



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโส
มนสิการ

DEVELOPMENT OF A LEARNING ACTIVITY PACKAGE TO ENHANCE ONLINE MEDIA
LITERACY THROUGH REFLECTIVE THINKING

ปฐมชัย ฉะนะเนตร

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2561

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบ
โยนิโสมนสิการ



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF A LEARNING ACTIVITY PACKAGE TO ENHANCE
ONLINE MEDIA LITERACY THROUGH REFLECTIVE THINKING



A Dissertation Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for DOCTOR OF PHILOSOPHY (Applied Psychology)
INSTITUTE OF RESEARCH IN BEHAVIORAL SCIENCE Srinakharinwirot University

2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโส

มนตรีการ

ของ

ปฐมชัย ณะนะเนตร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

ประธาน

(ศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ ศรีพหล)

(รองศาสตราจารย์ ดร.มานิกา วิเศษสาธิต)

ที่ปรึกษาร่วม

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ภัทราวินวัฒน์)

(รองศาสตราจารย์ ดร.ดุษฎี โยเหลา)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ
ผู้วิจัย	ปฐมชัย ณะนะเนตร
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ศาสตราจารย์ ดร. สิริวรรณ ศรีพหล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 60 คน (2 ห้องเรียน) ได้มาโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) แบบจับฉลาก เป็นกลุ่มทดลอง (Experimental group) 1 กลุ่ม และ กลุ่มควบคุม (Control group) 1 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน เพื่อใช้สำหรับศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ และนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสวัสดิศึกษา เขตวัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นกลุ่มทดลอง (Experimental group) 1 กลุ่ม เพื่อใช้สำหรับชั้นขยายผล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด และคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 2) เครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จำนวน 4 ฉบับ คือ 2.1) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2.2) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 2.3) แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ 2.4) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) สถิติทดสอบที (t-test และ paired t-test) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ทั้ง 10 ชุด พบว่า มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.13 - 85.42 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 81.33 - 87.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80 2. ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้ 1) กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ชั้นศึกษาผล พบว่า 1.1) ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 4 ด้าน ของกลุ่มทดลอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 1.2) ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมทั้ง 4 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) กลุ่มทดลองที่เป็นนักเรียน ของโรงเรียนสวัสดิศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ชั้นขยายผล พบว่า ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 4 ด้าน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมการเรียนรู้, การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์, การคิดแบบโยนิโสมนสิการ



Title	DEVELOPMENT OF A LEARNING ACTIVITY PACKAGE TO ENHANCE ONLINE MEDIA LITERACY THROUGH REFLECTIVE THINKING
Author	MR.PATHOMCHAI THANANATE
Degree	DOCTOR OF PHILOSOPHY
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Professor SIRIWAN SRIPAHOL , Ph.D.

The purposes of this research were (1) to develop a learning activity package to enhance online media literacy by reflective thinking with an efficiency criterion of 80/80; (2) to study the results of using a learning activity package to enhance online media literacy by reflective thinking. The target group consisted of sixty students (two classrooms) at Srinakarinwirot University Prasarnmit Demonstration school (Elementary) of fifth grade derived from simple random sampling by drawing which included one experimental group of thirty students for the studying result step and one control group of thirty students and fifth grade students at Sawaddeewittaya school under the authority of the Bangkok municipality derived from purposive sampling for the step of extending the study result. The samples from both schools were derived from purposive sampling. The research instruments comprised of (1) ten learning activity packages to enhance online media literacy by reflective thinking and a manual; (2) four online media literacy tests; 2.1) knowledge and understanding of online media literacy tests, 2.2) analysis of online media literacy tests, 2.3) awareness of the impact of using online media tests, and 2.4) positive attitudes towards creative and useful online media use tests. The data were analyzed in terms of process efficiency (E_1), product efficiency (E_2) t-test and paired t-test statistics. The result indicated that (1) the process efficiency (E_1) of ten learning activity packages to enhance online media literacy by reflective thinking created by the researcher was 80.13 – 85.42 and the product efficiency (E_2) was 81.33 – 87.33, which conformed with the specified criterion of 80/80; (2) the results of the use of learning activity packages to enhance online media literacy by reflective thinking with target group is as follows; (1) the experimental group and the control group of Srinakarinwirot University Prasarnmit Demonstration school (Elementary) for the studying result step were compared, 1.1) the level of online media literacy by reflective thinking after taking class in all four aspects of the experimental group was higher than that before taking class at a statistically significant level of .01; 1.2) the average score of online media literacy by reflective thinking in all four aspects of the experimental group was higher than that of control group with statistically significant level of .01; and (2) the experimental group of students at Sawaddeewittaya school under the authority of the Bangkok municipality for the step of extending the result study showed that the level of online media literacy by reflective thinking in all four aspects after taking the class was higher than before taking the class at a statistically significant level of .01.

