุดรวมของความคิดยาก จึงเป็นเหตุที่เด็กไม่สามารถสรุปเป็นความคิดรวมได้ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมในขั้นตอนนี้ควรต้องพิจารณาปรับการสอนและการทำกิจกรรม

ในขั้นกิจกรรมที่เด็กต้องสรุปความคิดเป็นของกลุ่ม สังเกตเห็นว่า นักเรียนทุกกลุ่มไม่สามารถสรุปความคิดรวมเป็นของกลุ่มได้ **ครูจึงปรับกิจกรรม** โดยไม่ได้ให้นักเรียนสรุปเป็นความคิดกลุ่ม แต่ให้กลุ่มส่งตัวแทนมา 1 คน นำเสนอภาพวาดของตนเอง พร้อมอธิบายความคิดและการใช้งานของอุปกรณ์ที่ได้วาดขึ้นมาเอง ออกมาอธิบายหน้าชั้นกลุ่มละ 1 คน โดยฉายภาพขึ้นจอผ่านเครื่องฉายแผ่นทึบ นำเสนอจนครบทุกกลุ่ม

จากที่สังเกตผลงานที่เด็กนำเสนอหน้าชั้นพบว่า มักจะเป็นภาพอุปกรณ์ เครื่องใช้ภายในบ้านที่ทันสมัย มีการทำงานที่มากขึ้น ดี ขึ้น เกินความสามารถของอุปกรณ์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น เครื่องทำอาหารอัตโนมัติแบบไมโครเวฟ โซฟาที่สามารถนั่ง นอน ดูหนังฟังเพลงได้อัตโนมัติ แวนตาที่มีกล้องติดด้านข้าง ช่วยให้เห็นข้าง ๆ ได้ รองเท้าวิ่งเองได้ หนังสือพูดได้ นาฬิกาเชื่อมต่อกับโทรศัพท์สมาร์ทโฟน รถบินได้ ระบบรักษาความปลอดภัยกันขโมยด้วยระบบแสงเซ็นเซอร์ เป็นต้น สำหรับในช่วงที่เด็กนำเสนอ แวนตาที่มีกล้องติด ช่วยการมองเห็นรอบด้าน และยกตัวอย่างการทำงานว่าสามารถใส่เข้าห้องสอบก็ได้ เด็กในชั้นแสดงความชอบ ด้วยการสนใจฟัง ส่งเสียงเชียร์ ฮือฮาตลอดเวลาที่เพื่อนเจ้าของผลงานนำเสนอ อย่างไรก็ตามกิจกรรมนี้ในแผนการสอนกำหนดว่า เด็กจะต้องอภิปรายถึงการปรับตัวให้รู้เท่าทันเทคโนโลยี แต่ในการสอนไม่มีการอภิปรายในเนื้อหาส่วนนี้เลย

ขั้นสรุป ครูสรุปสั้น ๆ แต่ยังไม่โยงเข้าสู่สาระสำคัญของบทเรียนที่ต้องการให้เด็กเข้าใจในอนาคตที่มีเทคโนโลยีพัฒนาสูงมาก และเราต้องพัฒนาตนเองเพื่อการรู้เท่าทันเทคโนโลยีในอนาคต ครู

ยังไม่ได้สรุปเน้นในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อมากนัก ในระหว่างการสรุปบทเรียน เด็กไม่ค่อยตั้งใจฟัง เนื่องจากเวลาสอนใกล้จะหมดเวลา และเด็กจะต้องเปลี่ยนห้องไปเรียนวิชาอื่น

เวลาที่ใช้ในการสอนเกินเวลาที่กำหนดไว้ 1 คาบ มาประมาณ 5-10 นาที นอกจากนี้เวลาในการอธิบายเนื้อหา อภิปรายน้อยเกินไป แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการสอนอาจจะต้องปรับปรุงให้สอดคล้องกับเวลา 1 คาบ หรืออาจจะต้องขยายเวลาในการเรียนเป็น 2 คาบ เพื่อให้ได้เนื้อหาสมบูรณ์ตามบทเรียน

สรุปการสังเกตการสอนได้ว่า ครูอธิบายเพียงแค่ส่วนวิวัฒนาการของโทรศัพท์มือถือ โดยไม่ได้ระบุผลกระทบของสื่อดิจิทัล และขาดการเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับการดำเนินชีวิต และกิจกรรมวาดรูปเด็กยังไม่เข้าใจความหมายของเทคโนโลยีในอนาคต โดยตีความหมายผิด เช่น การวาดรูปเครื่องทำน้ำอุ่น เป็นต้น

2.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน

หลังการทดสอบสอนเสร็จสิ้นลง ได้สัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนที่เรียนจำนวน 5 คน ในประเด็นความเข้าใจเนื้อหา ความเหมาะสมของกิจกรรม เวลาที่ใช้ การกระตุ้นการเรียนรู้ และทัศนคติต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

เนื้อหาช่วยให้ได้เรียนรู้เทคโนโลยีมากขึ้น เด็กมีความคิดเห็นว่า เนื้อหาที่เรียนช่วยให้เขามีความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเทคโนโลยีในอนาคตมากขึ้น

“...คือตอนแรกยังไม่รู้แต่พอมาเรียนปุ๊บก็ได้เรียนรู้มากขึ้น...” (มะขาม, สัมภาษณ์)

“...ทำให้เราได้เรียนรู้สร้างสรรค์เกี่ยวกับเทคโนโลยีมากขึ้นคะ...เอาไปประยุกต์ใช้ในอนาคตได้...ในชีวิตประจำวันก็ได้คะ...” (ลูกหยี, สัมภาษณ์)

“...มีความสนใจ เพราะยังเรียนรู้อย่างขึ้นก็ได้เรียนรู้เทคโนโลยีมากยิ่งขึ้นครับ...” (โพล้, สัมภาษณ์)

วิธีการสอนและกิจกรรมวาดภาพช่วยให้เข้าใจเนื้อหา ในเรื่องเทคโนโลยีได้มากขึ้น สามารถช่วยอธิบายถึงพัฒนาการของเทคโนโลยีได้

“...มีการเอาศิลปะกับมาประกอบกับการเรียนด้วยทำให้เข้าใจมากขึ้นชัดเจนมากขึ้นคะ...” (ลูกหยี, สัมภาษณ์)

“...ทำให้เราเข้าใจในเรื่องเทคโนโลยีมากขึ้นคะ...” (เนม, สัมภาษณ์)

“...ก็ทำให้เราได้จำในเรื่องที่เราทำในเรื่องอนาคตว่าจะมีอะไรที่เกิดขึ้น...” (เนย, สัมภาษณ์)

“...เข้าใจง่าย ได้เรียนรู้สื่อมากขึ้น พวกเทคโนโลยี ประเภทในโทรศัพท์ครับ...” (โพลด์, สัมภาษณ์)

บทเรียนกระตุ้นการเรียนรู้ได้ โดยเด็กมีความเห็นว่า การผนวกเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมการวาดภาพเป็นสิ่งที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ มีความน่าสนใจในการเรียน เพลิดเพลินในการเรียน

“...ทำให้เทคโนโลยีและศิลปะเข้ากัน...” (มะขาม, สัมภาษณ์)

“...มีทำให้เด็กเข้าใจง่ายขึ้น ภาษาสื่อสารถ่ายคะ...” (ลูกหยี, สัมภาษณ์)

“...เป็นการต่อยอดในตัวเองคะ เรียนรู้มากขึ้นอาจจะออกมาล้ำมากกว่าเดิมคะ...” (มะขาม, สัมภาษณ์)

“...มากคะ เพราะว่าเราเรียนครั้งนี้ ทำให้สนใจแล้วไปค้นหาเพิ่มเติมได้คะ” (เนม, สัมภาษณ์)

“...เพราะสร้างความเพลิดเพลิน...ทำให้เข้าใจมากขึ้น...” (ลูกหยี, สัมภาษณ์)

บทเรียนมีประโยชน์ต่อนักเรียน ในการสร้างจินตนาการได้ ความคิดสร้างสรรค์นำไปใช้ได้ในอนาคต กระตุ้นให้ต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม

“...ทำให้เราได้คิดสร้างสรรค์คะ...แบบสามารถจินตนาการได้ไกลคะไม่ต้องหยุดกับที่มันไปได้ไกลคะ...” (มะขาม, สัมภาษณ์)

“...ก็ทำให้เราอยากรู้ข้อมูลเพิ่มขึ้นคะ...” (เมย์, สัมภาษณ์)

“...เป็นครับ เพราะว่าเราจะได้อวดในจินตนาการออกไปเป็นรูปร่าง...” (โพลด์, สัมภาษณ์)

“...เป็นประโยชน์คะ การทำงานเราต้องใช้เทคโนโลยีอยู่แล้ว...” (ลูกหยี, สัมภาษณ์)

“...มีคะ ครูให้เปิดอินเทอร์เน็ตมีสิ่งใหม่เข้ามาเรื่อยๆ ทำให้ทันสมัยมากขึ้น...” (มะขาม, สัมภาษณ์)

“...มีครับ เราจะได้แบบว่าเรียนรู้เทคโนโลยีมากขึ้น...” (โพลด์, สัมภาษณ์)

“...ครูอยากให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ในอนาคตต่อไปได้ด้วย...” (ลูกหยี, สัมภาษณ์)

“...ได้ความรู้ด้านเทคโนโลยี แบบประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ให้ทันสมัยยิ่งขึ้น...”

(เนม, สัมภาษณ์)

บทเรียนเสริมเรื่องความคิดต่อผลกระทบของสื่อสมัยใหม่ หลังจากได้เรียนบทเรียนแล้ว เด็กได้สะท้อนให้เห็นว่า เขาได้เห็นถึงผลกระทบของเทคโนโลยีต่อการใช้ชีวิตของเขาได้ ทั้งนี้เป็นผลกระทบในเชิงการสื่อสารกับคนใกล้ชิดเป็นประเด็นหลัก

“...(เทคโนโลยี) ทำให้เราพบหน้ากันน้อยลง...ไม่ค่อยสนใจ สนใจแต่มือถือในอินเทอร์เน็ต...” (ลูกหยี, สัมภาษณ์)

“...(เทคโนโลยี) ทำให้คุยกับเพื่อนน้อยลงคะ...ไม่ได้เผชิญหน้า เอ๊ะอะอะไรกันก็แซทกันทะเลาะกันไม่ยอมมาเจอหน้าด้วยตนเอง...” (มะขาม, สัมภาษณ์)

“...มีครับ (เทคโนโลยี) จะทำให้ติดโลกออนไลน์มากขึ้นทำให้ไม่มีเวลาคุยกับพ่อกับแม่กับเพื่อน...” (โฟล์ค, สัมภาษณ์)

เด็กต้องการเรียนเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่เพิ่มเติมอีก การเรียนเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ในอนาคตเป็นเรื่องที่เด็กต้องการเรียน ต้องการให้มีการสอนเนื้อหาเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนขั้นสูงขึ้น

“...คาดหวังอนาคตอาจจะได้ใช้ชีวิตรับ...” (โฟล์ค, สัมภาษณ์)

“...ต้องการเรียนเพิ่มเติมคะ เพื่อเป็นความรู้พื้นฐานในอนาคตต่อไปในมัธยมปลายคะ...” (ลูกหยี, สัมภาษณ์)

“...ต้องการเรียนอีกคะ วันนี้เราอาจจะได้เรียนน้อย คาบหน้าเราจะได้ต่อยอดอีกได้คะ...” (มะขาม, สัมภาษณ์)

“...คือแบบ การเรียนวันนี้ใช้เวลาสี่สิบนาที อยากให้เพิ่มนาทีขึ้นได้รับความรู้ได้มากกว่านี้คะ...” (เมย์, สัมภาษณ์)

“...วันนี้เราใช้เวลาเรียนน้อยคะ คาบหน้าเพิ่มจะได้รู้...” (เนม, สัมภาษณ์)

สามารถสรุปความเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับบทเรียนนี้ได้ว่า เนื้อหาบทเรียนมีประโยชน์ให้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ เสริมความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีได้นอกจากนี้กิจกรรมการวาดภาพช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้

2.2.3 ความคิดเห็นของครูผู้สอน

จากการสัมภาษณ์ ครู เสนอ วิเศษสิงห์ ครูผู้สอนหลังการทดสอบการสอน ซึ่งในบทเรียนนี้เป็นการทดสอบบทเรียนที่ไม่ได้มีการอธิบายครูก่อนการสอน ครูได้เตรียมการสอนด้วยตนเอง และได้แสดงความเห็นต่อบทเรียนดังต่อไปนี้

บทเรียนสามารถนำไปใช้งานได้จริง เหมาะสมกับเด็กโต เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ขึ้นไป หากเป็นเด็กโตขึ้นจะยิ่งเหมาะสม

“...ใช้ได้ครับ...ผมว่าถ้าให้วาดภาพหรืออะไรพวกนี้ ระดับสติปัญญาระดับ ม. 1 ม. 2 พวกนี้ จะด้อยกว่านี้นิดหนึ่ง จะด้อยลงไป...ยิ่งภาวะสูงขึ้นยิ่งมีภาวะความคิดดีกว่านี้ จะกว้างขึ้น...คือมันใช้ได้เยอะเลยครับ ตามความคิดของผมนะ...เหมาะสมดีครับ...”

จุดเด่นของบทเรียน นี้คือ บทเรียนช่วยกระตุ้นจินตนาการ การเรียนรู้ของเด็กได้

“...ก็คือที่เขาใช้ชีวิตประจำวันของเขานี้แหละ ส่วนใหญ่จะสะท้อนในชีวิตประจำวันเขา...ก็เขาใช้โทรศัพท์วันนี้ต่อไปเขาจะเป็นยังไง...นาฬิกาของเขานี้เป็นยังไง ต่อไปจากนาฬิกาที่เขาถืออยู่ก็คิดว่าอนาคตจะเป็น ยังไง...”

กิจกรรมต้องมีการปรับ กล่าวคือ กิจกรรมที่ออกแบบให้นักเรียนนำภาพวาดของแต่ละคนในกลุ่มมาสรุปเป็นความเห็นรวมของกลุ่ม ทำได้ยากเพราะ เด็กแต่ละคนมีความคิดของตนเอง และในกลุ่มก็มีความคิดหลากหลาย จนไม่สามารถนำมารวมกันด้วยจุดร่วมทางความคิดเดียวกันได้ ดังนั้นควรปรับเป็นการให้เด็กนำผลงานมานำเสนอและอธิบายเฉพาะของตนเองจะเหมาะสมมากขึ้น

“...แต่แต่ละคนที่ผมดูก็จะวาดแตกต่างกันไปตามแต่ละความคิดของเขาเอง...แต่คราวนี้ถ้าเอามารวมกลุ่มกัน มันก็จะเป็นการยากที่จะมารวมกันได้ เช่น บางคนวาดเด็ก เว้นชิลล์ออกข้อสอบ หรือกับโทรศัพท์ที่มันสไลด์ได้ หรืออะไรพวกนี้มันเอามารวมกันยาก...แต่ถ้าเป็นอธิบายเดี่ยว เราก็จะได้ความคิดได้มากกว่านั้น...อธิบายเดี่ยวเอารูปของเขามาให้ดูเลยว่าเขามีความคิดอย่างนี้ๆ ...”

นอกจากนี้หากจะนำเนื้อหานี้มาสอนในวิชาศิลปะ อาจจะ**ต้องปรับการสอนให้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชาศิลปะ** ซึ่งเป็นวิชาที่ไม่กำหนดสาระการเรียนรู้มาก ๆ เหมือนวิชาอื่น ๆ ดังนั้นการสอนของครูศิลปะ มักจะไม่สอนเนื้อหามาก แต่จะให้เด็กทำงานศิลปะ และพูดเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะที่มอบหมายให้ โดยจะไม่มีการสอนเนื้อหา แต่จะใช้การมอบหมายงาน

แล้วสรุปเข้าสู่หลักศิลปะในตอนท้ายของคาบเรียน ซึ่งอาจจะต่างจากวิชาอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาการสอนเจาะและปริมาณมากที่เด็กจะต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจ

“...ธรรมดาที่ผมสอน (ในวิชาศิลปะ) ในเนื้อหาผมจะไม่ค่อยสอนเท่าไร ส่วนใหญ่จะพูดเนื้อหาที่มันเกี่ยวข้องแล้วก็ไปสรุปที่หลังถ้าเกี่ยวกับศิลปะจริง ๆ...”

ครูมีความเห็นว่ากิจกรรมการสอนที่ออกแบบไว้ ใช้เวลามากกว่าที่ระบุในแผนการสอนเพียง คาบเรียน และเสนอให้มีการปรับกิจกรรมการสอนให้สอดคล้องกับเวลาที่ใช้ โดยหากจะคงกิจกรรมไว้จะต้องเพิ่มเวลาในการกิจกรรมให้มากขึ้น

“...คือมันจำกัดเรื่องเวลา คือถ้ามันมีเวลาเยอะนิด เราจะอาจจะใช้เวลาเปิดสื่อหรืออะไรให้เขาดูได้...ตอนแรกผมคิดว่าให้เด็กวาดรูปไ้จินตนาการในอนาคต ก็น่าจะยากแต่ก็ทำได้...แต่ถ้าหากมีเวลาสัก 10 นาทีเราจะได้รายละเอียดมากกว่านี้...”

ครูเสนอความเห็นว่าการปรับเวลาให้มากขึ้นเป็น 2 คาบเรียน จึงจะสามารถทำกิจกรรมได้ครบ สมบูรณ์ และเกิดการเรียนรู้เนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน

“...สัก 2 คาบ ผมว่าน่าจะพอดี...ก็จะต่อเวลาไปเลย อย่างเช่น วาดภาพจะให้เวลาสัก 15 นาที อภิปรายแทนที่จะอภิปราย 5 คน 10คน เราก็อภิปรายให้หมดเลย...ก็ต้องต่อไปเลย 2 คาบ 2 ครั้งติดต่อกันไม่ต้องเว้น...จริง ๆ สอนได้...”