Keyword : Development of Learning Activity Package, Online media literacy, Reflective thinking



กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากคณะกรรมการควบคุม คือท่านศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ ศรีพหล ประธานที่ปรึกษา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ภัทราวีวัฒน์ กรรมการที่ปรึกษา ที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทาง ติดตามการทำงาน ตรวจสอบแก้ไข รวมทั้งให้ข้อคิดที่มีคุณค่าตลอดระยะเวลาของกระบวนการศึกษาวิจัย จนกระทั่งปริญญาานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ ท่านเป็นแบบอย่างที่ดีของการเป็นครูเพื่อศิษย์ที่เปี่ยมด้วยความเมตตา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.มานิกา วิเศษสาทร ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่กรุณาได้รับเป็นประธานคณะกรรมการสอบปากเปล่า ซึ่งท่านได้สละเวลามาให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ยิ่งต่อการพัฒนาปริญญาานิพนธ์ให้เกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ดุษฎิ โยเหลา ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรและกรรมการสอบปากเปล่า ที่ท่านได้กรุณาให้ความรู้ วิธีการ เต็มเต็มด้วยคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ยิ่งต่อกระบวนการศึกษาวิจัย จนกระทั่งสำเร็จการศึกษาครั้งนี้ รวมทั้งคณะกรรมการพิจารณาเค้าโครง คือ อาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมราพร สุรการ อาจารย์ประจำหลักสูตร ที่กรุณาชี้แนะแนวทางการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ตลอดจนคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาได้รับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพและให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงจนเกิดความถูกต้องสมบูรณ์ คือ รองศาสตราจารย์ ดร.สมัครสมร ภัคดีเทวา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ทวิศักดิ์ จินดานุรักษ์ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช และ อาจารย์ ดร.กนกพร ฉันทนารุ่งภัคดี ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของ รองศาสตราจารย์สุชุมาล เกษมสุข อดีตผู้อำนวยการ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล กองศิลป์ ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่ท่านให้โอกาส ส่งเสริม และสนับสนุนให้ผู้วิจัยในการเข้าศึกษาต่อ รับเป็นคณะกรรมการพิจารณาเค้าโครงปริญญาานิพนธ์ ทั้งยังคอยให้กำลังใจ ให้ความอนุเคราะห์อนุญาตอุปการะในสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งตลอดระยะเวลาของการศึกษา รวมทั้งผู้อำนวยการโรงเรียนสวัสดิศึกษาที่อนุญาตให้ดำเนินการวิจัยในชั้นขยายผล

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาจิตวิทยาประยุกต์ (ปร.ด.) ทุกท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแขนงจิตวิทยาการเรียนรู้ ที่ท่านได้ประสิทธิ์ประสาทมวลประสบการณ์ความรู้และวิธีการศึกษาวิจัยอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการนำไปใช้ปฏิบัติจริงให้แก่ผู้วิจัยมาตลอดระยะเวลาของการศึกษาเล่าเรียน

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.จุลศักดิ์ สุขสบาย รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ อาจารย์ ดร.ดลศักดิ์ ไทเหล็กทิม ผู้ช่วยฝ่ายวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญสุดา จิรกิตตยากร อาจารย์ประจำ Lab STEAMโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) อาจารย์ ดร.นฤมล ศิระวงษ์รองคณบดีฝ่ายบริหาร คณะศึกษาศาสตร์ และอาจารย์ ดร.ชัญญา ลีศัตร์พ่าย ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ความช่วยเหลือในระหว่างการศึกษาเล่าเรียนและกระบวนการดำเนินการศึกษาวิจัย รวมทั้งเพื่อนร่วมงาน เพื่อนที่รู้จัก และเพื่อนพี่น้องนิสิตในสาขาจิตวิทยาประยุกต์ รุ่นที่ 1 ตลอดจนครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยห่วงใยช่วยเหลือ และให้กำลังใจมาโดยตลอด