จากความคิดเห็นของครูผู้ได้ทดสอบสอนจริง สรุปประเด็นสำคัญได้ว่า เนื้อหาบทเรียนสามารถนำมาสอนได้จริง ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีในอนาคต ที่ใช้การสอนด้วยการให้เด็กได้จินตนาการผ่านการวาดรูป แต่ด้วยธรรมชาติของวิชาศิลปะที่ไม่ได้เน้นการเรียนรู้ในเนื้อหาความรู้ปริมาณมาก ๆ และธรรมชาติของวิธีการสอนศิลปะที่จะเน้นให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานตามมอหมายแล้วจึงสรุปเป็นเนื้อหา จึงทำให้การเรียนรู้ของเด็กไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ตามสาระสำคัญที่เด็กต้องเรียนรู้ในหลายประเด็นเนื้อหา

2.2.4 ผลการวิเคราะห์คะแนนความรู้ของนักเรียน

การวิเคราะห์คะแนนความรู้ของนักเรียน เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และ กลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ด้วยวิธี t-test ผลการวิเคราะห์คะแนนความรู้ของการทดสอบสอน มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 7.13

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ จำแนกตามคะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และกลุ่มควบคุมบทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต”

ตอบถูก	ก่อนเรียน		หลังเรียน		กลุ่มควบคุม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. การคาดการณ์เทคโนโลยีที่พัฒนามากขึ้นในอนาคต	17	50.0	19	55.9	15	44.1
2. การคาดการณ์การใช้ชีวิตด้านความบันเทิงในอนาคต	27	79.4	28	82.4	23	67.6
3. การระบุผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีในอนาคต	29	85.3	28	82.4	18	52.9
4. การระบุการใช้ชีวิตประจำวันที่เปลี่ยนแปลงไปในอนาคต	26	76.5	27	79.4	20	58.8
5. การระบุการเตรียมพร้อมสำหรับการใช้ชีวิตอย่างรู้เท่าทันในอนาคต	1	2.9	2	5.9	3	8.8
ค่าเฉลี่ยคะแนนรวม 5 ข้อ	2.97		3.06		2.32	
S.D.	0.67		0.65		1.12	

n = 34

จากตารางที่ 7.13 อธิบายได้ว่า เมื่อพิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้โดยรวมหลังเรียน คะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน และคะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มทดลอง พบว่ามีความแตกต่างกัน ซึ่งจะทำการทดสอบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติด้วยวิธี t-test ต่อไป

ตารางที่ 7.14

แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อน-หลังเรียน บทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต”

	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
คะแนนความรู้	2.97	0.67	3.06	0.65	-0.533	.598

จากตารางที่ 7.14 อธิบายได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการเรียนไม่แตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียน

ตารางที่ 7.15

แสดงจำนวนและร้อยละของความคิดเห็นของนักเรียนต่อบทเรียน โดยการเปรียบเทียบกับการเรียนตามบทเรียนทดสอบกับการเรียนบทเรียนปกติบทเรียนเรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต”

ประเด็นความคิดเห็นของนักเรียน ต่อบทเรียนที่ทดสอบสอน	บทเรียน ปกติ	บทเรียน ทดสอบ	ไม่ต่างกัน
1. ทำให้สนใจเนื้อหาการเรียน	2 (5.9)	32 (94.1)	0 (0.0)
2. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น	3 (8.8)	30 (88.2)	1 (2.9)
3. ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น	2 (5.9)	31 (91.2)	1 (2.9)
4. สามารถคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น	2 (5.9)	28 (82.4)	4 (11.8)
5. ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้	1 (2.9)	33 (97.1)	0 (0.0)
6. ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน	2 (5.9)	29 (85.3)	3 (8.8)
7. เป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียน	4 (11.8)	28 (82.4)	2 (5.9)
8. ช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้เพิ่มเติมหลังเรียนเสร็จ	1 (2.9)	31 (91.2)	2 (5.9)
9. เนื้อหาบทเรียนทันสมัย	1 (2.9)	31 (91.2)	2 (5.9)
10. กิจกรรมการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน	2 (5.9)	31 (91.2)	1 (2.9)

n = 34

จากตารางที่ 7.15 อธิบายได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเรียนตามบทเรียนที่ใช้ทดสอบสอน มีความแตกต่างจากการเรียนบทเรียนปกติทุกประเด็นโดยที่ประเด็นช่วยกระตุ้นการเรียนรู้มีนักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.1

บทที่ 8

แนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยระยะที่ 2 เรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” กำหนดวัตถุประสงค์หลัก คือ เพื่อพัฒนาต้นแบบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม และจัดทำตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นำไปทดสอบการสอนเบื้องต้น ผู้วิจัยกำหนดวิธีการวิจัยผสมผสาน โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นหลัก ได้แก่ การวิเคราะห์เอกสาร การประชุมระดมความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ การสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์ ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นรอง ได้แก่ การทดสอบสอนและวัดระดับความรู้จากการทดสอบการสอน

โดยทดสอบการสอน มีการเตรียมการสอนและอธิบายครูผู้สอนให้เข้าใจบทเรียนก่อนการทดสอบสอน จำนวน 2 บทเรียน ในโรงเรียน 2 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนแมริมวิทยาคม อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่ และโรงเรียนวัดสุทธิวราราม กรุงเทพมหานคร และทดสอบการสอนโดยไม่มี การเตรียมการสอน และไม่อธิบายครูผู้สอนให้เข้าใจบทเรียนก่อนการทดสอบการสอน จำนวน 2 บทเรียน ในโรงเรียน 2 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนอุบลราชธานีศรีวนาลัย อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี และโรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี ผลการวิจัยจะนำเสนอสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์และการอภิปรายผลเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

ตอนที่ 2 สรุปผลการทดสอบการสอน

ตอนที่ 3 อภิปรายผลการวิจัย

ตอนที่ 1 แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม มีโครงสร้างเนื้อหา การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลครอบคลุมการใช้งานสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ความเสี่ยงอันตราย สถานการณ์ ประเด็นปัญหา และอันตรายจากการใช้งานสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อทั้งในมิติความสามารถในการเข้าถึง ความเข้าใจ การคิดวิเคราะห์ ประเมินผล วิพากษ์ความถูกต้อง และคุณค่า ทักษะที่สำคัญ รวมทั้งการสร้างสรรค์ ผลิต และใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล และการปรับตัวเพื่อการรู้เท่าทันในอนาคตตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในอนาคต

โครงสร้างเนื้อหาประกอบด้วย 5 กลุ่มสาระ รวม 22 บทเรียน ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

สาระที่ 1 การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับเทคนิค การใช้งาน การเข้าถึง และการอ่านสื่ออย่างรู้เท่าทัน โดยมีสาระสำคัญ ได้แก่ วิธีการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การเลือกที่จะใช้เพื่อประโยชน์และเลือกที่ปฏิเสธการใช้งานที่นำไปสู่ความเสี่ยงต่อตนเอง และความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาทั้งความหมายตรงและโดยนัย

จากเนื้อหาข้างต้น นำมาออกแบบเป็นบทเรียน 2 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล ประเภทสื่อหลากหลายที่เชื่อมโยงกัน และวัตถุประสงค์การใช้งาน 5 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้ ความบันเทิง การสนทนาสื่อสารในกลุ่ม ติดตามข่าวสาร และการซื้อสินค้า

บทเรียนที่ 2 ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล การอ่านและตีความหมายเนื้อหาในรูปแบบของข้อความ ภาพ ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ การสร้างสิ่งเสมือนจริง การจำลองประสบการณ์

วิธีการสอนบทเรียนในเนื้อหาสาระที่ 1 ให้ความสำคัญกับวิธีการสอนแบบนิรนัยให้หลักการก่อน ร่วมกับการอภิปราย สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครูกับนักเรียน ใช้กรณีศึกษา กรณีตัวอย่างให้นักเรียนวิเคราะห์ตามหลักการ เน้นการทำกิจกรรมทั้งกิจกรรมเดี่ยว และกิจกรรมกลุ่ม

สาระที่ 2 ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับการความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับองค์กรสื่อดิจิทัล กฎหมาย มารยาท ทั้งในชุมชนท้องถิ่น และชุมชนโลก การแยกแยะประเภทเนื้อหา พฤติกรรมการเสพติดสื่อดิจิทัล

ทักษะพื้นฐานในการปฏิเสธ ตรวจสอบเนื้อหาและโอกาสที่นำไปสู่ความเสี่ยงอันตรายจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

จากเนื้อหาข้างต้นนำมาออกแบบเป็นบทเรียน 6 บทเรียน โดยเนื้อหาในกลุ่มสาระนี้ควรสอนด้วยวิธีการสอนที่เน้นการสอนทักษะความคิด ประเมิน และวิพากษ์ความถูกต้อง มี 6 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับองค์กรและความเป็นเจ้าของสื่อดิจิทัล การบริหารองค์กรสื่อ ธุรกิจสื่อ บทบาทหน้าที่สื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 2 กฎหมายเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล จริยธรรมวิชาชีพสื่อ มารยาทและวัฒนธรรมออนไลน์

บทเรียนที่ 3 การแยกแยะประเภทเนื้อหา ข่าว-ความคิดเห็น ความรู้-ความบันเทิง และ เนื้อหาสาระ-โฆษณาแฝง โดยเน้นทักษะการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา

บทเรียนที่ 4 การประเมินพฤติกรรมเสพติดสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง การเสพติดเกมส์ การเสพติดความบันเทิง

บทเรียนที่ 5 การเรียนรู้และฝึกทักษะ “การปฏิเสธ” สิ่งที่จะนำไปสู่ความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้สื่อดิจิทัล และการมี “สติ” รู้ตัวเสมอในการใช้สื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 6 การเรียนรู้และทักษะ การค้นหา ตรวจสอบความถูกต้อง และเลือกใช้ข้อมูล เนื้อหาต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัล

วิธีการสอนบทเรียนในเนื้อหาสาระที่ 2 บทที่ 1 – 3 เกี่ยวกับความรู้ กฎหมาย การแยกแยะเนื้อหา ให้ความสำคัญกับวิธีการสอนแบบนิรนัยให้หลักการก่อน ร่วมกับการอภิปราย สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครูกับนักเรียน ใช้กรณีศึกษา กรณีตัวอย่างให้นักเรียน วิเคราะห์ตามหลักการ เน้นการทำกิจกรรมทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม

สำหรับบทเรียน 4 – 6 เกี่ยวกับการประเมินพฤติกรรม ทักษะการปฏิเสธ การมีสติรู้ตัวเสมอขณะใช้สื่อดิจิทัล การเลือกใช้ข้อมูล ให้ความสำคัญกับวิธีการสอนแบบอุปนัย วิเคราะห์สถานการณ์ เหตุการณ์ พฤติกรรมจากชีวิตจริงที่ใกล้ชิดกับนักเรียน ท้นเหตุการณ์ โดยมีครูเป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้ ให้คำแนะนำ หรือโค้ช (Coach) ช่วยสรุปความเห็นของนักเรียนสู่หลักการ เทคนิค วิธีการที่จะช่วยให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถออกแบบกิจกรรมที่เน้นการฝึกทักษะ พฤติกรรม และการนำเทคนิควิธีการมาใช้ในสถานการณ์จริง เช่น แบ่งกลุ่มทำกิจกรรม บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง ทั้งนี้ควรเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับเวลาในการสอนแต่ละคาบเรียน

สาระที่ 3 รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจในการใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ประเด็นปัญหา และอันตรายเกี่ยวกับการใช้งานสื่อดิจิทัล และการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล จัดแบ่งเนื้อหาเป็น 8 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 ความเป็นตัวตน ความหลากหลายของบุคคล ความเป็นส่วนตัวกับ ความเป็นสาธารณะ และเสรีภาพการสื่อสารและการแสดงออกบนโลกออนไลน์และสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 2 โลกความจริง กับ โลกเสมือนบนสื่อดิจิทัล ที่จะต้องแยกแยะให้ออก จากกันเพื่อการใช้ชีวิตอย่างเหมาะสมในสังคมจริงและบนสื่อออนไลน์

บทเรียนที่ 3 สื่อสังคมออนไลน์และวัฒนธรรมการอยู่ร่วมกัน ในชุมชนออนไลน์ระดับ ท้องถิ่นและชุมชนออนไลน์ระดับสากลหรือโลก

บทเรียนที่ 4 ประเด็นทางสังคม สถานการณ์เสี่ยงอันตราย ปราบปรามการฉ้อโกง และกรณี ตัวอย่างที่นำไปสู่อันตรายบนสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 5 การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อประโยชน์ในการการขับเคลื่อน แก้ปัญหา ทรนรงค์ ทางสังคมเพื่อการพัฒนาสังคมได้จริง

บทเรียนที่ 6 ความรุนแรง การถูกกลั่นแกล้ง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 7 การใช้สื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์เพื่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship) และความผูกพันกับประชาสังคม (Civic Engagement)

บทเรียนที่ 8 ธุรกิจและการพาณิชย์บนสื่อดิจิทัล ทั้งในฐานะผู้ซื้อสินค้าและผู้ขาย สินค้า การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ผู้ใช้สินค้านำเสนอ และเทคนิคการสังเกตและ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ความถูกต้องของเนื้อหาการซื้อ การขายบนสื่อออนไลน์

วิธีการสอน เน้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ใช้ วิธีการสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning) เน้นบทบาทครูในฐานะผู้ให้คำแนะนำ หรือโค้ช (Coach) ที่ช่วยชี้แนะ ให้คำแนะนำ ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้เด็กมากกว่าการจะ สอนเพียงอย่างเดียว โดยสอนแบบการวิเคราะห์ วิพากษ์ อภิปราย ร่วมกับนักเรียน

สาระที่ 4 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อชีวิตและสังคมที่ดี

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบ การผลิต การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล การออกแบบ เนื้อหาบนสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ทั้งการสร้างสรรค์เพื่อความบันเทิง การเรียนรู้ การแก้ปัญหาและ ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในฐานะพลเมืองที่ดี ทั้งนี้ควรเน้นทั้งในการเรียนรู้กระบวนการ ผลิตและเทคนิควิธีการแทรกแซงของธุรกิจและเจ้าของสื่อในแต่ละขั้นตอนการผลิต จัดเนื้อหาเป็น 3 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 เครื่องมือและวิธีการสร้างเนื้อหาสื่อดิจิทัล เช่น การสร้างแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ บล็อก เฟซบุ๊กแฟนเพจ คลิปวิดีโอ เกมส์

บทเรียนที่ 2 การออกแบบและสร้างเนื้อหาสื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน 5 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้ ความบันเทิง การสนทนาสื่อสารในกลุ่ม ติดตามข่าวสาร และการซื้อขายสินค้า

บทเรียนที่ 3 การประยุกต์เทคโนโลยีการสื่อสารออนไลน์ และการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการรณรงค์สร้างการมีส่วนร่วมทางสังคม และสร้างความเป็นพลเมืองที่ดีบนสื่อดิจิทัล

วิธีการสอน เน้นการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ใช้การสอนแบบโครงการการผลิตสื่อ การมอบหมายงานให้สร้างสรรค์ผลิตแอปพลิเคชัน สร้างเนื้อหาการสาธิตโดยวิทยากร ร่วมกับการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียน ครู และวิทยากรผู้เชี่ยวชาญการผลิตสื่อดิจิทัล สามารถขยายผลการเรียนรู้ด้วยการจัดแสดงเผยแพร่ผลงานการผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลได้

สาระที่ 5 เรียนรู้อยู่เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

สาระเนื้อหา เกี่ยวกับการเรียนรู้เน้นการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงตามพัฒนาการของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในอนาคต และการเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตอย่างรู้ทันสื่อสื่อดิจิทัลในอนาคต มี 3 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต เน้นการแต่งเรื่อง การวาดภาพเกี่ยวกับอนาคตของสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะเปลี่ยนแปลงไปในอีก 5-10 ปีข้างหน้า การเตรียมพร้อมสู่ชีวิตดิจิทัลในอนาคตอย่างรู้เท่าทัน

บทเรียนที่ 2 การค้นหาแหล่งเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตดิจิทัล เน้นการเสนอแลกเปลี่ยนแหล่งข้อมูลที่ดีระหว่างกัน

บทเรียนที่ 3 ทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่จะช่วยให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่พัฒนาไปตามเทคโนโลยีในอนาคต เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคต

วิธีการสอน บทเรียนที่ 1 – 2 สามารถใช้การมอบหมายงานให้สืบค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีอนาคต แหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ นำมาแลกเปลี่ยนกันระหว่างนักเรียน การสร้างจินตนาการถึงเทคโนโลยีในอนาคตด้วยการวาดภาพ บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลองกรณีศึกษา สำหรับบทเรียนที่ 3 วิธีการสอนเน้นกิจกรรมทั้งเดี่ยวและกลุ่ม เพื่อฝึกฝนทักษะความชำนาญในการประยุกต์ใช้เทคนิควิธีที่จะช่วยให้รู้เท่าทันสื่อในอนาคต การทดลอง กำหนดประเด็น

ที่ต้องการคำตอบ ตั้งสมมติฐาน ออกแบบการทดลอง เก็บข้อมูลจริง วิเคราะห์ และสรุปผลการทดลอง

หลักสำคัญสำหรับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล แนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม ควรให้ความสำคัญหลักการดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลการเรียนรู้ทั้งระดับความรู้ ทักษะ กระบวนการพฤติกรรมที่จะตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย และเจตคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
2. วิธีการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วม การแสดงความเห็น การวิเคราะห์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสพการณ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง กิจกรรม เน้นเน้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ใช้วิธีการสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning) ใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ซึ่งจะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และเพิ่มพูนทักษะที่จำเป็นต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
3. การสอนควรเน้นบทบาทครูในฐานะผู้ให้คำแนะนำ (Coach) ดังนั้นครูผู้สอนควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล มีทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลเช่นเดียวกับนักเรียน
4. กรณีศึกษา ตัวอย่าง เหตุการณ์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนต้องมีความใกล้ชิดเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของผู้เรียนในแต่ละวัย เหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละวัย และมีความทันสมัยเหตุการณ์
5. สื่อการสอนต้องมีรูปแบบหลากหลาย ทั้งภาพ วิดีโอ สื่อมัลติมีเดีย สื่อที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ จะช่วยให้การเรียนการสอนน่าสนใจ

ตอนที่ 2 สรุปผลการทดสอบการสอน

การวิจัยครั้งนี้ได้คัดเลือกบทเรียนตัวอย่าง จากต้นแบบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมที่พัฒนาขึ้น จำนวน 4 เรื่อง และได้ออกแบบแผนการเรียนรู้ของบทเรียนดังกล่าว และนำไปทดสอบการสอน โดย แบ่งการทดสอบการสอนเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มบทเรียนที่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการทดสอบสอน และกลุ่มบทเรียนที่ไม่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการทดสอบสอน กลุ่มละ 2 บทเรียน รวม 4 บทเรียนที่ได้นำไปทดสอบการสอน ผลการทดสอบการสอนสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