ปฐมชัย ณะนะเนตร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ	ญ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญรูปภาพ	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	8
ความสำคัญของการวิจัย	8
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	13
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	17
สมมติฐานในการวิจัย.....	19
กรอบแนวคิดในการวิจัย	19
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	23
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์	26
แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ.....	35
แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน.....	57
แนวคิดพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการและการคิดแบบโยนิโสมนสิการ	86
แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรของ.....	107

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	108
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	121
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	136
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสร้างกรอบแนวคิด.....	138
ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบและหาคุณภาพ ประสิทธิภาพ ของชุดกิจกรรม และเครื่องมือวัด.....	143
ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิด แบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มเป้าหมาย.....	160
ขั้นตอนที่ 4 ขยายผลการศึกษา.....	170
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	174
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสร้างกรอบแนวคิด	175
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิด แบบโยนิโสมนสิการ.....	182
ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบ โยนิโสมนสิการ กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของ โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การอุดมศึกษา.....	205
ตอนที่ 4 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบ โยนิโสมนสิการ ในชั้นขยายผลการศึกษา กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสวัสดิ์ วิทยา สังกัดกรุงเทพมหานคร	211
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	216
สรุปและอภิปรายผลการวิจัย	218
ข้อเสนอแนะ	237
บรรณานุกรม	241
ภาคผนวก.....	259
ประวัติผู้เขียน.....	354



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ทักษะที่บ่งชี้ถึงการใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ	105
ตาราง 2 ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (N = 3)	147
ตาราง 3 ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (N = 10)	149
ตาราง 4 แสดงการหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (N = 30)	150
ตาราง 5 ผลการประเมินและวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือวัดและประเมินผลก่อนเรียน หลังเรียน	160
ตาราง 6 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	165
ตาราง 7 ผลการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่สรุปได้และแนวทางการนำไปใช้ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ	176
ตาราง 8 สรุปวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการและกิจกรรมที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนของแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้	183
ตาราง 9 สรุปสังเขปเนื้อหาในใบความรู้ ขั้นตอนการคิดที่ใช้ และกิจกรรมในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้	184
ตาราง 10 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม	197
ตาราง 11 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กับกลุ่มทดลอง (N = 30)	206
ตาราง 12 คะแนนวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มทดลอง	208
ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง	209

ตาราง 14 แสดงผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	210
ตาราง 15 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มทดลองในชั้นขยายผล	211
ตาราง 16 คะแนนวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียน ในชั้นขยายผลการศึกษาด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ.....	213
ตาราง 17 ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการในชั้นขยายผลการศึกษาก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ.....	214



สารบัญรูปลูกภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	20
ภาพประกอบ 2 กรอบการทดลอง.....	22
ภาพประกอบ 3 แผนภาพองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้	61
ภาพประกอบ 4 ลำดับขั้นการเรียนรู้ตามแนวคิดของบลูม	64
ภาพประกอบ 5 แผนภาพกระบวนการเรียนรู้โดยการดูซึม	69
ภาพประกอบ 6 โครงสร้างทางสติปัญญา “สกีมา” (Schemas) ตามแนวคิดของกลุ่มคอนสตรัคติ วิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism)	70
ภาพประกอบ 7 การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ตามแนวคิดของวีกอทสกี (Vygotsky)	72
ภาพประกอบ 8 กรวยแห่งการเรียนรู้ (The Cone of Learning)	77
ภาพประกอบ 9 ทฤษฎีพื้นฐานตามหลักพุทธธรรม	91
ภาพประกอบ 10 ระบบการสอนตามแนวพุทธวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ (1)	93
ภาพประกอบ 11 ระบบการสอนตามแนวพุทธวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ (2)	94
ภาพประกอบ 12 ลำดับขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรม	115
ภาพประกอบ 13 วิธีดำเนินการวิจัย.....	137
ภาพประกอบ 14 แบบแผนการวิจัย Pretest Posttest Control group design กับกลุ่มเป้าหมาย ชั้นศึกษาผล	162
ภาพประกอบ 15 แผนการดำเนินการทดลอง.....	162
ภาพประกอบ 16 แบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design กับกลุ่มทดลองชั้น ขยายผลการศึกษา	171

ภาพประกอบ 17 ส่วนประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้
 การคิดแบบโยนิโสมนสิการ 182

ภาพประกอบ 18 ส่วนประกอบของคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทัน สื่อ
 ออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ สำหรับครู 195



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

“สื่อสังคมออนไลน์” (Social media) หรือ “สื่อออนไลน์” ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมโยงผู้คนเป็นโครงข่ายสื่อสาร(Network) เดียวกัน ซึ่งกำลังนิยมใช้กันอย่างมากในปัจจุบัน สอดคล้องกับผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตประเทศไทยปี 2561 ของ ETDA กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พบว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยมากขึ้นเป็น 10.05 ชม./วัน เพิ่มขึ้นจากปีก่อนถึง 3.41 ชม./วัน อันเป็นผลจากการเปลี่ยนผ่านชีวิตไปสู่ดิจิทัลเพิ่มขึ้น สำหรับผู้ใช้ช่วงวัยที่เป็นกลุ่ม Gen Z อายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งมีเด็กวัยประถมศึกษาด้วย พบว่าใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยสูงถึง 10.22 ชม./วัน ส่วน “สื่อสังคมออนไลน์” ยอดนิยมของ Gen Z คือ ยูทูป (YouTube) ไลน์ (Line) เฟซบุ๊ก (Facebook) โดยเฉลี่ยสูงถึง 99.77% , 96.69% , 91.04% ตามลำดับ ในรายงานยังกล่าวไว้ว่า Gen Z มีพฤติกรรมการใช้ที่มุ่งเสี่ยงต่อภัยร้ายทางออนไลน์หลายประการ ทั้งนี้เป็นที่ทราบกันดีว่า “การใช้สื่อสังคมออนไลน์” มีคุณประโยชน์ก็จริงแต่ก็มีอิทธิพลต่อความคิดจิตใจ และพฤติกรรม กลายเป็นปัญหาต่างๆ เช่น ติดโทรศัพท์มือถือ ติดเกมออนไลน์ ใช้เวลากับโซเชียลเน็ตเวิร์กเกินจำเป็น ฯลฯ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (2562: ออนไลน์) ในส่วนการสำรวจและศึกษาถึงผลกระทบทางลบ สรุปได้ว่าเกิดผลเสียต่อพัฒนาการด้านสุขภาพร่างกาย ด้านภาวะโภชนาการ ด้านสติปัญญาการคิด ผลการเรียนตกต่ำ ส่วนด้านจิตใจและพฤติกรรมเกิดการเลียนแบบ อารมณ์แปรปรวน ก้าวร้าวรุนแรง มีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมลดลง สำหรับด้านภาษาและความรุนแรงพบว่า ใช้ภาษาผิดเพี้ยนทั้งโพสต์ แชร์ แชต ไลน์ ด่าทอประจานกัน แสดงความรู้สึกรังเกียจ คิดเห็นด้วยคำ ข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ หยาดคายรุนแรง มีการแพร่ระบาดของสื่อลามกทางเพศ ลามกอนาจาร ถูกหลอกลวง ล่อลวง ชิงทรัพย์ รังแกลั่นแกล้งออนไลน์ ส่วนด้านสื่อบันเทิง พบว่าเนื้อหาก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ เบี่ยงเบน มีเจตคติรุนแรง เห็นห่างศาสนา มีค่านิยมแบบบริโภคนิยมฟุ้งเฟ้อ ทะเลาะวิวาท ซึ่งมีแนวโน้มรุนแรงและหนักหน่วงจนน่าตกใจ (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. 2559: 25, สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กระทรวงสาธารณสุข. 2562: ออนไลน์)

ปัญหาที่กล่าวมาสอดคล้องกับที่กล่าวไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 – 2564) โดยสรุปว่า เป็นผลมาจากพัฒนาการสื่อสารและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มนุษย์สื่อสารได้อย่างไร้พรมแดน มีปฏิสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยไม่รู้จักระวังตัวตนกัน บริโภคสื่อได้หลายช่องทาง ส่งผลให้คนไทยเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไร้ขีดจำกัด ขาดการคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมที่ตีสาม สร้างพฤติกรรมที่เน้นบริโภคนิยมและค่านิยมฟุ้งเฟ้อ ใช้ชีวิตแบบเร่งรีบ ไม่เคารพในสิทธิคนอื่น ขาดความเอื้อเฟื้อเกื้อกูล ปัญหาเหล่านี้เป็นภัยคุกคามและเป็นความเสี่ยงในการ

ดำรงชีวิตของประชาชน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2560, น. 23,26)