ความแตกต่างระหว่างการอธิบายและไม่อธิบายครูผู้สอนก่อนการสอน

การอธิบายรายละเอียดแผนการเรียนรู้ให้ครูก่อนการทดสอบสอน เป็นวิธีการที่ช่วยให้ครูสามารถเตรียมการสอนได้ดี สอนได้ครบถ้วนตามเนื้อหาบทเรียน อธิบายสาระสำคัญ การเรียนรู้ และที่สำคัญคือครูได้เน้นเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ถือเป็นส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของนักเรียน

การไม่อธิบายรายละเอียดแผนการเรียนรู้ให้ครูก่อนการทดสอบสอน ครูผู้สอนจึงต้องทำความเข้าใจด้วยตนเอง ต้องมีการเตรียมการสอนเพิ่มเติมด้วยตนเอง และที่สำคัญคือ หากครูผู้สอนมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ จะช่วยให้ครูสามารถเตรียมการสอนได้ง่ายขึ้น สามารถสอนได้ดีขึ้น และมีการเน้นย้ำเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้สมบูรณ์ตามเนื้อหาบทเรียน นอกจากนี้ยังพบว่า รายวิชาที่สอนมีส่วนเกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียน กล่าวคือ หากเป็นรายวิชาคอมพิวเตอร์สามารถถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนได้ดี แต่สำหรับวิชาศิลปะ การถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนอาจจะไม่สมบูรณ์ เนื่องด้วยตามธรรมชาติของการสอนวิชาศิลปะ จะเน้นการประดิษฐ์งานศิลปะ ทำให้ครูผู้สอนสอดแทรกเนื้อหาและเน้นย้ำการเรียนรู้เท่าทันสื่อได้ไม่มากนัก

ผลการประเมินผลการเรียนของนักเรียน สามารถสรุปได้ว่า คะแนนการทดสอบความรู้หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าคะแนนของกลุ่มทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับตัวอย่างบทเรียนในสาระที่ 1 สาระที่ 2 และสาระที่ 3 แสดงให้เห็นว่า บทเรียนตามแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการวิจัยครั้งนี้มีประสิทธิภาพ กล่าวคือช่วยให้นักเรียนมีความรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน

อย่างไรก็ตาม ผลการทดสอบคะแนนความรู้ของบทเรียนในสาระที่ 5 การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคตที่สอนในวิชาศิลปะ คะแนนความรู้ก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้มีข้อสังเกตว่าบทเรียนนี้ทดสอบสอนโดยไม่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อน เป็นการสอนในวิชาศิลปะศึกษาซึ่งธรรมชาติของวิชาไม่เน้นการอธิบายหลักการ นอกจากนี้จากการสังเกตการสอนยังพบว่า การสอนขาดการเชื่อมโยงกิจกรรมสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคตและขาดการ เน้นย้ำเนื้อหาการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอย่างชัดเจน

ความคิดเห็นของนักเรียน สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนมีความเห็นว่า เนื้อหาบทเรียน เข้าใจง่าย น่าสนใจ ทันสมัย มีประโยชน์ ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน กิจกรรมในชั้นเรียนสนุก ไม่น่าเบื่อ เพราะเปิดให้นักเรียนมีส่วนร่วม ได้แสดงความคิดเห็น ได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็น ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน และได้แสดงออกนำเสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน ช่วยให้

การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดี สำหรับสื่อการสอนที่หลากหลาย ที่เป็นภาพวิดีโอ กรณีสื่อตัวอย่าง เป็นที่ชื่นชอบของนักเรียนเพราะมีความน่าสนใจ ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน และกระตุ้นการเรียนรู้ได้ นักเรียนมีความต้องการสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย และนักเรียนแสดงออกว่า บทเรียนสามารถเสริมสร้างให้เห็นความสำคัญและจำเป็นของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้

นอกจากนี้ นักเรียนยังสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนบทเรียนครั้งนี้เมื่อเทียบกับการเรียนในครั้งที่ผ่าน ๆ มา ช่วยให้เขาสนใจเนื้อหาการเรียนมากขึ้น ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่า เข้าใจได้ง่ายกว่า สามารถวิเคราะห์ได้ดีขึ้น เรียนสนุกสนานขึ้น กระตุ้นให้เกิดความต้องการจะเรียนรู้เพิ่มเติม และเป็นประโยชน์ต่อตัวเขา อีกทั้งบทเรียนมีเนื้อหาทันสมัยมากขึ้น

ความคิดเห็นของครูผู้สอน สามารถสรุปได้ว่า แผนการสอนมีเนื้อหาที่ละเอียดและมีความสมบูรณ์ ชัดเจน เหมาะสมกับการนำไปสอนได้จริง นำมาสอนได้โดยครูไม่จำเป็นต้องเตรียมการสอนเพิ่มเติม ครูมีความเห็นว่า บทเรียนมีกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างดี ตัวอย่างที่นำมาสอนควรเป็นเหตุการณ์ตัวอย่างที่ใกล้ตัวนักเรียน เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของนักเรียน และที่สำคัญคือต้องเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียน และควรมีกิจกรรมต่อเนื่องจากการเรียนในห้องเรียน เช่น การมอบหมายงานให้คนคว้าและมานำเสนอเพิ่มเติมในชั้นเรียน ครูผู้สอนมีความเห็นว่า จุดเด่นของบทเรียนคือ การเสริมสร้างทักษะด้วยการฝึกทำกิจกรรมในห้องเรียน

ครูเสนอความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการสอนว่า วิธีการเรียนการสอนแบบ สมมติบทบาท น่าจะเป็นวิธีที่ช่วยให้การเรียนรู้เรื่องการแยกแยะเนื้อหาความรู้กับการโฆษณาได้ดีขึ้น และการสอนเรื่องนี้ควรเน้นเทคนิควิธีการที่นักเรียนสามารถนำไปใช้เพื่อสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้

ในด้านการนำไปสอนจริง ครูให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า การนำไปสอนจริงควรพิจารณาบูรณาการเนื้อหาบทเรียนเข้ากับวิชาที่ครูสอนในภาคเรียนนั้น ๆ โดยอาจจะไม่จำเป็นต้องสอนทั้งบทเรียน แต่ควรพิจารณาเลือกกิจกรรมในบทเรียนมาประยุกต์ใช้สอนตามเนื้อหาในบทเรียนที่จะบูรณาการเข้าไปในวิชา ครูผู้สอนสะท้อนให้เห็นว่า ควรมีการเชื่อมโยงบทเรียนที่จะสอนเข้ากับแผนการสอนและโครงสร้างหลักสูตร เพื่อให้ครูที่จะสอนได้เข้าใจเนื้อหาและสามารถเตรียมการสอนได้ดีขึ้น ทั้งนี้จำนวนกิจกรรมและปริมาณรายละเอียดเนื้อหาการเรียนรู้ อาจจะมากเกินไป สำหรับการสอนที่ใช้เวลา 1 คาบเรียน

นอกจากนี้ ครูยังแสดงความเห็นเพิ่มเติมว่า หากครูผู้สอนมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล และใช้สื่อดิจิทัลได้เช่นเดียวกับนักเรียนจะช่วยให้สามารถสอนได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ความคิดเห็นของครูผู้สอนที่สอนบทเรียนในวิชาศิลปะ ให้ความเห็นว่า หากนำไปสอนในวิชาศิลปะจะต้องมีการปรับเนื้อหา และกิจกรรมการสอนให้เหมาะสมกับ ธรรมชาติของการสอนในวิชาศิลปะ ที่สอนด้วยการให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานมากกว่าการ บรรยายเนื้อหา อีกทั้งกิจกรรมที่ให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มด้วยการอภิปรายในกลุ่ม และนำผลงาน มาเสนอหน้าชั้น อาจจะไม่เหมาะสมกับรายวิชาศิลปะที่เน้นการทำงานเดี่ยวและไม่เน้นการ อภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็นระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง

ตอนที่ 3 อภิปรายผลการวิจัย

จากแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นผลการวิจัยในครั้งนี้ มีประเด็นที่ เกี่ยวข้องกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่นำมาอภิปรายผลในด้านความเหมาะสม ผลสัมฤทธิ์ สารระเนื้อหา และวิธีการสอน ที่จะกล่าวในละแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

แนวทางการสอนมีความเหมาะสม นำไปสอนได้จริง และมีผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้

แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการวิจัยครั้งนี้ ได้นำบางบทเรียนมา ออกแบบแผนการเรียนรู้และทดสอบการสอนจริง ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ว่าบทเรียนที่ออกแบบขึ้น ตามแนวทางการสอนและนำมาทดสอบสอนนั้น ในมุมมองของครูผู้สอนได้สะท้อนให้เห็นว่าเป็น บทเรียนที่มีความเหมาะสมกับการเรียนการสอนในโรงเรียน สามารถนำมาใช้สอนได้จริง รายละเอียดแผนการเรียนรู้มีความละเอียดในระดับที่ครูสามารถสอนได้อย่างสะดวก

“...คือมันใช้ได้เยอะเลยครับ ตามความคิดของผมนะ...เหมาะสมดีครับ...” (เสนอ วิเศษสิงห์, สัมภาษณ์)

“...สมบูรณ์ดีนะคะ ปฏิบัติได้ค่ะ...คิดว่าเหมาะสมนะคะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเขาจะ ค่ะ...” (ศิริวรรณ ทับทิม, สัมภาษณ์)

“...เท่าที่ดูก็น่าจะมีความสมบูรณ์...ในส่วนตัวผมก็ไม่มีปัญหานะเพราะเราเองก็ สอนในเรื่องสื่ออย่างนี้อยู่แล้ว... เพราะจากเท่าที่ดูในใบความรู้ที่ให้มาค่อนข้าง ชัดเจนในการแยะแยะเนื้อหา...รูปภาพประกอบก็ค่อนข้างชัดเจน...” (ณรงวิทย์ สิงคิบุตร, สัมภาษณ์)

แสดงให้เห็นว่า แนวทางการสอนในการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปสู่การเรียนการสอน ที่มีประสิทธิภาพได้ หรือกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนการสอนตามแนวทางการสอนนี้จะนำไปสู่การ

เรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่ดีได้ สอดคล้องกับความคิดของบุญเลี้ยง ทุมทอง (2554, น. 16) ที่กล่าวว่าหลักสูตรที่ดีซึ่งจะนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพได้ และการวิจัยครั้งนี้ยังชี้ให้เห็นอีกว่า การเรียนการสอนตามแนวทางการสอนของการวิจัยครั้งนี้รวม 3 บทเรียนก่อให้เกิดผลด้านการความรู้อย่างชัดเจน จากผลการประเมินผลการเรียนของนักเรียนพบว่า คะแนนความรู้หลังเรียนสูงกว่าคะแนนความรู้ก่อนเรียน 3 บทเรียน ชี้ให้เห็นว่าบทเรียนช่วยให้นักเรียนมีความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพิ่มมากขึ้นตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยในชั้นเรียนของ ธนยพร ทวีชัย (2557) ที่ศึกษาผลการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กระบวนการกลุ่มบูรณาการโปรแกรมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy Program) ของนักเรียนโรงเรียนปิ่นสรวงยาลัยสภวิทยาลย์ จังหวัดเชียงใหม่ แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อน – หลังเรียน สำหรับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยภาพรวม อยู่ในระดับที่สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม

อย่างไรก็ตาม มีเพียงบทเรียนเดียวคือ บทเรียนในสาระที่ 5 เรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคตที่สอนในวิชาศิลปะ” ที่ผลการทดสอบคะแนนความรู้ของนักเรียนกลับพบว่า คะแนนความรู้ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยในส่วนนี้ที่แตกต่างออกไปนั้นสามารถอธิบายเพิ่มเติมได้จากข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการเรียนการสอนในห้องเรียนของผู้วิจัยพบว่า ในระหว่างสอน ครูอธิบายเนื้อหาเพียงแค่ส่วนวิวัฒนาการของโทรศัพท์มือถือ โดยไม่ได้ระบุผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อชีวิตในอนาคตของนักเรียน และในการสรุปบทเรียนยังไม่ชัดเจนในการสรุปเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับการดำเนินชีวิตอย่างรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคต นอกจากนี้เมื่อสังเกตจากผลงานของนักเรียนจากการทำกิจกรรมวาดรูปพบว่า ภาพที่เด็กวาดส่วนใหญ่เป็นภาพเทคโนโลยีในอนาคตเกี่ยวกับเครื่องใช้ภายในบ้านและโรงเรียน เช่น การวาดรูปเครื่องทำน้ำอุ่น เครื่องทำอาหารอัตโนมัติ เครื่องป้องกันขโมยของบ้านที่พักอาศัย นาฬิกาช่วยเดินช่วยวิ่ง เป็นต้น สะท้อนว่านักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในอนาคตที่จะส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อสะท้อนว่านักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในอนาคตที่จะส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของตนเอง ที่กล่าวมานี้สะท้อนให้เห็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการสอนการรู้เท่าทันสื่อคือ วิธีการสอนของครู หากขาดการเน้นย้ำ นำเสนอ และสรุปเนื้อหาเชื่อมโยงเข้ากับการรู้เท่าทันสื่อจะส่งผลต่อระดับความรู้ของนักเรียนได้ และที่น่าสนใจอีกปัจจัยหนึ่งคือ การแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อในบทเรียนนี้ที่แทรกในวิชาศิลปะ ซึ่งโดยธรรมชาติของวิชาศิลปะที่เน้น

การวาดภาพ ไม่เน้นการอธิบายสรุปสาระ ซึ่งเป็นส่วนที่ยากที่ครูจะแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อลงไปในวิชาศิลปะ

สาระเนื้อหาของแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อ ครอบคลุมสาระสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและมีเพิ่มเติมตามการใช้งาน ความเสี่ยง และพัฒนาการตามช่วงวัย

จากผลการวิจัยทั้งการสังเกตการณ์และประเมินผลพบว่า มีปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้ครูผู้สอนและตัวเด็กผู้เรียนวิชารู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีผลสัมฤทธิ์ได้ดีคือเนื้อหาบทเรียน จากข้อค้นพบนั้นเนื้อหาของการสอนมีความน่าสนใจ เข้าใจได้ง่าย ทัดกับการใช้งาน และนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนมัธยมได้ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาหรืออีกแง่มุมหนึ่งคือการกำหนดสาระเรียนรู้ของหลักสูตร ซึ่ง “...หลักสูตรที่ดีย่อมทำให้เด็กเกิดความรู้ ความเข้าใจ และมีโอกาสแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะปัญหาครอบครัว ชุมชนและประเทศชาติ และยังส่งเสริมให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาได้...” (บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2554, น. 16) แนวทางการสอนดังกล่าวจึงถือเป็นแนวสำหรับหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุลีชา ครุฑะเสน (2556) ศึกษาแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน พบว่าเนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต (Variety & Life Integrated Contents) การเรียนรู้เท่าทันสื่อสามารถใช้เนื้อหาได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะเนื้อหาที่มีผลกระทบกับชีวิตจริงของเยาวชน และยังครอบคลุมถึงเนื้อหาสร้างภูมิคุ้มกันจากอิทธิพลของสื่อ เช่น วิถีชีวิตชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯ ยังสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้เรียนบทเรียนทดสอบสอนที่กล่าวว่า

“...เนื้อหาที่มีความทันสมัย...จากแต่ก่อนที่เคยเรียนเนื้อหาหมั่นเยาะแล้วก็เข้าใจยาก...” (กิตาร์, สัมภาษณ์)

“...ชอบครับ รู้ไวก็ดีครับ เป็นการป้องกันตัวเองอีกวิธีหนึ่ง ซึ่งเราก็เจออะไรแบบนี้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้วด้วย มันก็เลยสนุก ได้รู้ว่าถ้าเราเจอเหตุการณ์แบบนี้จะเข้าใจได้เลยว่าเป็นมิจอาชีพแน่ ๆ เราจะได้ไม่ทำตาม มันทำให้เราเห็นภาพเป็นช่วง ๆ ขึ้นมาเลย...” (ทอมมี่, สัมภาษณ์)

“...เนื้อหาที่ไม่ยากเข้าใจง่าย แล้วก็สามารถเอาไปประยุกต์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างเช่นเราใช้สื่อทุก ๆ วันอย่างนี้ก็จะเกิดการคิดวิเคราะห์ว่าอันนี้คือโฆษณาแฝง หรือโฆษณาเกินจริง...” (หวาน, สัมภาษณ์)

ในด้านสาระสำคัญของการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลตามแนวทางการสอนในงานวิจัยครั้งนี้ ทั้ง 5 กลุ่มสาระ มีเนื้อหาที่ครอบคลุมสาระสำคัญของการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ

ดิจิทัลตามแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อเดิมและสื่อดิจิทัล นอกจากนี้สาระเนื้อหาของงานวิจัยครั้งนี้ยังได้เพิ่มเติมสาระเนื้อหาจากแนวคิดเดิมที่มีอยู่ให้ครอบคลุมการใช้งาน ความเสี่ยง และการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียนมัธยม ซึ่งจะกล่าวถึงในแต่ละกลุ่มสาระดังต่อไปนี้

กลุ่มสาระที่ 1 มีสาระเนื้อหาที่สอดคล้องตามแนวคิดและสาระเนื้อหาการสอน ได้แก่ การสอนเรื่องการเข้าถึง การใช้งาน สอดคล้องกับทักษะความสามารถในด้านการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ตามกรอบคู่มือการเรียนรู้เท่าทันสื่อของศูนย์การเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy; CML MediaLit Kit™) และแนวคิดของ Thoman, & Jolls (2005, p. 28) ที่สรุปว่าทักษะสำคัญประการแรกของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลคือ การเข้าถึงเนื้อหาในสื่อใหม่ (Access) และ Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams (2003, pp. 5-6) ที่ชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อใหม่นั้นเกี่ยวข้องกับการใช้ระบบการนำทาง (Navigation) การรู้เท่าทันระบบการนำทางในสื่อใหม่ (Navigation Literacy) การรู้เท่าทันเครือข่ายข้อมูล (Network Literacy) ในการใช้งานสื่อใหม่ นอกจากนี้สาระบทเรียนในกลุ่มนี้ที่สอนเรื่องความหมายของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล เป็นเนื้อหาการสอนตามแนวทางของ UNESCO (2011) ที่เสนอให้สอนเกี่ยวกับภาษาและการอ่านสื่อดิจิทัล และ Buckingham (2003, pp. 70-85) ที่เสนอให้สอนการเรียนรู้ภาษาของสื่อ การตีความหมายของผู้รับสาร เทคนิคการดึงดูดความสนใจให้เคลิบเคลิ้มไปกับเนื้อหา และมุมมองที่ถูกละไว้ในเนื้อหา