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า เกิดปัญหาจากการใช้สื่อและส่งอิทธิพลต่อความคิดจิตใจ พฤติกรรม รวมทั้งวิถีชีวิตของเด็กเยาวชน โดยตกเป็นเหยื่อของการปลูกฝังความคิดความเชื่อตามที่สื่อหรือผู้ผลิตนำเสนอ จึงจำเป็นต้องให้เด็กมีทักษะชีวิตต่อการบริโภคและใช้สื่ออย่างปลอดภัยสร้างสรรค์ ดังนั้นการฝึกฝนเขาให้มีทักษะ “การรู้เท่าทันสื่อ” จะเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดี เพื่อการปกป้องภัยร้ายที่แฝงมา ซึ่งยากต่อการควบคุม และเข้าครอบครองเวลาส่วนใหญ่ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน (เข็มพร วิรุณราพันธ์. 2559: ออนไลน์; เครือข่ายเท่าทันสื่อประเทศไทย. 2554; อ้างอิงจาก อุลิซซา ครุฑะเสน. 2556, น. 276 - 277) ซึ่งสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2579) ที่มีแนวคิดการจัดการศึกษา (Conceptual Design) ในส่วนเป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) ซึ่งระบุว่า ทักษะ “การรู้เท่าทันสื่อ” (Media Literacy) เป็นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ต้องพัฒนาให้แก่ผู้เรียนทุกคน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560, น. ๑ – ๓)

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ “การรู้เท่าทันสื่อ” (Media Literacy) หมายถึง การที่บุคคล มีทักษะหรือความสามารถ ในการเข้าถึงสื่อ (เปิดและเลือกรับสื่อ) การคิดวิจารณ์ญาณ เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ประเมินค่า จากเนื้อหาของสื่อ ใช้ประโยชน์สื่ออย่างมีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้และดำรงชีวิต สร้างสรรค์สื่อหลากหลายรูปแบบ ตลอดจนตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม นอกจากนี้ยังเป็น การเสริมสร้างพลังอำนาจของตนโดยไม่ถูกครอบงำจากสื่อ (นภินทร ศิริไทย. 2547; รักจิต มั่นพลศรี. 2547; จินตนา ตันสุวรรณนนท์, 2550, น. 23; สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2558: , น. 3; สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2559: , น. 65; อุษา บิ๊กกินส์. 2559: ออนไลน์; บุปผา เมฆศรีทองคำ. 2559: ออนไลน์; Center for Media Literacy. 2008) ความสามารถเหล่านี้ทำให้เด็กและเยาวชนมีทักษะในการใช้สื่ออย่างชาญฉลาด สามารถกลั่นกรองสิ่งที่พบที่ไม่เหมาะสมออกไป (Buckingham, 2005) จึงเปรียบเสมือนภูมิคุ้มกันต่อพลังอำนาจทางด้านลบของสื่อที่มีผลกับเด็กและเยาวชน (อ้างอิงจาก อุลิซซา ครุฑะเสน, 2556, น. 278) การรู้เท่าทันสื่อสามารถพัฒนาได้ตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงผู้ใหญ่ (Kellner.nd.: online; อ้างอิงจาก จินตนา ตันสุวรรณนนท์, 2550, น.. 5)

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยทำให้ทราบถึงแนวทางการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งพบว่า ต้องพัฒนาให้ครบวงจรทั้งด้านสติปัญญา ด้านจิตใจ และด้านพฤติกรรมเพราะมีความสัมพันธ์กันและส่งผลต่อกัน (จินตนา ตันสุวรรณนนท์. 2550: บทคัดย่อ, 39 – 40; อ้างถึง เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์, 2540; อดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์, 2543; สุภาณี แก้วมณี, 2547) การพัฒนาด้านสติปัญญา