ส่วนเนื้อหาที่แนวทางการสอนในการวิจัยครั้งนี้มีเพิ่มเติมขึ้นจากเดิม ได้แก่ เนื้อหาที่เป็นความรู้เกี่ยวกับประเภทสื่อที่หลากหลายและเชื่อมโยงกันของสื่อดิจิทัล รวมทั้งความเข้าใจเกี่ยวกับการเข้าถึงและใช้งานสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวันตามวัตถุประสงค์การใช้งานของนักเรียน ซึ่งเป็นผลการวิจัยของโครงการระยะที่ 1 ที่พบการใช้งาน 5 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้ บันทึกลง การติดต่อสนทนา ข่าว และการซื้อสินค้า

สำหรับเนื้อหา**กลุ่มสาระที่ 2** ความรู้พื้นฐานสู่การเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับองค์การสื่อดิจิทัล กฎหมาย จริยธรรมของสื่อ การแยกแยะประเภทเนื้อหาข่าวออกจากความคิดเห็น สอดคล้องกับประเด็นเนื้อหาการเรียนรู้เท่าทันสื่อของ UNESCO (2011) ที่เสนอให้สอนเกี่ยวกับหลักการนำเสนอข่าว จริยธรรมของการนำเสนอข่าว กฎหมายเกี่ยวข้องกับการโฆษณา ธุรกิจโฆษณา นอกจากนี้สาระในกลุ่มนี้ยังประกอบด้วยการฝึกทักษะ “การปฏิเสธ” สิ่งที่น่าไปสู่ความเสี่ยงอันตราย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่ Micheli (2014) สรุปไว้ว่า การสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจะเป็นการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้สาระเนื้อหาการสอนให้มี “สติ รู้ตัวเสมอ” ขณะใช้สื่อดิจิทัล และการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ก็สอดคล้องกับแนวคิดของ Hoechsmann, & Poyntz (2012, pp. 195-200)

เสนอว่า การเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรเพิ่มเติมคุณสมบัติสำคัญด้านความคิด การมีสติอยู่เสมอด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นคุณสมบัติสำคัญที่นำไปสู่พฤติกรรม นิยการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้ทัน และการตัดสินใจให้เป็น (judging) เป็นคุณสมบัติด้านการพิเคราะห์ว่าเนื้อหานั้นถูกหรือผิด และด้านคุณค่าว่า ดีหรือไม่ดี ทั้งนี้จะต้องเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการสร้างเนื้อหาให้น่าสนใจด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และแนวคิดของ Thoman, & Jolls (2005, p. 28) ที่เสนอว่า การวิเคราะห์ (Analyze) เป็นความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาในด้าน การออกแบบสาร รูปแบบสาร โครงสร้างสาร ที่จะช่วยให้สามารถทำความเข้าใจ เนื้อหาสาระได้ อย่างไรก็ตามสาระกลุ่มที่ 2 ที่เพิ่มเติมขึ้นจากเดิมคือ การแยกแยะเนื้อหาความรู้ออกจากโฆษณาแฝง การวิเคราะห์พฤติกรรมเสพติดสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ได้แก่ การเสพติดเกมส์ การเสพติดสื่อบันเทิง ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของโครงการวิจัยนี้ในระยาะที่ 1

เนื้อหา**กลุ่มสาระที่ 3** รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์ มีสาระเนื้อหาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจในการใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ซึ่งเนื้อหาการสอนให้เข้าใจความเป็นตัวตนบนสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับแนวคิดของ Micheli (2014) ที่สรุปให้เห็นว่าการสอนการรู้เท่าทันสื่อที่มีการสอนที่ผ่านมามีคือ การนำเสนอตนเอง (Performance) บนสื่อดิจิทัล นอกจากนี้เนื้อหาเกี่ยวกับประเด็น ปัญหา และอันตรายเกี่ยวกับการใช้งานสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับKirwan, Learmonth, Sayer, & Williams (2003, p. 5) ซึ่งเน้นความสามารถในการวิเคราะห์และตอบสนองสื่อต่าง ๆ ความสามารถวิพากษ์และตรวจสอบสื่อต่าง ๆ อีกทั้งความเข้าใจว่า การตอบสนองและตีความประสบการณ์ที่ได้จากสื่อของตนเอง เข้าใจว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของผู้รับสารอีกหลาย ๆ คนที่มีการตอบสนองไปตามประสบการณ์ที่ตนได้จากสื่อ ซึ่งเป็นการช่วยให้รู้ตัวและไม่หลงตอบสนองไปตามที่สื่อกำหนด เช่นเดียวกับ Hoechsmann, & Poyntz (2012, pp. 195-200) เสนอว่าการเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรเพิ่มเติมคุณสมบัติสำคัญด้านการวิพากษ์ (critical) เป็นคุณสมบัติด้านการมีเป้าหมายที่ต้องการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งที่ดีขึ้น เมื่อสอนให้เด็กและเยาวชนมีความคิดและตัดสินใจเนื้อหาได้แล้ว จะต้องสร้างเขาเป็นคนที่ลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นด้วย ดังนั้นต้องสอนให้เขาเป็นคนที่ลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นด้วย และจะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน สาระเนื้อหาในกลุ่มนี้ยังเสนอให้สอนเกี่ยวกับโลกความจริงและโลกเสมือน สอดคล้องกับแนวทางการสอนของ UNESCO (2011) ที่เสนอให้สอนเรื่องคนหนุ่มสาวในโลกเสมือนจริง ความท้าทายและความเสี่ยงในโลกเสมือนจริง เช่นเดียวกับ สาระเนื้อหาในกลุ่มที่ 3 ที่สอนการรู้เท่าทันสื่อที่เชื่อมโยงกับความเป็นพลเมืองการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสารกับความเป็นพลเมืองสอดคล้องกับการสอนตามแนวทางของ UNESCO (2011) ด้วยเช่นกัน

สำหรับเนื้อหาในกลุ่มสาระที่ 3 ที่เพิ่มเติมขึ้นจากแนวคิดเดิมได้แก่ การสอนเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลในเชิงการซื้อ การขาย เทคนิคการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาด้านสินค้า บริการที่ขายบนสื่อดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับการใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียน ซึ่งได้จากข้อค้นพบของงานวิจัยระยะที่ 1 ที่พบว่านักเรียนมัธยมมีการใช้งานสื่อดิจิทัลในการสนทนา ติดต่อสื่อสาร กับเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนา สื่อสังคมออนไลน์ ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการเรียน การทำรายงาน การบ้าน งานที่ได้รับมอบหมายจากครู ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราที่ชื่นชอบ ใช้สร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ เพื่อติดต่อ พูดคุย แสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มเดียวกัน อย่างอิสระ ใช้ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคม เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง นอกจากนี้ยังใช้ในการสั่งซื้อสินค้า หรือหาข้อมูล หรือตรวจสอบสินค้าที่ต้องการ เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ รวมทั้งการเพิ่มเติมนการสอนให้รู้เท่าทันเหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเสี่ยงอันตรายจากการใช้งานที่เกิดขึ้นจริงของนักเรียนมัธยม ซึ่งผลการวิจัยระยะที่ 1 ชี้ให้เห็นถึงความเสี่ยง ได้แก่ ความรุนแรงและเรื่องเพศในเกมส์ เว็บไซต์ คลิป และเพิ่มเติมจากข้อสรุปความคิดเห็นจากการประชุมระดมความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญที่ได้เพิ่มเติมความเสี่ยงอันตรายของนักเรียน ได้แก่ การถูกกลั่นแกล้งจากคนอื่นบนสื่อดิจิทัล (Cyberbullying) การถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล รวมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์เพื่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) และความผูกพันกับประชาสังคม (Civic Engagement) การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อประโยชน์ในการขับเคลื่อน แก้ปัญหา ารณรงค์ทางสังคม

สำหรับเนื้อหา**กลุ่มสาระที่ 4** สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อชีวิตและสังคมที่ดี ซึ่งมีบทเรียนเกี่ยวกับการออกแบบ การผลิต และการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล การออกแบบเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลทั้งในเรื่องบันเทิง การเรียนรู้ การแก้ปัญหาและการขับเคลื่อนทางสังคม บทเรียนในสาระกลุ่มที่ 4 นี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้เครื่องมือและวิธีการสร้างเนื้อหา ผลิตสื่อดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ เช่น แอปพลิเคชันบทโทรศัพท์สมาร์ทโฟน คลิป เกมส์ สื่อสังคมออนไลน์ ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน 5 ลักษณะตามที่กล่าวมาแล้ว เนื้อหาเกี่ยวกับการผลิตและสร้างสรรค์สื่อเป็นเนื้อหาหลักสำคัญตามแนวคิดการสอนการรู้เท่าทันสื่อ (Buckingham, 2003; Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams, 2003; Thoman, & Jolls, 2005; UNESCO, 2011; Earp, 2012; Micheli, 2014) ซึ่ง Thoman, & Jolls (2005, p. 28) ได้ชี้ให้เห็นว่าทักษะด้านการสร้างสรรค์ (Create) เป็นทักษะสำคัญของการนำไปสู่การรู้เท่าทันสื่อ โดยที่ความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาด้วยตนเอง

เป็นการถ่ายทอดความคิดผ่านคำ เสียง ภาพ อย่างมีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ต่าง ๆ และสามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ ตัดต่อ และเผยแพร่เนื้อหาของตนเอง เช่น สามารถผลิตเนื้อหาได้ตามกระบวนการผลิตหลัก คือ การระดมความคิด การวางแผน การสร้างสาร และการตกแต่งสาร ความสามารถในการใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักการใช้ภาษาของสื่อ ความสามารถในการสร้างสรรค์และคัดสรรภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อสร้างเนื้อหาสาร นอกจากนี้สาระในกลุ่มที่ 4 ในบทเรียนเกี่ยวกับการประยุกต์เทคโนโลยีการสื่อสารและการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการณรงค์สร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมและความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล ยังสอดคล้องกับสาระหลักการสอนของ UNESCO (2011) อีกด้วย

ประเด็นเพิ่มเติมที่สำคัญของแนวทางการสอนกระบวนการผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลในงานวิจัยครั้งนี้ ที่เพิ่มเติมจากแนวคิดการสอนการรู้เท่าทันสื่อเดิมคือ ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้การผลิตและสร้างสรรค์สื่อที่เน้นการเรียนรู้เทคโนโลยี วิธีการ กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล ควบคู่ไปกับการสอนให้เห็นถึงการแทรกแซงของเจ้าของสื่อ ธุรกิจ การโฆษณา และการเมืองที่สามารถเข้ามาแทรกแซงเนื้อหาเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ การค้า และการเมืองได้ในขั้นตอนใดบ้างของกระบวนการผลิตและแทรกแซงได้ด้วยเทคนิควิธีการอย่างไร ซึ่งประเด็นเพิ่มเติมนี้สอดคล้องกับข้อสรุปจากการประชุมระดมความคิดของผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้

เนื้อหาสาระกลุ่มที่ 5 เรื่องการเรียนรู้เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคตที่มีบทเรียนเกี่ยวกับการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลง การพัฒนาเทคโนโลยีในอนาคต เพื่อเตรียมพร้อมและเพิ่มทักษะใหม่ ๆ ที่สำคัญจำเป็นสำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคตที่เปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี และสามารถนำความก้าวหน้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตัวนักเรียนในอนาคตได้ เป็นเนื้อหาสาระที่เพิ่มเติมขึ้นจากแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อที่ผ่านมา ซึ่งมาจากข้อสรุปของการประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญ ถือว่าเป็นสาระการเรียนรู้ที่จะช่วยให้การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์จริงทั้งในปัจจุบันและอนาคต อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุลลิซซา ครุฑะเสน (2556) ที่ศึกษาแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชนและพบว่า เนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต (Variety & Life Integrated Contents) การเรียนรู้เท่าทันสื่อสามารถใช้เนื้อหาได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะเนื้อหาที่มีผลกระทบกับชีวิตจริงของเยาวชนเป็นสิ่งสำคัญของการสอนการรู้เท่าทันสื่อ

วิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควรให้ความสำคัญกับแนวทางการสอนที่ยึดถือนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการมีส่วนร่วม การวิเคราะห์ กิจกรรม และบทบาทครูในฐานะผู้ให้คำแนะนำ

แนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมครั้งนี้เสนอวิธีการการสอนที่เน้นวิธีการสอนที่ให้ความสำคัญกับนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ซึ่งอาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 138) ชี้ให้เห็นลักษณะสำคัญว่า เป็นวิธีการที่เน้นความสำคัญของนักเรียน หรือยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางและใช้เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้สื่อผสม (Multi Media Approach) และกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้การเรียนมีชีวิตชีวา ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้และพัฒนาสติปัญญาจากการทำกิจกรรม และการศึกษาด้านตนเอง วิธีการสอนตามแนวทางที่กล่าวมานี้ มีประเด็นสำคัญที่จะขอกล่าวถึงดังต่อไปนี้

แนวทางแรก “การสอนแบบอภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็น” จากผลสรุปการสัมภาษณ์ของนักเรียนที่ได้ทดสอบการเรียนรู้เนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งมีความชอบการสอนแบบอภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็น ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน และได้แสดงออกนำเสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน ช่วยให้การเรียนไม่น่าเบื่อ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดี สอดคล้องกับความเห็นของของครูก็ได้ให้ความเห็นของวิธีสอนแบบดังกล่าวไว้เช่นกันว่า

“...เห็นว่าการเรียนการสอนควรจะต้องเป็นการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากกว่าการบรรยาย ดิฉันเคยลองถามเด็กว่าวิชาหน้าที่พลเมืองเป็นอย่างไรบ้าง เด็กก็บอกว่าน่าเบื่อมาก เพราะมันเป็นการท่องจำเป็นเนื้อหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาารู้อยู่แล้ว ก็เลยไม่มีแรงบันดาลใจในการเรียน...” (แพรมาศ บุรณมานัส, สัมภาษณ์)

สำหรับครูผู้สอน ผลการวิจัยพบว่าครูเสนอความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการสอนว่าวิธีการเรียนการสอน “**สมมติบทบาท**” ซึ่งวิธีสอนดังกล่าว เป็นการสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากประสบการณ์จริง มาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะใช้การแสดงออกทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550, น. 138)

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่าการสอนที่ใช้ “**กรณีตัวอย่าง (case study)**” เป็นวิธีการสอนที่ให้เกิดเข้าใจได้ดี การสอนวิธีนี้สอดคล้องกับองค์กร UNESCO (2011) เสนอแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อไว้ในคู่มือการสอนการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร (Media and Information

Literacy, MIL) และได้เรียกวิธีการสอนนี้ว่ากรณีศึกษา (Case Study) เป็นการสอนที่เน้นการวิเคราะห์เจาะลึกเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สืบค้นอย่างลึกซึ้งทุกแง่มุมของเหตุการณ์ รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงสาเหตุของเหตุการณ์ เข้าใจว่าทำไม เหตุใด ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์กรณีที่น่ามาศึกษาอย่างลึกซึ้ง เช่น การนำภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมมาวิเคราะห์หาสาเหตุ ปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ได้รับความนิยม ดังนั้นวิธีการสอนดังกล่าวเป็นวิธีการที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้เรื่องสื่อเชิงลึกด้วยกรณีหรือตัวอย่างสื่อมาวิเคราะห์อย่างละเอียด การเลือกกรณีศึกษาควรให้ครอบคลุมประเด็นการศึกษาสื่อ ทั้ง 4 ประเด็น คือ การผลิต ภาษา การนำเสนอแทนความจริงและผู้ชม/ผู้ดู/ผู้ฟัง/ผู้อ่าน (Buckingham, 2003, pp. 70-85) และสอดคล้องกับความความเห็นของครูผู้สอนเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและนักวิชาการด้านวารสารศึกษายังเห็นถึงวิธีการสอนวิธีนี้ว่า

“...คือกรณีตัวอย่าง มันเป็นเรื่องที่ทำให้นักเรียนได้เห็นทุกวันนี้นั้นมันก็มีแบบนี้อยู่ มันเป็นภาพสะท้อนสังคมให้นักเรียนเรียนรู้สังคมมากขึ้นว่าที่เราอยู่ทุกวันนี้มันมีอันตรายนะมันไม่ได้เป็นสังคมที่สว่างงามอย่างที่เป็นอย่างนี้นักเรียนวาดฝันเอาไว้เนะ จึงเป็นจุดเด่นของอันนี้มันคือภาพสะท้อนให้นักเรียนได้เห็นชัดขึ้น แล้วก็อาจจะเป็นภูมิคุ้มกันให้แก่เด็กนักเรียนได้...” (สิโรตม์ อนุจันทร์, สัมภาษณ์)

“...การยก Case มาเลยว่าสื่อในปัจจุบันเป็นอย่างไร เอาสิ่งต่าง ๆ มาแชร์กัน เป็นการกระตุ้นให้เด็กได้แสดงออกได้อย่างมีเหตุผล อันจะเป็นพื้นฐานที่ดีในการเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้แนวทางความเห็นนักวิชาการด้านสื่อมวลชนและครุศาสตร์ก็ยังเพิ่มเติมถึงแนวทางวิธีการสอนแบบแนวผสมผสานไว้ก็คือ

“...เรามีหลายวิธีการสอนที่ไม่ใช่แค่การบรรยาย เช่น การมีส่วนร่วม การใช้ Case study การใช้ PBL (Problem-based learning) หรือใช้ปัญหาก็เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดีที่เสริมสร้างการคิดวิเคราะห์...” (พีระ จิรโสภณ, สัมภาษณ์)

“...การใช้กรณีศึกษาและการใช้ Problem-based learning หรือ PBL นั้น เหมาะที่จะเอามาใช้ในการเรียนการสอน ให้ครูและเด็กมาแชร์กรณีศึกษา หรือปัญหาที่พบจากการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน...” (เอมอัชฌา วัฒนบุรณนธ์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะจากการระดมความเห็นด้านการออกแบบการสอนเนื้อหาวิชารู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ที่ได้เสนอแนวทางวิธี “การสอนแบบกระบวนการกลุ่ม” ว่า

“...การสอน Media literacy ควรที่จะต้องสอนแบบกระบวนการกลุ่ม...ต้องใช้วิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เน้นเรื่องของการคิดวิเคราะห์ การแลกเปลี่ยนข้อมูล...”
(พรทิพย์ เย็นจะบก, สัมภาษณ์)

วิธีการสอนแบบกระบวนการกลุ่มซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุลลิซซา ครูทเซน (2556) ศึกษาแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชนพบว่าการสอนกระบวนการกลุ่ม (Group) และการวิเคราะห์อภิปรายแลกเปลี่ยน (Discussion) การเรียนรู้เท่าทันสื่อต้องอาศัยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์มุมมองที่หลากหลายของผู้เรียน จึงต้องใช้รูปแบบการศึกษาเป็นกลุ่ม เรียนรู้ผ่านการสนทนา (Learning through Dialogue) ของสมาชิกในกลุ่มที่มีความกระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระ

นอกจากแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในครั้งนี้ จะเสนอให้ใช้การสอนทั้งแบบบรรยาย แบบนิรนัย การอภิปราย การสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียนกับครู การใช้กรณีตัวอย่างแล้ว ยังเสนอให้ในแนวทางการสอนที่จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนและมีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ ได้แก่ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางการสอนที่สอดคล้องกับคู่มือการสอนการรู้เท่าทันสื่อของ UNESCO (2011) และแนวคิดการสอนการรู้เท่าทันสื่อของ Buckingham (2003, pp. 4–6) ที่เสนอว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นความรู้และทักษะที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อ ซึ่งการสอนสื่อ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวสื่อ การสร้างการรู้เท่าทันสื่อจำเป็นต้องสอนให้บุคคลสามารถวิเคราะห์ได้ และสามารถใช้ความคิดเชิงวิพากษ์เพื่อตัดสินใจได้ ดังนั้นการสอนเรื่องสื่อควรจะมีการออกแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อนี้ และอาจจะแตกต่างจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนทั่วไป

ประเด็นสำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่แนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในครั้งนี้ คือ การเน้นบทบาทครูในฐานะผู้ให้คำแนะนำหรือโค้ช (Coach) ช่วยชี้แนะ ให้คำแนะนำฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแก่นักเรียนมากกว่าการจะสอนเพียงอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสอนเรื่องสื่อที่เน้นการสอนในแบบที่ใช้กลยุทธ์การสอนและกิจกรรมที่จะช่วยให้เด็กรู้เท่าทันสื่อ เน้นผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนจึงไม่ใช่เพียงแค่ให้ผู้เรียนได้อ่านเนื้อหาในสื่อ แต่ต้องสอนทักษะการรู้เท่าทันให้เด็กเกิดทักษะในการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทัน (Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams, 2003, p. 6) ซึ่งครูผู้สอนถือว่ามีบทบาทสำคัญมากกว่าการสอนแบบบรรยายทั่วไป

นอกจากนี้การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควรใช้สื่อการสอนหลากหลายประเภท ใกล้เคียงตัวนักเรียน และมีความทันเหตุการณ์ ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ที่มีผลต่อการเรียนรู้ จากผลการสัมภาษณ์นักเรียนในภาพรวมพบว่า การใช้สื่อการเรียนการสอนหลากหลาย มีผลต่อทำให้บรรยากาศการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเข้าใจง่ายและน่าสนใจไม่น่าเบื่อ ผลการวิจัยสอดคล้องกับความเห็นอาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 8-9) ที่ได้กล่าวว่าองค์ประกอบของการใช้สื่อการสอน ถือเป็นส่วนสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างชัดเจน ตลอดจนสร้างความเข้าใจความสนใจได้ดี สื่อการสอนที่ดีจะช่วยให้การสอนดำเนินไปอย่างราบรื่นและสะดวกคล่องตัวแก่ผู้เรียน การเตรียมสื่อการสอนทำให้ผู้สอนทราบว่าอะไรจะใช้อะไรเป็นสื่อช่วยสร้างประสบการณ์แก่ผู้เรียน

อย่างไรก็ตามในข้อค้นพบประเด็นด้าน การเลือกใช้สื่อประกอบการสอนให้เหมาะสมกับเด็กมัธยมนั้นโดยข้อสรุปดังกล่าวนี้สอดคล้องกับทัศนะของ วรชัย ครุจิต และฉัตรฉวี คงดี (2555) กล่าวว่าผู้สอนสื่อควรจะต้องเปิดรับข้อมูลสื่อมวลชนใหม่ ๆ และสื่อที่ใช้ประกอบการสอนที่เหมาะสม เช่นเดียวกับผลสรุปสัมภาษณ์ของครูผู้สอนเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่แสดงความเห็นว่า

“...ผมจะหารูปแบบหรือรูปภาพหรือเอกสารประกอบ ให้มันมีหลากหลายมิติให้เด็กเห็นมุมมองหลาย ๆ มุมมองแต่ก็คงอยู่ในเรื่องการแยกแยะสื่อนี้แหละ ทั้งจากหนังสือพิมพ์ ทั้งจากวารสาร นิตยสาร ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ...” (ณรงวิทย์ สิงคบุตร, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาในประเด็นด้านการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้น ผลการสัมภาษณ์ของครูกลุ่มตัวอย่างได้ระบุไว้ที่สำคัญก็คือ

“...สื่อที่ทันสมัยด้วย คืออยู่ในเหตุการณ์ที่เขาชอบ เขาเคยเห็นอะไรพวกนี้ด้วย มันก็จะสนุกสนาน...เขาอยากที่จะมีส่วนร่วมในการที่จะแสดงความคิดเห็นนะคะ เพราะว่าส่วนหนึ่งก็คือเป็นสิ่งที่เขาได้พบได้เห็นได้สัมผัสมา แล้วเรามาแนะแนะ ๆ ว่าควรจะมีสติในการคิดในการดูรับรู้อะไรต่าง ๆ มากขึ้น...เขาแค่อยากได้สิ่งที่เขาสัมผัสแค่นั้นเองนะคะ ถ้าหากเอาสิ่งที่ไกลตัวมากเกินไปเขาคงจะเฉย ๆ ไม่รับรู้อะไรมากนักคะ...” (ศิริวรรณ ทับทิม, สัมภาษณ์)

“...เนื้อหาที่เราหาที่เราสืบค้นสำหรับที่จะเอาเป็นกรณีตัวอย่าง บางครั้งมันก็ต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัยเรียน ตอนแรกเราก็ต้องคำนึงว่านี่คือเด็กมอสองนะ มันมีข่าวหลายอย่างมากที่มันเป็นข่าวยาวเราก็ไม่สามารถที่จะให้นักเรียนอ่านได้ใน

ระดับความรู้ของมอสอง เด็กไม่สามารถอ่านอะไรที่มันยืดยาวหน้าสองหน้าได้
เลยคิดว่าควรจะเอาเป็นภาพข่าวที่สื่อชัดเจน ที่เมื่อเด็กเห็นแล้วสามารถตีความได้
ว่าเป็นข่าวสิ่งนี้ ๆ ซึ่งในการหาแบบนี้ก็ค่อนข้างยากเหมือนกัน...” (สิโรตม์ อนุ
จันทร์, สัมภาษณ์)

ข้อสรุปผลสัมฤทธิ์ทางด้านสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวรรณ ทัญญีพีชผล (2540)
ได้สรุปให้เห็นว่าควรนำสิ่งที่ใกล้ตัวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันมาประกอบในการอธิบาย
เนื้อหาสื่อมวลชนศึกษา และยังสอดคล้องกับการวิจัยของ ศรีนทิพย์ กิจสวัสดิ์ (2544) ที่ได้เสนอ
ไว้ว่าจะต้องประยุกต์และคัดเลือกสื่อประเภทต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับประเด็นที่ต้องเน้นในการ
อบรมแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ความเคลื่อนไหวของสื่อมวลชน
ควรบูรณาการเรียนรู้สื่อทุก ๆ วิชาและสอดแทรกเนื้อหาสื่อให้ทันสมัยเข้าใจง่าย (พรทิพย์
เย็นจะบก และคณะ, 2549, น. 53-55) รวมถึงด้านความเห็นของนักวิชาการด้านวารสารศาสตร์
และสื่อมวลชนก็ได้กล่าวไว้เช่นกันว่า

“...เด็กมัธยมเนี่ย เขามักจะเลือกสิ่งที่ใกล้ตัวและสิ่งที่อยู่ในความสนใจของเขา
มากที่สุด ซึ่งเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ต่อตัวเขามากที่สุด ดังนั้น เราควรที่
จะต้องเริ่มสอนสิ่งที่ต้องอยู่ในความสนใจเขาก่อน ปัจจุบันเราอาจจะเน้นสอนใน
เรื่องใกล้ตัวมากเกินไป เด็กก็เลยไม่สนใจ เพราะในช่วงวัยของเขา เขาจะสนใจ
ในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเขาเท่านั้น...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

ที่กล่าวมาชี้ให้เห็นว่า การสอนที่จะช่วยบรรเทาการศึกษาในในห้องเรียนอย่างต้นตัว
และสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดีนั้นควรใช้สื่อการสอนที่
หลากหลายทั้ง ภาพ วิดีโอ เรื่องราวเหตุการณ์ที่ทันเหตุการณ์และใกล้ตัวนักเรียน

การสอนในชั้นเรียนจริงสามารถทำได้ทันทีโดยการบูรณาการกับวิชาที่มีอยู่

ผลสรุปการทดสอบการสอนเชิงคุณภาพของครูผู้สอน ได้สรุปให้เห็นว่าการนำไปสอนจริง
ควรพิจารณาบูรณาการเนื้อหาบทเรียนเข้ากับวิชาที่ครูสอนในภาคเรียนนั้น ๆ โดยอาจจะไม่จำเป็นต้อง
สอนทั้งบทเรียน แต่ควรพิจารณาเลือกกิจกรรมในบทเรียนมาประยุกต์ใช้สอนตามเนื้อหาในบทเรียน
ที่จะบูรณาการเข้าไปในวิชา สอดคล้องกับความเห็นและข้อสรุปงานวิจัยต่างก็สรุปว่าครูผู้สอนราย
วิชาที่สามารถนำความรู้สื่อมวลชนศึกษานำไปสอดแทรกได้ โดยใช้การสอดแทรกเนื้อหาสื่อมวลชน
ศึกษาในรายวิชาอื่น ๆ (สุวรรณา ทัญญีพีชผล, 2540; พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ, 2549, น. 53-55;
การดา ร่วมพุ่ม, 2558) และเช่นเดียวกันกับผลข้อสรุปแนวทางความเห็นจากการระดมความคิดและ

จัดทำแนวทางเนื้อหาและวิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งมีความเห็นจากนักวิชาการด้านครุศาสตร์ และนักวิชาการด้านวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชนเสนอแนวความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า

“...เรื่อง Digital literacy ในไทย มันมีตัวแกนอยู่แล้วในสาระคอมพิวเตอร์ฯ และมีส่วนที่แตะในในทุกวิชาที่สามารถแตะไปได้ในทุกรายวิชา เช่น สังคมศึกษา สุขศึกษา ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับทักษะชีวิต เป็นต้น อันเป็นการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะตัวฐานที่สามารถแตกไปได้ในทุกรายวิชาอยู่แล้ว...” (อรรถพล อนันตวรสกุล, สัมภาษณ์)

“...การรู้เท่าทันสื่อสามารถจะอยู่ได้ในทุกวิชาที่เป็นไปได้ เพราะว่าทุกวิชาก็ข้องเกี่ยวกับการหาคำความรู้ต่าง ๆ ซึ่งก็ต้องมีเรื่องสื่อมาเกี่ยวพันอยู่แล้ว...” (พีระ จิรโสภณ, สัมภาษณ์)

“...การแทรกเนื้อหาในวิชาต่าง ๆ สามารถทำได้ทุกวิชา อาจจะไม่จำเป็นว่าจะต้องอยู่ในวิชา IS หรือหน้าที่พลเมือง หรือให้นโยบายแต่ละโรงเรียนในการแทรกความรู้เรื่องนี้ลงไปได้ในบริบทที่เหมาะสม...ซึ่งหากท่านสามารถที่จะแทรกเรื่องเข้าพวกนี้ เข้าไปได้ โดยเฉพาะเรื่องที่ใกล้ตัวเด็ก ก็จะเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้วิพากษ์วิจารณ์ได้ วิเคราะห์ได้ จากความสนใจที่มากขึ้น...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวทางความเห็นและงานวิจัย Heins, & Cho (2003, p.1) ได้เสนอให้มีกระบวนการสอนเรื่องสื่อในรายวิชาเกี่ยวกับภาษาสังคมศึกษา ศิลปะ สุขศึกษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ และการใช้บทเรียนหลากหลาย/บูรณาการ ดังข้อค้นพบงานวิจัย Jeong, Cho, & Hwang (2010) ทำการศึกษาโปรแกรมการสอนเรื่องสื่อ 32 โปรแกรม พบว่าการสอนเรื่องสื่อโดยใช้บทเรียนที่หลากหลายจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนโดยใช้บทเรียนเดียว ซึ่งการสอนแบบบูรณาการเข้าไปถึงหลักสูตร โดยการเป็นการขยายผลการเรียนการสอนในภาพรวมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดหลักของการสอนเรื่องสื่อ (Hobbs, 1998) จากข้อค้นพบในเชิงคุณภาพและการทดสอบการสอนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น สรุปได้ว่าในหลักสูตรบูรณาการ (integrated curriculum) ที่ได้รวมประสบการณ์เรียนรู้ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ประสบการณ์ดังกล่าวเป็นประสบการณ์ที่คัดเลือกมาจากหลายสาขาวิชา แล้วจัดเป็นกลุ่มหรือหมวดหมู่ประสบการณ์ เป็นการบูรณาการเนื้อหาเข้าด้วยกันนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์สัมพันธ์และต่อเนื่องอันมีคุณค่าต่อการดำรงชีวิต (อึ้ง บัวศรี, 2542, น. 175- 198; บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2554, น. 133-148)

ข้อเสนอแนะสำหรับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

ผลการวิจัยระยะที่ 2 ได้พัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนที่มีความเหมาะสม นำไปใช้ได้จริง และมีความเป็นไปได้ในการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่เรียน มีเนื้อหาครอบคลุมสาระสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับการใช้งาน ความเสี่ยงจากการใช้งาน และพัฒนาการตามช่วงวัยของนักเรียนมัธยม รวมทั้งมีวิธีการสอนที่ยึดถือนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการมีส่วนร่วม การวิเคราะห์ การวิพากษ์ และกิจกรรมฝึกฝนทักษะ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ และเพื่อให้การนำแนวทางการสอนของการวิจัยครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ควรให้ความสำคัญกับข้อเสนอต่อไปนี้

1. ควรให้ความสำคัญกับการเพิ่มพูนคุณสมบัติของครูผู้สอน ในด้านความรู้และทักษะการใช้สื่อดิจิทัลที่ใกล้เคียงกับนักเรียน และการปรับเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอนไปสู่การสอนแบบโค้ช (Coach) ซึ่งจะช่วยให้ครูสอนได้ดีและบรรลุวัตถุประสงค์ที่เรียน

2. การประยุกต์ใช้สอนจริงสามารถดำเนินการได้หลายวิธี ตามความเหมาะสมกับสภาพการณ์และเงื่อนไขของแต่ละโรงเรียนและครูผู้สอน กล่าวคือ สามารถเปิดเป็นวิชาเฉพาะ และจัดการเรียนการสอนได้โดยเชื่อมโยงวิชาเข้ากับแผนการสอนและโครงสร้างหลักสูตร อย่างไรก็ตามหากการเปิดเป็นรายวิชาเฉพาะไม่สามารถทำได้ สามารถนำเนื้อหาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแทรกในรายวิชาที่มีสอนอยู่แล้วได้เลย โดยเน้นเนื้อหาด้านการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะที่สามารถแตกไปได้ในทุกรายวิชา เนื่องจากในการเรียนการสอนทุกวิชา ก็จะต้องมีการเกี่ยวข้องกับสื่อ การค้นคว้าหาข้อมูล วิเคราะห์ ประเมิน ตัดสินในรูปแบบและบริบทของรายวิชานั้น ๆ ซึ่งมีข้อดีคือช่วยให้การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีความหลากหลายของเนื้อหา น่าสนใจ และใกล้ตัวนักเรียนมากขึ้น

3. นอกจากการสอนในรายวิชาแล้ว เนื้อหาสาระการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลยังสามารถนำไปสอนผ่านกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ได้ เช่น การจัดกิจกรรมฝึกอบรม ค่ายอบรม การสอนผ่านสื่อออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ควรคำนึงถึงความพร้อมในการจัดกิจกรรมและการสอนออนไลน์ของแต่ละโรงเรียนด้วย

4. การส่งเสริมการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลโดยจัดตั้งเป็น “โรงเรียนต้นแบบการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” โดยนำแนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของงานวิจัยครั้งนี้ เชื่อมโยงเข้าสู่หลักสูตรตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้งในแบบวิชาเดียว หรือการบูรณาการเนื้อหาเข้ากับบทเรียนที่มีอยู่ตามที่ได้กล่าวมาแล้ว กำหนดแผนการสอนในแต่ละปีการศึกษา

และมีการจัดการเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์ตามแผนการสอนประจำปี ประเมินผลและสรุปผล การเรียนการสอน จะช่วยให้การสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเป็นรูปธรรม และมีต้นแบบ การสอนที่ดีสามารถเป็นต้นแบบการเรียนรู้ และขยายผลไปสู่โรงเรียนและสถานศึกษาอื่น ๆ ได้

ข้อเสนอสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้ได้ข้อสรุปแนวทางการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งถือเป็นกรอบเนื้อหาและ แนววิธีการสอนที่มีความชัดเจน และเพื่อให้การสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียน มัธยมมีความสมบูรณ์ และสามารถนำเข้าสู่การกำหนดหลักสูตรของประเทศได้อย่างชัดเจนเป็น จริงได้ จำเป็นมีการวิจัยต่อเนื่องดังต่อไปนี้

1. ดำเนินการวิจัยพัฒนา ออกแบบ จัดทำแผนการเรียนรู้ของทุกบทเรียนตามแนว ทางการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลครั้งนี้ นำแผนการจัดการเรียนการสอนไปทดสอบสอนจริง ปรับปรุงพัฒนาแผนการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์และสามารถนำไปใช้สอนได้จริง จัดทำเป็น หลักสูตรการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม
2. ดำเนินการวิจัยพัฒนา ออกแบบ จัดทำคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และ การผลิตสื่อสำหรับบทเรียนต่าง ๆ ตามแนวทางการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียน มัธยมของงานวิจัยครั้งนี้
3. ดำเนินการวิจัยพัฒนา ออกแบบจัดทำบทเรียนออนไลน์หลักสูตรการสอนการเรียนรู้เท่า ทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมตามแนวทางการสอนของการวิจัยครั้งนี้

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษณา ชาวไชย. (2556). พัฒนาการและการขับเคลื่อนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.
- การดา ร่วมพุ่ม. (2558). บทบาทของสถาบันอุดมศึกษาไทยกับการสร้างสังคมรู้เท่าทันสื่อ. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต, 9(1), 79-99.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. ๒๕๕๔-๒๕๖๓ ของประเทศไทย. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2550). ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์.
- ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์. (2539). การพัฒนาหลักสูตร : หลักการและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อัสสัมชัญ.
- ทัศนา แหมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญพร ทวีชัย. (2557). ผลการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กระบวนการกลุ่มบูรณาการโปรแกรมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy Program) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/8 โรงเรียนบดินทร์รอยแยลสวิทยาลัย. ผลงานวิจัยในชั้นเรียน, โรงเรียนบดินทร์รอยแยลสวิทยาลัย.
- ธวัชชัย ชัยจิรฉายากุล. (2529). การพัฒนาหลักสูตร : จากแนวความคิดสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต.
- ธำรง บัวศรี. (2542). ทฤษฎีหลักสูตร : การออกแบบและพัฒนา. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา, พิมพ์ครั้งที่ 2.
- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2554). การพัฒนาหลักสูตร. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, พิมพ์ครั้งที่ 3

- พนม คลีณา. (2557). *การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย. โครงการวิจัย* ระยะที่ 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ. (2549). *เบญจทัศน์การรู้เท่าทันสื่อ. : การสังเคราะห์องค์ความรู้การ รู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้สื่อ แห่งประเทศ ไทย.*
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). *วัยมันส์เท่าทันสื่อ: คู่มือจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน. โครงการวัยมันส์เท่าทันสื่อ กลุ่มละครมะขามป้อม, แผนงานเยาวชน* สร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้สู่สุขภาวะ (ยสส.). สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้าง เสริมสุขภาพ (สสส.)
- วิชัย วงษ์ใหญ่, (2554). *การพัฒนาหลักสูตรระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ : อาร์ แอนด์ เอ็น ปรีนท์.*
- ศรินทิพย์ กิจสวัสดิ์. (2544). *กระบวนการบริหารโครงการสื่อศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชน.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน.
- สุวรรณา ทรัพย์พีชผล. (2540). *การประยุกต์ใช้สื่อมวลชนศึกษาในโรงเรียน : ศึกษาเฉพาะกรณี ความคิดเห็นของครูที่เคยเข้ารับการอบรมสื่อมวลชนศึกษากับมูลนิธิเพื่อการพัฒนา เด็ก. รายงานโครงการเฉพาะบุคคล, (วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต).* มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.
- วรัญญู คุรุจิต และ ฉัตรฉวี คงดี. (2555). *การสำรวจการเรียนรู้การสอนความรู้เท่าทันสื่อใน สถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย. วารสารศาสตร์, 5(3), 128-148.*
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.*
- อุลิสซา คุรุทะเสน. (2556). *แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. Veridian E-Journal, 6(3), 276-285.*

ภาษาอังกฤษ

- American press institute. (2012). *Introductory News Literacy An American Press*
Institute resource. American press institute.

- Buckingham, D. (2003). *Media education literacy, learning contemporary culture*. UK, polity.
- Earp, A.G. (2012). *Creating a Foundation for Media Literacy Education: A content Analysis of Higher Education Media Literacy Syllabus*. Baylor University, (Master's thesis). Department of Journalism, Public Relations and New Media.
- Chen, Y.-C. (2008). *The role of media literacy and pro-health entertainment programs in changing adolescents' perceptions of alcohol and alcohol advertising*. (Doctoral dissertation), Washington State University, Edward R. Murrow College of Communication.
- Christ, W. G. (2004). Section 3: Media literacy for Higher Education Assessment, Media Literacy Standards, and Higher Education. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 92-96.
- Duran, R. L. et al. (2008). Holistic Media Education: An Assessment of the Effectiveness of a College Course in Media Literacy, *Communication Quarterly*, 56(1), 49–68.
- Feng, L. (2008). Achievements and Difficulties - Review Ten Years of Media Literacy Education in China. *Canadian Social Science*, 4(6), 50-58.
- Heins, M., & Cho, C. (2003). *Media Literacy: An Alternative To Censorship*. Free Expression Policy Project, New York NY.
- Hoechsmann, M., & Poyntz, S. R. (2012). *Media literacies : a critical introduction*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Hobbs, R. (1998). The seven Great Debates in the Media Literacy Movement. *Journal of Communication*, 48(1), 16-32.
- Kirwan, T., Learmonth, J., Sayer, M, &Williams, R. (2003). *Mapping Media Literacy; Media Education 11-16 Years in the United Kingdom*. British Film Institute, broadcasting standards commission.

- Micheli, M. (2014). New media literacies in after-school settings: Three curricula from the program 'Explore Locally, Excel Digitally' at Robert F. Kennedy community Schools in Los Angeles. *Journal of Media Practice*, 14(4), 331-350.
- Sternheimer, K. E. (1998). *A media literate generation? Adolescents as active, critical viewers: A cultural studies perspective*. (Doctoral dissertation). University of Southern California.
- Oxstrand, B. (2009). *media literacy education - a discussion about Media education in the Western countries, Europe and Sweden*. Ph.D. Thesis, University of Gothenburg, Sweden, Department of Journalism and Mass Communication.
- Thoman, E., & Jolls, T. (2005). *Literacy for the 21st Century: An Overview & Orientation Guide To Media Literacy Education*. Center for Media Literacy.
- UNESCO. (2011). *Media and Information Literacy: Curriculum for Teachers*. the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Vanwynsberghe, H & Paulussen, S. & Verdegem, P. (2011). *Towards a conceptual framework for media literacy in a social media culture*. EMSOC. User Empowerment in a Social Media Culture.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- 'ไทยรัฐวิทยา' จัดแสดงหลักสูตรสื่อมวลชนศึกษาแห่งแรกของไทย. (20 มกราคม. 2557).
 ไทยรัฐออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2558 จาก
<http://www.thairath.co.th/content/397599>
- บุบผา เมฆศรีทองคำ. (ม.ป.ป.). *การรู้เท่าทันสื่อ: การก้าวทันบนโลกข่าวสาร*. มหาวิทยาลัย
 กรุงเทพ. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2558,
http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_11/pdf/aw16.pdf
- สพฐ.สั่งแยก “หน้าที่พลเมือง” เป็นวิชาบังคับ ต้องเรียน 40-80 ชม./ปี. (17 มิถุนายน 2557).
 ASTV ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2558 จาก
<http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9570000068114>

- Evans, M. H. (2009). *Exploration of associations of regular soft drink consumption and nutrition media literacy among adolescents*. Ph.D., University of South Carolina, Abstract retrieved October 9, 2015, from ProQuest Databases
- Jeong, S.-H., Cho, H., & Hwang, Y. (2010). *Examining the Effects of Media Literacy Interventions: A Meta-Analysis*. Retrieved August 19, 2015, from <http://research.allacademic.com/>
- Kim, G. (2007). Critical Media Literacy as the Potential of Democratic Media Activism. Retrieved August 24, 2015, from <http://research.allacademic.com/>
- Martens, H. (2009). Exploring the Role of Need for Cognition in Media Literacy Education: From Gratifications Sought to Learning Outcomes. Retrieved October 9, 2015, from <http://research.allacademic.com/>
- Semali, L. (1991). *Postliteracy education in Tanzania and the retention of literacy skills in adults: The role of the communication media*. Ph.D., University of California, Los Angeles, Abstract retrieved August 24, 2015, from ProQuest Databases.
- Vraga, E., Tully, M., Atkin, H., & Rojas, H. (2010). Reducing hostile media perceptions for an environmental controversy through media literacy. Retrieved August 24, 2015, from <http://research.allacademic.com/>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อโรงเรียน/สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เปิดสอนวิชารู้เท่าทันสื่อ/ อินเทอร์เน็ต/ดิจิทัล

ประเทศสหรัฐอเมริกา

1. Indiana University of Pennsylvania, ประเทศ United States
2. Tinton Falls Middle School, ประเทศ United States
3. Essex County College, ประเทศ United States
4. University of Rochester, ประเทศ United States
5. University of Delaware, ประเทศ United States
6. Arizona State University, ประเทศ United States
7. George Mason University, ประเทศ United States
8. New York University, ประเทศ United States
9. Appalachian State University, ประเทศ United States
10. Indiana University of Pennsylvania, ประเทศ United States
11. Franklin Community High School, ประเทศ United States
12. Full sail University, ประเทศ United States
13. Bishop Amat Memorial High School, ประเทศ United States
14. Pikeville Independent School, ประเทศ United States
15. bismarck schools, ประเทศ United States
16. Grapevine Colleyville Independent School District, ประเทศ United States
17. Bath County Schools, ประเทศ United States
18. Faribault Public Schools, ประเทศ United States
19. Burlington.org, ประเทศ United States
20. Robertson High School, ประเทศ United States
21. Alamance Community College, ประเทศ United States
22. American University, ประเทศ United States
23. Appalachian State University, ประเทศ United States

24. Temple University, ประเทศ United States

ประเทศอังกฤษ

25. University of Southampton, ประเทศ United Kingdom

26. University of Southampton, ประเทศ United Kingdom

27. JBC Computer Training Ltd, ประเทศ United Kingdom

28. Holme Junior & Infant School, ประเทศ United Kingdom

29. Upton Junior School , ประเทศ United Kingdom

30. University of Essex, ประเทศ United Kingdom

31. Programs in International Educational Resource (PIER), ประเทศ United Kingdom

ประเทศแคนาดา

32. Brock University, ประเทศ Canada

33. Dufferin-Peel Catholic District School Board, ประเทศ Canada

ประเทศออสเตรเลียและยุโรป

34. Canberra Institute of Technology, ประเทศ Australia

35. University of Adelaide, ประเทศ Australia

36. John Cabot University, ประเทศ Italy

เอเชียและอื่น ๆ

37. Senior High School, Philippines, ประเทศ Republic of the Philippines,

38. University of Nizwa, ประเทศ Omaa

39. Primary and Junior High School, ประเทศ Jamaica

40. American University of Central Asia, ประเทศ Kyrgyz Republic

ไม่ระบุประเทศ

41. LearningHub Global (Institute Pte Ltd.) ไม่ระบุประเทศ

รายชื่อโรงเรียน สถาบันการศึกษาและหน่วยงานประเทศไทยที่สอนสื่อ

1. โรงเรียนสุรนารีวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
2. โรงเรียนทวารวดี จังหวัดนครปฐม.
3. โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา จังหวัดกรุงเทพฯ
4. โรงเรียนปทุมธานีนนทบุรีบำรุง อำเภอเมืองปทุมธานี
5. โรงเรียนพระนารายณ์ อำเภอเมืองลพบุรี
6. โรงเรียนวัดสุทธิวาราม จังหวัดกรุงเทพฯ
7. โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย จังหวัดนครศรีธรรมราช (โรงเรียนวิทยาศาสตร์ภูมิภาค)
8. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน จังหวัดกรุงเทพฯ
9. โรงเรียนไกรในวิทยาคม รัชมังคลาภิเษก จังหวัดสุโขทัย
10. โรงเรียนบ้านหนองฉิม (สิงห์จันทร์บำรุง) อำเภอ เนินสง่า จังหวัดชัยภูมิ
11. โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา จังหวัดชลบุรี
12. โรงเรียนอัสสัมชัญ จังหวัดระยอง
13. โรงเรียนไทยรัฐวิทยา
14. โรงเรียนภัทรบพิตร อำเภอเมืองจังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 32
15. โรงเรียนสองพิทยาคมอำเภอสอง จังหวัดแพร่
16. โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
17. โรงเรียนพานพิเศพิทยา จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 36
18. โรงเรียนกุดชุมวิทยาคม จังหวัดยโสธร
19. โรงเรียนแก่งวิทย์สถาวร อำเภอแก่ง จังหวัดระยอง
20. โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยม เขต 15
21. โรงเรียนวังไกลกังวล อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
22. มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย.
23. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
24. แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน (สสย.)
25. แผนงานเยาวชนสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้สุขภาวะ (ยสส.).

ภาคผนวก ข

แบบสังเกตการณ์ระหว่างการสอนสำหรับผู้วิจัย

หน่วยการเรียนรู้ : _____

วัน เวลา ที่สอน : _____

คาบวิชาที่สอน : _____

ระดับชั้น : _____

จำนวนนักเรียน : _____

โรงเรียน : _____

ครูผู้สอน : _____

พฤติกรรมนักเรียน	ปรากฏ เป็นส่วน ใหญ่	ปรากฏ บางส่วน	ไม่ ปรากฏ	หมายเหตุ
1. อธิบายความหมายได้ถูกต้อง				
2. อภิปรายได้ตรงประเด็น				
3. ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม				
4. กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม				
5. บรรยายภาคสนุกสนานในการเรียน				
6. ผลงาน กิจกรรม เป็นไปตามเนื้อหาที่กำหนด				
7. แสดงทัศนคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีพฤติกรรมดังต่อไปนี้				
8. อื่น ๆ ที่ปรากฏ				

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้พร้อมแบบเฉลย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

กรุณาตอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดถูกต้องที่สุด เมื่อกล่าวถึงความหมายของคำว่า “ดาว”

- ก. คำว่า “ดาว” มีความหมายตามพจนานุกรมอย่างเดียวนั้น
- ข. คำว่า “ดาว” มีความหมายเปลี่ยนไปตามวัยของแต่ละคน
- ✓ ค. คำว่า “ดาว” สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย
- ง. คำว่า “ดาว” ไม่มีความหมายอะไรสำหรับวัยรุ่น

2. ข้อใดคือความหมายของคำว่า “ดาว”

- ก. สิ่งที่มีหม่นหมอง
- ข. สิ่งที่ได้รับเสียงสา
- ✓ ค. สิ่งให้เห็นบนท้องฟ้า
- ง. สิ่งที่มีแสงสว่างไสว

3. ข้อใดที่ใช้คำว่า “ดาว” สื่อความหมายที่แตกต่างจากข้ออื่น ๆ

- ✓ ก. นิดหน่อยไฟฝันจะเป็นดาวของโรงเรียน
- ข. กวางใส่องเท้าผ้าใบยี่ห้อดาว
- ค. อมรชอบฝันว่าได้กินไข่ดาว
- ง. ปรีชาแอบชอบเพื่อนชื่อดาว

4. ชาวเน็ตในเว็บไซต์เขียนว่า “ออมสิน แจ้งปิดปรับปรุงระบบ ATM ชั่วคราว 5-6 ก.พ.นี้” เป็นข้อความที่ธนาคารออมสินต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับผู้อ่านข่าว

- ก. ให้ผู้อ่านรับทราบว่า ATM ของธนาคารไม่สามารถใช้ได้อีกแล้ว
- ข. ให้ผู้อ่านรับทราบว่า ATM ของธนาคารไม่มีประสิทธิภาพ
- ✓ ค. ให้ผู้อ่านรับทราบว่าธนาคารห่วงใยลูกค้าผู้ใช้บริการ ATM
- ง. ให้ผู้อ่านรับทราบว่าธนาคารมีบริการแจ้งเตือนลูกค้าเกี่ยวกับการใช้ตู้ ATM

5. นักเรียนคิดว่าภาพนี้มีความหมายโดยนัยแฝงเรื่องใดไว้



- ก. เทคโนโลยี
- ข. สิ่งแวดล้อม
- ค. สังคม
- ✓ ง. ธุรกิจ

แบบทดสอบหลังการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

กรุณาตอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดถูกต้องที่สุด เมื่อกล่าวถึงความหมายของคำว่า “ดาว”
 - ก. คำว่า “ดาว” มีความหมายตามพจนานุกรมอย่างเดียวนั่น
 - ข. คำว่า “ดาว” มีความหมายเปลี่ยนไปตามวัยของแต่ละคน
 - ค. คำว่า “ดาว” สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย
 - ง. คำว่า “ดาว” ไม่มีความหมายอะไรสำหรับวัยรุ่น
2. ข้อใดคือความหมายของคำว่า “ดาว”
 - ก. สิ่งที่มีนัยมอง
 - ข. สิ่งที่เราได้เพียงสา
 - ค. สิ่งที่เราเห็นบนท้องฟ้า
 - ง. สิ่งที่สวยงามใส

3. ข้อใดที่ใช้คำว่า “ดาว” สื่อความหมายที่แตกต่างจากข้ออื่น ๆ

- ก. นิดหน่อยไฟฝนจะเป็นดาวของโรงเรียน
- ข. กวางใส่รองเท้าผ้าใบยี่ห้อดาว
- ค. อมรชอบฝันว่าได้กินไข่ดาว
- ง. ปรีชาแอบชอบเพื่อนชื่อดาว

4. ชาวในเว็บไซต์เขียนว่า “ออมสิน แจ้งปิดปรับปรุงระบบ ATM ชั่วคราว 5-6 ก.พ.นี้” เป็นข้อความที่ธนาคารออมสินต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับผู้อ่านข่าว

- ก. ให้ผู้อ่านรับทราบที่ ATM ของธนาคารไม่สามารถใช้ได้อีกแล้ว
- ข. ให้ผู้อ่านรับทราบที่ ATM ของธนาคารไม่มีประสิทธิภาพ
- ค. ให้ผู้อ่านรับทราบว่าธนาคารห่วงใยลูกค้าผู้ใช้บริการ ATM
- ง. ให้ผู้อ่านรับทราบว่าธนาคารมีบริการแจ้งเตือนลูกค้าเกี่ยวกับการใช้ตู้ ATM

5. นักเรียนคิดว่าภาพนี้มีความหมายโดยนัยแฝงเรื่องใดไว้



- ก. เทคโนโลยี
- ข. สิ่งแวดล้อม
- ค. สังคม
- ง. ธุรกิจ

การเรียนรู้วิชานี้ในวันนี้ เมื่อเทียบกับการเรียนรู้วิชานี้ในครั้งก่อน ๆ ที่ผ่านมา นักเรียนคิดว่า การเรียนครั้งนี้เกิดผลตามลักษณะต่อไปนี้มากที่สุด

กรุณาเลือกคำตอบโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งของแต่ละข้อเท่านั้น

ผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนของนักเรียน	คำตอบของนักเรียน		
	การเรียนรู้ ครั้ง ก่อน	การเรียนรู้ วันนี้	ไม่แตกต่าง กัน
1. ทำให้สนใจเนื้อหาการเรียน			
2. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น			
3. ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น			
4. สามารถคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น			
5. ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้			
6. ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน			
7. เป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียน			
8. ช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้เพิ่มเติมหลังเรียนเสร็จ			
9. เนื้อหาบทเรียนทันสมัย			
10. กิจกรรมการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน			