ได้แก่ การฝึกคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking Approach) ให้ผู้เรียนที่เข้าถึงสื่อ มีความรู้ ความเข้าใจ ไตร่ตรอง ตั้งคำถาม ประเมิน ตัดสินตีความนัยยะ วิพากษ์ วิวิจารณ์ เนื้อหา ภาษา รูปภาพที่สื่อนำเสนอ (อุทิศฯ ครูทะเล, 2556; อ้างอิงจาก สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557, น. 18) หรือ มีการคิด วิจัยรณญาณเกี่ยวกับการบริโภคสื่อ จะช่วยให้ผู้รับสื่อสามารถระบุปัญหาวิเคราะห์ ประเมินสื่อ และเนื้อหา สื่อได้ ส่วนการพัฒนาด้านจิตใจ และด้านพฤติกรรม ทำได้ด้วยการสร้างความตระหนักถึงผลกระทบหรือ อิทธิพลของการใช้สื่อทั้งต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันและป้องกันตนไม่ให้ ตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่อ ตลอดจนการสร้างเจตคติในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ (Halliday & Blackburn, 2003: online; อ้างอิงจาก จินตนา ต้นสุวรรณนนท์, 2550, น. 5) สรุปได้ว่า การพัฒนาให้เด็ก และเยาวชนสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องดีงามและปลอดภัยจากสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารที่ แพร่กระจายบนโลกออนไลน์ได้นั้น จะต้องพัฒนาความรู้ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งด้านสติปัญญา หรือการคิด ด้านจิตใจ และด้านพฤติกรรม ทั้งนี้ในทางพระพุทธศาสนากล่าวว่า ความคิดสติปัญญาคือ เครื่องควบคุมจิตใจและพฤติกรรม เป็นสิ่งที่ต้องได้รับการพัฒนา คือให้การศึกษา เพื่อให้สามารถ ดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นปกติสุข หรือ เกิด “สุขภาวะ” (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตฺโต). 2556, น. 30 – 47) คือจัดการกับชีวิตที่ดำเนินอยู่ในแต่ละวันได้ โดยใช้ความรู้ทางพุทธธรรมมองเห็นและเข้าใจปัญหาอย่าง แจ่มแจ้งถึงความจริง สามารถแก้ไขปัญหาในชีวิตได้ อันเป็นแนวทางของ “จิตวิทยาแนวพุทธ” (ชมพูนุท ศรีจันทร์นิล, 2552, น. 192 – 193)

หลักธรรมทางพุทธศาสนาตั้งอยู่บนหลักของเหตุและผล สิ่งใดก็ตามทั้งการเรียนการสอน การ ดำเนินชีวิต การแก้ปัญหาต่าง ๆ ต้องอาศัยกระบวนการแห่งปัญญาที่ต้องคิดหรืออาจเรียกได้ว่าเป็นกระบวนการ ใฝ่รู้แบบพุทธ ซึ่งเป็นกระบวนการที่เป็นไปเพื่อความเจริญแห่งปัญญา (พระไพศาล วิสาโล, 2544, น. 13) ปัญญา หรือ ความรู้ซึ่งและเข้าใจสภาวะที่เป็นจริง เป็นความสามารถในการคิดอย่างแยกคาง ซึ่งเกิดขึ้นได้ จากการฟัง การศึกษาเล่าเรียน (สุตมยปัญญา) การพิจารณาหาเหตุผล (จินตมยปัญญา) และการฝึกอบรม ปฏิบัติจริง (ภาวนามยปัญญา) (สุมน อมรวิวัฒน์, ม.ป.ป, น. 48) “พุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโส มนสิการ” นั้น เป็นการฝึกการใช้ความคิด ให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ รู้จักคิดวิเคราะห์ ไม่ มองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างตื้น ๆ ผิวนั้น เป็นขั้นสำคัญในการสร้างปัญญาที่บริสุทธิ์เป็นอิสระ (ธีระศักดิ์ เครือแสง, 2558, น. 112; อ้างถึง พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต). 2544) เป็นวิธีสอนที่เหมาะสมสำหรับการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพราะเป็นวิธีที่ทำให้ศิษย์เกิดศรัทธาที่จะใฝ่รู้ ได้ ฝึกฝนวิธีการคิดโดยแยกคางและนำไปสู่การปฏิบัติจนประจักษ์จริง โดยครูทำหน้าที่เป็นกัลยาณมิตรช่วยให้ ศิษย์มีโอกาสคิด และแสดงออกอย่างถูกวิธี จะสามารถช่วยพัฒนาให้ศิษย์เกิดปัญญาและแก้ปัญหาได้อย่าง เหมาะสม (สุมน อมรวิวัฒน์, 2533, น. 161; อ้างถึง ทิศนา เขมมณี, 2553, น. 278) อีกทั้งการสอนโดยสร้าง