แบบทดสอบสำหรับกลุ่มควบคุม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

กรุณาตอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดถูกต้องที่สุด เมื่อกล่าวถึงความหมายของคำว่า “ดาว”
 - ก. คำว่า “ดาว” มีความหมายตามพจนานุกรมอย่างเดียวกัน
 - ข. คำว่า “ดาว” มีความหมายเปลี่ยนไปตามวัยของแต่ละคน
 - ค. คำว่า “ดาว” สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย
 - ง. คำว่า “ดาว” ไม่มีความหมายอะไรสำหรับวัยรุ่น
2. ข้อใดคือความหมายของคำว่า “ดาว”
 - ก. สิ่งที่น่าชม
 - ข. สิ่งที่เราได้ยงสา
 - ค. สิ่งที่เราเห็นบนท้องฟ้า
 - ง. สิ่งที่สวยงาม
3. ข้อใดที่ใช้คำว่า “ดาว” สื่อความหมายที่แตกต่างจากข้ออื่น ๆ
 - ก. นิดหน่อยไฟฝนจะเป็นดาวของโรงเรียน
 - ข. กวางใส่องเท้าผ้าใบยี่ห้อดาว
 - ค. อมรชอบฝันว่าได้กินไข่ดาว
 - ง. ปรีชาแอบชอบเพื่อนชื่อดาว
4. ชาวเน็ตในเว็บไซต์เขียนว่า “ออมสิน แจ้งบิ/ดป/รับป/รุงระบบ ATM ชั่วคราว 5-6 ก.พ.นี้” เป็นข้อความที่ธนาคารออมสินต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับผู้อ่านข่าว
 - ก. ให้ผู้อ่านรับทราบที่ ATM ของธนาคารไม่สามารถใช้ได้แล้ว
 - ข. ให้ผู้อ่านรับทราบที่ ATM ของธนาคารไม่มีประสิทธิภาพ
 - ค. ให้ผู้อ่านรับทราบว่าธนาคารหวังโยกลูกค้าผู้ใช้บริการ ATM
 - ง. ให้ผู้อ่านรับทราบว่าธนาคารมีบริการแจ้งเตือนลูกค้าเกี่ยวกับการใช้ตู้ ATM

5. นักเรียนคิดว่าภาพนี้มีความหมายโดยนัยแฝงเรื่องใดไว้



- ก. เทคโนโลยี
- ข. สิ่งแวดล้อม
- ค. สังคม
- ง. ธุรกิจ

แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

กรุณาคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

- นักเรียนคิดว่าใครมีความเสี่ยงต่อภัยอันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด
 - ก. นักใช้กูเกิลเสิร์ช (Google Search) หาข้อมูลดาราคคนโปรด
 - ✓ ข. ต่ายใช้แคมฟอกซ์ (Camfog) สนทนากับคนทั่วไป
 - ค. หนูใช้โปรแกรมช่วยเพิ่มความเร็วในการดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ซีรี่ส์มาเก็บไว้ดู
 - ง. แมวดูรายการข่าวย้อนหลังผ่านยูทูบ (YouTube)
- การใช้งานอินเทอร์เน็ตในข้อใดที่อาจทำให้นักเรียนถูกหลอกลวงได้มากที่สุด
 - ก. ใช้เสิร์ชเอนจิน (Search Engine) หาข้อมูล
 - ข. กดไลค์ (Like) เฟซบุ๊กแฟนเพจสินค้ายี่ห้อต่าง ๆ ที่มีโฆษณาทางโทรทัศน์
 - ค. สั่งซื้อสินค้าจากเว็บไซต์ของบริษัทผู้จำหน่ายสินค้าโดยตรง
 - ✓ ง. สมัครทำงานกับเว็บไซต์ที่ชักชวนว่า “งานออนไลน์ ทำได้ง่าย ๆ”
- นักเรียนคิดว่าใครมีพฤติกรรมเหมาะสมที่สุดเมื่อเห็นแบนเนอร์โฆษณาบนอินเทอร์เน็ตตามตัวอย่างด้านล่างนี้

- ก. อมรลังเลว่าจะกดลิงค์บนแบนเนอร์เพื่อตามไปอ่านรายละเอียดดีหรือไม่
- ✓ ข. สุขย์อ่านผ่าน ๆ ไป ไม่สนใจ
- ค. ศิริชัยตั้งคำถามว่า “ไม่หรือเปล่า” แล้วโทรไปถามตามเบอร์โทรศัพท์ที่ให้มา
- ง. ขจรส่งต่อแบนเนอร์นี้ให้แก่อีกทีหนึ่ง

4. นักเรียนคิดว่าใครมีวิธีการป้องกันความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงจากการซื้อสินค้าได้ดีที่สุด

ก. เนยมักจะปรึกษากับอ้อยเสมอก่อนจะสั่งซื้อของจากร้านบนอินเทอร์เน็ต

ข. เปิดซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ประมูล โดยเชื่อว่าได้ของราคาถูก

✓ ค. แอนน์ปรึกษาคุณแม่เสมอก่อนจะซื้อครีมบำรุงผิวหน้าจากเว็บไซต์

ง. มายด์อ่านคอมเมนต์ของคนอื่น ก่อนจะตัดสินใจซื้อสินค้าในไอจี (Instagram)

5. นักเรียนเชื่อคำตอบของแอดมินเพจที่ตอบคำถามของคนที่ถามหรือไม่



ก. เชื่อ เพราะคนถาม ถามแบบกวน ๆ

ค. เชื่อ เพราะเพจนี้มีแอดมินคอยดูแลเพจ

✓ ข. ไม่เชื่อ เพราะแอดมินตอบโดยไม่มี

หลักฐานเป็นทางการ

ง. ไม่เชื่อ เพราะแอดมินไม่ใช้จำนวน

ตอบแบบไม่สุภาพ

แบบทดสอบหลังการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

กรุณาคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

- นักเรียนคิดว่าใครมีความเสี่ยงต่อภัยอันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด
 - ก. นักใช้กูเกิลเสิร์ช (Google Search) หาข้อมูลดาราคณโปรด
 - ข. ต่ายใช้แคมฟอกซ์ (Camfog) สนทนากับคนทั่วไป
 - ค. หนูใช้โปรแกรมช่วยเพิ่มความเร็วในการดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ซีรี่ส์มาเก็บไว้ดู
 - ง. แมวดูรายการข่าวย้อนหลังผ่านยูทูป (YouTube)
- การใช้งานอินเทอร์เน็ตในข้อใดที่อาจทำให้นักเรียนถูกหลอกลวงได้มากที่สุด
 - ก. ใช้เสิร์ชเอนจิน (Search Engine) หาข้อมูล
 - ข. กดไลค์ (Like) เฟซบุ๊กแฟนเพจสินค้ายี่ห้อต่าง ๆ ที่มีโฆษณาทางโทรทัศน์
 - ค. สั่งซื้อสินค้าจากเว็บไซต์ของบริษัทผู้จำหน่ายสินค้าโดยตรง
 - ง. สมัครทำงานกับเว็บไซต์ที่ชักชวนว่า “งานออนไลน์ ทำได้ง่าย ๆ”
- นักเรียนคิดว่าใครมีพฤติกรรมเหมาะสมที่สุดเมื่อเห็นแบนเนอร์โฆษณาบนอินเทอร์เน็ตตามตัวอย่างด้านล่างนี้



- ก. อมรลังเลว่าจะกดลิงค์บนแบนเนอร์เพื่อตามไปอ่านรายละเอียดดีหรือไม่
- ข. สุขย์อ่านผ่าน ๆ ไป ไม่สนใจ
- ค. ศิริชัยตั้งคำถามว่า “ไม่หรือเปล่า” แล้วโทรไปถามตามเบอร์โทรศัพท์ที่ให้มา
- ง. ขจรส่งต่อแบนเนอร์นี้ให้แก่อีกคนที่

4. นักเรียนคิดว่าใครมีวิธีการป้องกันความเสี่ยงจากการถูกล่อลวงจากการซื้อสินค้าได้ดีที่สุด
- ก. เนยมักจะปรึกษากับอ้อยเสมอก่อนจะสั่งซื้อของจากร้านบนอินเทอร์เน็ต
 - ข. เปิดซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ประมูล โดยเชื่อว่าได้ของราคาถูก
 - ค. แอนน์ปรึกษาคุณแม่เสมอก่อนจะซื้อครีมบำรุงผิวหน้าจากเว็บไซต์
 - ง. มายด์อ่านคอมเมนต์ของคนอื่น ก่อนจะตัดสินใจซื้อสินค้าในไอจี (Instagram)
5. นักเรียนเชื่อคำตอบของแอดมินเพจที่ตอบคำถามของคนที่ถามหรือไม่



K.kae shop

Write a reply...

Yusuke Urameshi แล้ว มันไม่มีผล ช่างเคียง หรือจะ ?
Like · Reply · 13 hours ago · Edited

K.kae shop วิตามินลดสัดส่วนราคาถูก ไม่
คลื่นไส้เวียน ค่ะ จะมีก็แค่อาการจุกจิกค่ะ
Like · 8 hours ago

Write a reply...

นิลวรรณ สิงหนัด ลูกกวาดหลากสี
Unlike · Reply · 2 · 13 hours ago via mobile

K.kae shop วิตามินลดสัดส่วนราคาถูก คุณ
หวังว่าจะเข้าใจอะไรมากขึ้นไม่มากก็น้อยนะ สิ่ง
ที่ผลิตขึ้นมาในโลกนี้มันก็มีมาจากสมองคนแหละค่ะยาเอง
ไม่ได้หรอกค่ะ ไม่สบายยังมียาแยกแยะใช้ แก้อาเจียน
หรือแก้ปวดหัว ค่ะ มันยังแยกกันขนาดอาหารและวิตามิน
ตัวนี้ก็คิดค้นมาจากร่างกายของสัตว์แล้ว
Like · Reply · 7 hours ago

K.kae shop วิตามินลดสัดส่วนราคาถูก แม่ค้าไม่ได้
ไม่ได้หรอกนะค่ะ ถ้าถามกันด้วยความสงสัยก็เข้าใจค่ะ ยา
อะไรก็มีผลทั้งนั้นแหละค่ะแต่ยาพาราเซตามอลก็อันตราย
หรือเกินขนาด หากไม่แน่ใจ ค่ะสวัสดี!!! ขอบอก ไม่ต้องกิน
ค่ะ!!!! จบปะ !!!!
Like · Reply · 8 hours ago

K.kae shop วิตามินลดสัดส่วนราคาถูก เม็ดละ
2.5บ.ชิ้นต่ำ 100 เม็ดค่ะได้ทุกสีจ้ะ
Like · Reply · 23 hours ago

Write a comment...

ก. เชื่อ เพราะคนถาม ถามแบบกวน ๆ

ค. เชื่อ เพราะเพจนี้มีแอดมินคอยดูแลเพจ

ข. ไม่เชื่อ เพราะแอดมินตอบ

โดยไม่มีหลักฐานเป็นทางการ

ง. ไม่เชื่อ เพราะแอดมินไม่ใช่

จำนวนตอบแบบไม่สุภาพ

การเรียนวิชานี้ในวันนี้ เมื่อเทียบกับการเรียนวิชานี้ในครั้งก่อน ๆ ที่ผ่านมา นักเรียนคิดว่า การเรียนครั้งนี้เกิดผลตามลักษณะต่อไปนี้มากที่สุด

กรุณาเลือกคำตอบโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งของแต่ละข้อเท่านั้น

ผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนของนักเรียน	คำตอบของนักเรียน		
	การเรียนครั้ง ก่อน	การเรียนวันนี้	ไม่แตกต่าง กัน
1. ทำให้สนใจเนื้อหาการเรียน			
2. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น			
3. ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น			
4. สามารถคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น			
5. ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้			
6. ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน			
7. เป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียน			
8. ช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้เพิ่มเติมหลังเรียนเสร็จ			
9. เนื้อหาบทเรียนทันสมัย			
10. กิจกรรมการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน			

แบบทดสอบสำหรับกลุ่มควบคุม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

กรุณาตอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. นักเรียนคิดว่าใครมีความเสี่ยงต่อภัยอันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด

ก. นักใช้กูเกิลเสิร์ช (Google Search) หาข้อมูลดาราคณโพรด

ข. ต่ายใช้แคมฟอกซ์ (Camfог) สนทนากับคนทั่วไป

ค. หนูใช้โปรแกรมช่วยเพิ่มความเร็วในการดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ซีรี่ย์มาเก็บไว้ดู

ง. แมวดูรายการข่าวย้อนหลังผ่านยูทูบ (YouTube)

2. การใช้งานอินเทอร์เน็ตในข้อใดที่อาจทำให้นักเรียนถูกหลอกลวงได้มากที่สุด

- ก. ใช้เสิร์ชเอนจิน (Search Engine) หาข้อมูล
- ข. กดไลค์ (Like) เฟซบุ๊กแฟนเพจสินค้าที่หือดัง ๆ ที่มีโฆษณาทางโทรทัศน์
- ค. สั่งซื้อสินค้าจากเว็บไซต์ของบริษัทผู้จำหน่ายสินค้าโดยตรง
- ง. สมัครทำงานกับเว็บไซต์ที่ชักชวนว่า “งานออนไลน์ ทำได้ง่าย ๆ “

3. นักเรียนคิดว่าใครมีพฤติกรรมเหมาะสมที่สุดเมื่อเห็นแบนเนอร์โฆษณาบนอินเทอร์เน็ตตามตัวอย่างด้านล่างนี้

- ก. อมรลังเลว่าจะกดลิงค์บนแบนเนอร์เพื่อตามไปอ่านรายละเอียดดีหรือไม่
- ข. สู้ชัยอ่านผ่าน ๆ ไป ไม่สนใจ
- ค. ศิริชัยตั้งคำถามว่า “ไม่หรือเปล่า” แล้วโทรไปถามตามเบอร์โทรศัพท์ที่ให้มา
- ง. ขจรส่งต่อแบนเนอร์นี้ให้แก่กิตติทันที

4. นักเรียนคิดว่าใครมีวิธีการป้องกันความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงจากการซื้อสินค้าได้ดีที่สุด

- ก. เนมย์มักจะปรึกษากับอ้อยเสมอ ก่อนจะสั่งซื้อของจากร้านบนอินเทอร์เน็ต
- ข. เปิ้ลซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ประมูล โดยเชื่อว่าได้ของราคาถูก
- ค. แอนน์ปรึกษาคุณแม่เสมอ ก่อนจะซื้อครีมบำรุงผิวหน้าจากเว็บไซต์
- ง. มายด์อ่านคอมเมนต์ของคนอื่น ก่อนจะตัดสินใจซื้อสินค้าในไอจี (Instagram)

5. นักเรียนเชื่อคำตอบของแอดมินเพจที่ตอบคำถามของคนที่ถามหรือไม่



The collage consists of nine bowls of capsules, each with a label in Thai:

- ลตพุง (LTPung)
- ลตน้อง 1 (LTPong 1)
- ลตน้อง 2 (LTPong 2)
- สะโพก น้อง (Sapok Nong)
- ลตตัว (LTPua)
- แขน / ปีกหลัง (Aen / Piek Hong)
- สลายไขมัน (Salya Chaiman)
- หน้าเรียว (Na Riao)
- แขน / ขา (Aen / Kha)

 A watermark "K.kae shop" is visible across the middle. To the right is a screenshot of a Facebook comment thread:

- Yusuke Urameshi: แล้ว มันไม่มีผล ข้างเดียว หรือจะ ?
- K.kae shop: วิตามินลดสัดส่วนราคาถูก ไม่คลีนใส่รังเวียน ค่ะ จะมีก็แค่อาการริดจริดค่ะ
- นิลวรรณ สิงห์โต ลูกกวาดหลากสี: Unlike · Reply · 2 · 13 hours ago via mobile
- K.kae shop: วิตามินลดสัดส่วนราคาถูก คุณหวังว่าจะเข้าใจอะไรมาขึ้นไม่มากนักน้อยนะ สิ่งทีผลขึ้นมาในโลกนี้มีมาจากสมองคนนี่แหละคนยามีแรงเองไม่ได้หรอกค่ะ ไม่สบายยังมียาแยกแก็ไซ้ แก้อ้อ แก้น้ำหนักกินทีพร้อมกันรึป่าวคะ มันยังแยกกันรักษาตามอาการเลยและวิตามินตัวนี้ก็คิดค้นมาจากแปะของเอนบีออดค่ะ
- K.kae shop: วิตามินลดสัดส่วนราคาถูก แมค่าไม่ได้วินไม่ได้เหวี่ยงนะค่ะ ถ้าถามกันด้วยความสงสัยก็เข้าใจคะ ยาอะไรก็มีผลทั้งนั้นแหละค่ะแม้แต่ยาพาราเซตามอลถ้ากินไม่ระวังหรือเกินขนาด หากไม่มั่นใจ กสวดาย!!!! ขอบอก ไม่ต้องกินค่ะ!!!! จบปะ !!!!
- K.kae shop: วิตามินลดสัดส่วนราคาถูก เม็ดละ 2.5บ.ขั้นต่ำ 100 เม็ดละได้ทุกสิ่งจ้ะ

ก. เชื่อ เพราะคนถาม ถามแบบกวน ๆ

ข. ไม่เชื่อ เพราะแอดมินตอบโดยไม่มี

หลักฐานเป็นทางการ

ค. เชื่อ เพราะเพจนี้มีแอดมินคอยดูแลเพจ

ง. ไม่เชื่อ เพราะแอดมินไม่ใช้จำนวน

ตอบแบบไม่สุภาพ

แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

กรุณาตอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดถูกต้องที่สุดตามความหมายของคำว่า “ข่าว”

- ก. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามความคิดเห็นของเรา
- ข. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างน่าตื่นเต้น
- ✓ ค. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริง
- ง. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล

2. ข้อใดคือสิ่งที่จำเป็นที่สุดสำหรับการรายงานข่าว

- ก. นักข่าวต้องจบปริญญาตรีเท่านั้น
- ข. นักข่าวต้องมีทักษะด้านภาษาอังกฤษ
- ค. นักข่าวต้องใช้ภาษาอย่างน่าสนใจ
- ✓ ง. นักข่าวต้องไม่แสดงความคิดเห็นแทรกในเนื้อหาข่าว

3. ข่าวนักท่องเที่ยวซื้อกระเป๋าเย็บหิ้วจากต่างประเทศเข้ามา แล้วถูกเรียกเก็บภาษีจากเจ้าหน้าที่ศุลกากรที่สนามบิน มีการพาดหัวข่าวว่า “แทบซ็อค กระเป๋าแบรนด์เนมใบเดียว เก็บภาษี 37,000 บาท” นักเรียนคิดว่าเป็นพาดหัวข่าวที่ถูกต้องตามหลักการเขียนข่าวหรือไม่ เพราะอะไร

- ก. ไม่ถูกต้อง เพราะใช้คำว่า “แบรนด์เนม” ซึ่งเป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ
- ✓ ข. ไม่ถูกต้อง เพราะเป็นการแทรกความคิดเห็นว่าไม่ควรเก็บภาษีนักท่องเที่ยวยที่ซื้อกระเป๋าแค่ใบเดียว
- ค. ไม่ถูกต้อง เพราะไม่ได้ระบุชื่อแบรนด์ของกระเป๋าที่ต้องเสียภาษี
- ง. ไม่ถูกต้อง เพราะพาดหัวข่าวสั้นเกินไป

4. ข้อใดถูกต้องที่สุดเมื่อกล่าวถึงคำว่า “โฆษณา”

- ก. โฆษณามีอยู่เฉพาะในแบนเนอร์โฆษณาบนเว็บไซต์เท่านั้น
- ✓ ข. โฆษณาจะมีการบรรยายสรรพคุณของสินค้าอย่างน่าสนใจ
- ค. โฆษณาที่ดีต้องดูแล้วสนุกสนาน
- ง. โฆษณาที่ใช้ดาราแสดงถือเป็นโฆษณาที่ดี

5. ภาพนี้ถือว่าการโฆษณาหรือไม่ เพราะอะไร



ก. ไม่ใช่โฆษณา เพราะให้ความรู้แก่เรา

ข. เป็นโฆษณา เพราะใช้ภาพและข้อความที่ดึงดูดใจ

ค. ไม่ใช่โฆษณา เพราะไม่มีชื่อสินค้า

✓ ง. เป็นโฆษณา เพราะมีข้อความเกี่ยวกับโรงพยาบาล

แบบทดสอบหลังการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

กรุณาตอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดถูกต้องที่สุดตามความหมายของคำว่า “ข่าว”

- ก. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามความคิดเห็นของเรา
- ข. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างน่าตื่นเต้น
- ค. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริง
- ง. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล

2. ข้อใดคือสิ่งที่จำเป็นที่สุดสำหรับการรายงานข่าว

- ก. นักข่าวต้องจบปริญญาตรีเท่านั้น
- ข. นักข่าวต้องมีทักษะด้านภาษาอังกฤษ
- ค. นักข่าวต้องใช้ภาษาอย่างน่าสนใจ

ง. นักข่าวต้องไม่แสดงความคิดเห็นแทรกในเนื้อหาข่าว

3. ข่าวนักท่องเที่ยวซื้อกระเป๋าหิ้วต่างจากต่างประเทศเข้ามา แล้วถูกเรียกเก็บภาษีจากเจ้าหน้าที่ศุลกากรที่สนามบิน มีการพาดหัวข่าวว่า “แทบซื้อค กระเป๋าแบรนด์เนมใบเดียว เก็บภาษี 37,000 บาท” นักเรียนคิดว่าเป็นพาดหัวข่าวที่ถูกต้องตามหลักการเขียนข่าวหรือไม่ เพราะอะไร

ก. ไม่ถูกต้อง เพราะใช้คำว่า “แบรนด์เนม” ซึ่งเป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ

ข. ไม่ถูกต้อง เพราะเป็นการแทรกความคิดเห็นว่าไม่ควรเก็บภาษีนักท่องเที่ยวที่ซื้อกระเป๋าแค่ใบเดียว

ค. ไม่ถูกต้อง เพราะไม่ได้ระบุชื่อแบรนด์ของกระเป๋าที่ต้องเสียภาษี

ง. ไม่ถูกต้อง เพราะพาดหัวข่าวสั้นเกินไป

4. ข้อใดถูกต้องที่สุดเมื่อกล่าวถึงคำว่า “โฆษณา”

ก. โฆษณามีอยู่เฉพาะในแบนเนอร์โฆษณาบนเว็บไซต์เท่านั้น

ข. โฆษณาจะมีการบรรยายสรรพคุณของสินค้าอย่างน่าสนใจ

ค. โฆษณาที่ดีต้องดูแล้วสนุกสนาน

ง. โฆษณาที่ใช้ดาราแสดงถือเป็นโฆษณาที่ดี

5. ภาพนี้ถือว่าการโฆษณาหรือไม่ เพราะอะไร



ก. ไม่ใช่โฆษณา เพราะให้ความรู้แก่เรา

ค. ไม่ใช่โฆษณา เพราะไม่มีชื่อสินค้า

ข. เป็นโฆษณา เพราะใช้ภาพและข้อความที่ดึงดูดใจ

ง. เป็นโฆษณา เพราะมีข้อความเกี่ยวกับโรงพยาบาล

การเรียนรู้วิชานี้ในวันนี้ เมื่อเทียบกับการเรียนรู้ในครั้งก่อน ๆ ที่ผ่านมา นักเรียนคิดว่า การเรียนครั้งนี้เกิดผลตามลักษณะต่อไปนี้มากที่สุด

กรุณาเลือกคำตอบโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งของแต่ละข้อเท่านั้น

ผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนของนักเรียน	คำตอบของนักเรียน		
	การเรียนรู้ ครั้ง ก่อน	การเรียนรู้ วันนี้	ไม่แตกต่าง กัน
1. ทำให้สนใจเนื้อหาการเรียน			
2. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น			
3. ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น			
4. สามารถคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น			
5. ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้			
6. ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน			
7. เป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียน			
8. ช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้เพิ่มเติมหลังเรียนเสร็จ			
9. เนื้อหาบทเรียนทันสมัย			
10. กิจกรรมการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน			

แบบทดสอบสำหรับกลุ่มควบคุม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

กรุณาดอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดถูกต้องที่สุดตามความหมายของคำว่า “ข่าว”

- ก. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามความคิดเห็นของเรา
- ข. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างน่าตื่นเต้น
- ค. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริง
- ง. “ข่าว” คือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล

2. ข้อใดคือสิ่งที่จำเป็นที่สุดสำหรับการรายงานข่าว

- ก. นักข่าวต้องจบปริญญาตรีเท่านั้น
- ข. นักข่าวต้องมีทักษะด้านภาษาอังกฤษ
- ค. นักข่าวต้องใช้ภาษาอย่างน่าสนใจ
- ง. นักข่าวต้องไม่แสดงความคิดเห็นแทรกในเนื้อข่าว

3. ข่าวนักท่องเที่ยวซื้อกระเป๋าเย็บหิ้วจากต่างประเทศเข้ามา แล้วถูกเรียกเก็บภาษีจากเจ้าหน้าที่ศุลกากรที่สนามบิน มีการพาดหัวข่าวว่า “แทบซ็อค กระเป๋าแบรนด์เนมใบเดียว เก็บภาษี 37,000 บาท” นักเรียนคิดว่าเป็นพาดหัวข่าวที่ถูกต้องตามหลักการเขียนข่าวหรือไม่ เพราะอะไร

- ก. ไม่ถูกต้อง เพราะใช้คำว่า “แบรนด์เนม” ซึ่งเป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ
- ข. ไม่ถูกต้อง เพราะเป็นการแทรกความคิดเห็นว่าไม่ควรเก็บภาษีนักท่องเที่ยวที่ซื้อกระเป๋าแค่ใบเดียว
- ค. ไม่ถูกต้อง เพราะไม่ได้ระบุชื่อแบรนด์ของกระเป๋าที่ต้องเสียภาษี
- ง. ไม่ถูกต้อง เพราะพาดหัวข่าวสั้นเกินไป

4. ข้อใดถูกต้องที่สุดเมื่อกล่าวถึงคำว่า “โฆษณา”

- ก. โฆษณามีอยู่เฉพาะในแบนเนอร์โฆษณาบนเว็บไซต์เท่านั้น
- ข. โฆษณาจะมีการบรรยายสรรพคุณของสินค้าอย่างน่าสนใจ
- ค. โฆษณาที่ดีต้องดูแล้วสนุกสนาน
- ง. โฆษณาที่ใช้ดาราแสดงถือเป็นโฆษณาที่ดี

5. ภาพนี้ถือว่าการโฆษณาหรือไม่ เพราะอะไร



ก. ไม่ใช่โฆษณา เพราะให้ความรู้แก่เรา

ค. ไม่ใช่โฆษณา เพราะไม่มีชื่อสินค้า

ข. เป็นโฆษณา เพราะใช้ภาพ
และข้อความที่ดึงดูดใจ

ง. เป็นโฆษณา เพราะมีข้อความ
เกี่ยวกับโรงพยาบาล

แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

กรุณาดอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. การเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในอนาคตจะเป็นอย่างไร
 - ก. ใช้คอมพิวเตอร์ผ่านโมเด็มขนาดเล็กลง
 - ข. ใช้โทรศัพท์มือถือผ่านไวไฟ (wifi) ไร้สาย
 - ค. ใช้โทรศัพท์มือถือผ่านเครือข่ายระบบ 3G ได้ทุกที่ทุกเวลา
 - ✓ ง. ใช้โทรศัพท์มือถือที่ออกแบบเป็นนาฬิกาข้อมือเชื่อมต่อได้โดยการพูดสั่งการ
2. การชมภาพยนตร์บนอินเทอร์เน็ตในอนาคตจะเป็นอย่างไร
 - ก. สามารถชมผ่านจอขนาดใหญ่ได้
 - ✓ ข. สามารถจำลองฉากจนเหมือนกับเราได้เข้าไปอยู่ในเรื่องจริง
 - ค. สามารถเลือกชมภาพยนตร์ได้มากขึ้น
 - ง. สามารถชมภาพยนตร์ได้สนุกขึ้น
3. ข้อใดจะเป็นผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอนาคต
 - ก. เราจะมั่นใจมากขึ้นในการจ่ายเงินซื้อของออนไลน์
 - ข. เราจะมีวันหยุดพักผ่อนมากขึ้น
 - ✓ ค. เราจะเสพติดการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น
 - ง. เราจะเรียนวิชาที่ยากมากขึ้นในโรงเรียน
4. นักเรียนคิดว่าใครมีการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสมที่สุดในยุคที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไปในอนาคต
 - ก. กานต์ใช้โทรศัพท์มือถือคุยกับคนอื่นผ่านโปรแกรมสนทนาที่เห็นหน้ากัน แต่ให้เพื่อนคุยแทนตนเอง
 - ข. พลอยดาวน์โหลดเพลงมาฟังระหว่างนั่งรถพลังงานไฟฟ้าไปโรงเรียน
 - ✓ ค. ปอช่าทำกรบ้านโดยใช้โปรแกรมใหม่ที่สามารถตรวจความถูกต้องของข้อมูลที่เขาค้นหาจากอินเทอร์เน็ตได้
 - ง. มิรว์เล่นเกมออนไลน์ได้สนุกสนานมากขึ้นผ่านคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบเป็นแว่นตา

5. นักเรียนคิดว่าใครเตรียมพร้อมได้อย่างเหมาะสมสำหรับการใช้ชีวิตในอนาคตที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไป

- ก. จอยเตรียมเก็บเงินซื้อโทรศัพท์มือถือ 2 เครื่อง
- ข. แก้วตั้งใจเรียนเพื่อให้จบปริญญาตรีเพื่อจะทำงานในบริษัทักษ์ใหญ่ด้านไอที (IT)
- ค. ลูกเกิดฝึกการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ออกแบบใหม่ ๆ ให้คล่องแคล่ว
- ✓ ง. ปัทมถามตนเองว่าเกมส์ออนไลน์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ อะไรหลอกเราให้ติดเกมส์ได้

แบบทดสอบหลังการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

กรุณาตอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. การเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในอนาคตจะเป็นอย่างไร
 - ก. ใช้คอมพิวเตอร์ผ่านโมเด็มขนาดเล็กลง
 - ข. ใช้โทรศัพท์มือถือผ่านไวไฟ (wifi) ไร้สาย
 - ค. ใช้โทรศัพท์มือถือผ่านเครือข่ายระบบ 3G ได้ทุกที่ทุกเวลา
 - ง. ใช้โทรศัพท์มือถือที่ออกแบบเป็นนาฬิกาข้อมือเชื่อมต่อได้โดยการพุดสังการ
2. การชมภาพยนตร์บนอินเทอร์เน็ตในอนาคตจะเป็นอย่างไร
 - ก. สามารถชมผ่านจอขนาดใหญ่ได้
 - ข. สามารถจำลองฉากจนเหมือนกับเราได้เข้าไปอยู่ในเรื่องจริง
 - ค. สามารถเลือกชมภาพยนตร์ได้มากขึ้น
 - ง. สามารถชมภาพยนตร์ได้สนุกขึ้น
3. ข้อใดจะเป็นผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอนาคต
 - ก. เราจะมั่นใจมากขึ้นในการจ่ายเงินซื้อของออนไลน์
 - ข. เราจะมีวันหยุดพักผ่อนมากขึ้น
 - ค. เราจะเสพติดการเล่นเกมส์ออนไลน์มากขึ้น
 - ง. เราจะเรียนวิชาที่ยากมากขึ้นในโรงเรียน

4. นักเรียนคิดว่าใครมีการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสมที่สุดในยุคที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไปในอนาคต

ก. กานต์ใช้โทรศัพท์มือถือคุยกับคนอื่นผ่านโปรแกรมสนทนาที่เห็นหน้ากัน แต่ให้เพื่อนคุยแทนตนเอง

ข. พลอยดาวน์โหลดเพลงมาฟังระหว่างนั่งรถพลังงานไฟฟ้าไปโรงเรียน

ค. ปอซ่าทำการบ้านโดยใช้โปรแกรมใหม่ที่สามารถตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่เขาค้นหาจากอินเทอร์เน็ตได้

ง. มิรว์เล่นเกมออนไลน์ได้สนุกสนานมากขึ้นผ่านคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบเป็น

แว่นตา

5. นักเรียนคิดว่าใครเตรียมพร้อมได้อย่างเหมาะสมสำหรับการใช้ชีวิตในอนาคตที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไป

ก. จอยเตรียมเก็บเงินซื้อโทรศัพท์มือถือ 2 เครื่อง

ข. แก้วตั้งใจเรียนเพื่อให้จบปริญญาตรีเพื่อจะทำงานในบริษัทักษ์ใหญ่ด้านไอที (IT)

ค. ลูกเกดฝึกการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ออกแบบใหม่ ๆ ให้คล่องแคล่ว

ง. ปัทมถามตนเองว่าเกมออนไลน์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ อะไรหลอกเราให้ติดเกมส์ได้

การเรียนรู้วิชานี้ในวันนี้ เมื่อเทียบกับการเรียนรู้วิชานี้ในครั้งก่อน ๆ ที่ผ่านมา นักเรียนคิดว่า การเรียนครั้งนี้เกิดผลตามลักษณะต่อไปนี้มากที่สุด

กรุณาเลือกคำตอบโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งของแต่ละข้อเท่านั้น

ผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนของนักเรียน	คำตอบของนักเรียน		
	การเรียนรู้ ครั้ง ก่อน	การเรียนรู้ วันนี้	ไม่แตกต่าง กัน
1. ทำให้สนใจเนื้อหาการเรียน			
2. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น			
3. ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น			
4. สามารถคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น			
5. ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้			
6. ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน			
7. เป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียน			
8. ช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้เพิ่มเติมหลังเรียนเสร็จ			
9. เนื้อหาบทเรียนทันสมัย			
10. กิจกรรมการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน			

แบบทดสอบสำหรับกลุ่มควบคุม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

กรุณาดอบคำถามโดยวงกลมข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. การเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในอนาคตจะเป็นอย่างไร
 - ก. ใช้คอมพิวเตอร์ผ่านโมเด็มขนาดเล็กลง
 - ข. ใช้โทรศัพท์มือถือผ่านไวไฟ (wifi) ไร้สาย
 - ค. ใช้โทรศัพท์มือถือผ่านเครือข่ายระบบ 3G ได้ทุกที่ทุกเวลา
 - ง. ใช้โทรศัพท์มือถือที่ออกแบบเป็นนาฬิกาข้อมือเชื่อมต่อได้โดยการพุดสังการ
2. การชมภาพยนตร์บนอินเทอร์เน็ตในอนาคตจะเป็นอย่างไร
 - ก. สามารถชมผ่านจอขนาดใหญ่ได้
 - ข. สามารถจำลองฉากจนเหมือนกับเราได้เข้าไปอยู่ในเรื่องจริง
 - ค. สามารถเลือกชมภาพยนตร์ได้มากขึ้น
 - ง. สามารถชมภาพยนตร์ได้สนุกขึ้น
3. ข้อใดจะเป็นผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอนาคต
 - ก. เราจะมั่นใจมากขึ้นในการจ่ายเงินซื้อของออนไลน์
 - ข. เราจะมีวันหยุดพักผ่อนมากขึ้น
 - ค. เราจะเสพติดการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น
 - ง. เราจะเรียนวิชาที่ยากมากขึ้นในโรงเรียน
4. นักเรียนคิดว่าใครมีการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสมที่สุดในยุคที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไปในอนาคต
 - ก. กานต์ใช้โทรศัพท์มือถือคุยกับคนอื่นผ่านโปรแกรมสนทนาที่เห็นหน้ากัน แต่ให้เพื่อนคุยแทนตนเอง
 - ข. พลอยดาวน์โหลดเพลงมาฟังระหว่างนั่งรถพลังงานไฟฟ้าไปโรงเรียน
 - ค. ปอช่าทำการบ้านโดยใช้โปรแกรมใหม่ที่สามารถตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่เขาค้นหาจากอินเทอร์เน็ตได้
 - ง. มิววี่เล่นเกมออนไลน์ได้สนุกสนานมากขึ้นผ่านคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบเป็นแว่นตา

5. นักเรียนคิดว่าใครเตรียมพร้อมได้อย่างเหมาะสมสำหรับการใช้ชีวิตในอนาคตที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไป

- ก. จอยเตรียมเก็บเงินซื้อโทรศัพท์มือถือ 2 เครื่อง
- ข. แก้วตั้งใจเรียนเพื่อให้จบปริญญาตรีเพื่อจะทำงานในบริษัทักษ์ใหญ่ด้านไอที (IT)
- ค. ลูกเกิดฝึกการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ออกแบบใหม่ ๆ ให้คล่องแคล่ว
- ง. บัณฑิตถามตนเองว่าเกมส์ออนไลน์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ อะไรหลอกเราให้ติดเกมส์ได้

ภาคผนวก ง

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผศ.ดร.นภวรรณ ตันติเวชกุล	อาจารย์ประจำ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ดร. ธีรดา จงกลรัตนภรณ์	อาจารย์ประจำ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเนื้อหาแนวทางการสอนและผลการวิจัย

ผศ.สุภาวดี อภินันท์	อดีตอาจารย์ประจำคณะวารสารศาสตร์และ สื่อสารมวลชน สาขาวิชาวิทยุและโทรทัศน์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
---------------------	--