ศรัทธายังมีส่วนช่วยเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนของนักเรียน เนื่องจากเจตคติบางอย่างของบุคคล ถูกสร้างขึ้นจากการเลียนแบบจากคนอื่น กระบวนการเลียนแบบเริ่มขึ้นตั้งแต่การสังเกตพฤติกรรมของ คนอื่น จากนั้นจะเป็นขั้นการแปลความหมายการปฏิบัติให้อยู่ในรูปของความเชื่อ ยิ่งบุคคลที่เป็น แบบอย่างเป็นที่เคารพหรือได้รับการยกย่องอยู่แล้วจะมีผลต่อความเชื่อมากยิ่งขึ้น (ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2550, น. 12) โดยแนวทางที่พระพุทธเจ้าทรงวางไว้ว่าการเรียนผู้ มี 2 ปัจจัยที่เริ่มต้นด้วยการสร้างศรัทธา (ปัจจัย ภายนอก) ได้แก่ “ปรโตโฆชะ” คือ การสั่งสอน แนะนำ คำอธิบาย ให้ความรู้ จาก “กัลยาณมิตรธรรม” ส่งเสริมและปลุกเร้าให้เกิดความเชื่อถือและเชื่อมั่นในตัวผู้สอน ถึงสาระที่เรียนและวิธีการเรียนด้วย ส่วน “การคิดแบบโยนิโสมนสิการ” การทำในใจโดยแยกกาย 10 วิธี (ปัจจัยภายใน) ที่จะบังเกิดประโยชน์ สูงสุดแก่ตัวผู้เรียน และส่งผลให้เกิดฉันทะใคร่ศึกษา และเกิดความตั้งใจแน่วแน่ในการเรียนหรือ แแรงจูงใจใฝ่รู้ตามมา (พระธรรมปิฎก, 2549, น. 29-30; พระพรหมคุณาภรณ์, 2552, น. 622; สุมน อมรวิวัฒน์, 2533, น. 159-160; กิตติชัย สุภาสิโนบล, 2555: 35; มารุต พัฒนาผล, 2557, น. 12 – 13; นรา ตริธัญญา, 2558, น. 39) 2 ปัจจัยนี้ ยังก่อให้เกิด “สัมมาทิฐิ” คือ การเห็นชอบ หมายถึง ตาม ทำนองคลองธรรม ซึ่งต้องส่งเสริม ฝึกฝน และพัฒนาสภาวะจิตใจนี้ให้เยาวชนเกิดความคิดเห็นที่ถูกต้อง และเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (ยนต์ ชุ่มจิต, 2534, น. 141 – 142; ชมพูนุท ศรีจันทร์นิต, 2552, น. 202 – 203 อ้างถึง พระธรรมปิฎก, 2546, น. 673; คงไชย สันตะวงศ์, 2559, น. 78)

การฝึกเยาวชนให้คุ้นเคยกับการคิดที่เป็นระบบ เป็นขั้นตอนตามเหตุและผล มีการ กำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจนและเลือกทางแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม ทำได้ด้วยการนำวิธีพัฒนา ปัญญาตามหลักพุทธธรรมที่เรียกว่า “การคิดแบบโยนิโสมนสิการ” ไปใช้ เพราะการคิดดังกล่าวเป็น การคิดที่ไม่ปล่อยให้การคิดแบบสนองตันทนหาหรือการคิดที่ใช้ความรู้สึกเป็นตัวนำได้ดำเนินไปเรื่อย ๆ (สุมน อมรวิวัฒน์, 2542, น. 3; อ้างอิงจาก วัลนิกา ฉลากบาง, 2548, น. 2) นอกจากนี้ “การคิดแบบโยนิโสมนสิการ” เป็นการคิดแบบวิเคราะห์ ประเมินค่า และแก้ปัญหาประกอบกัน คนปกติทุกคนสามารถใช้ โยนิโสมนสิการได้ หากบุคคลใช้บ่อย ๆ ปัญญา ก็จะงอกงามยิ่งขึ้น จนนำไปสู่ความรู้อย่างแจ่มแจ้ง และอาศัยปัจจัย ภายนอกน้อยลง ซึ่งมี 10 วิธี ต่างสัมพันธ์อิงอาศัยกัน เมื่อเผชิญสถานการณ์หรือแก้ปัญหา จะต้องบูรณา การรูปแบบวิธีคิดมาผสมผสานกลมกลืนกันเพื่อนำไปสู่แนวปฏิบัติที่ถูกต้อง ได้แก่ สืบสาวเหตุปัจจัย แยกแยะส่วนประกอบ สามีญลักษณ์ อริยสัจจ ธรรมธรรมสัมพันธ์ เห็นคุณโทษและทางออก คุณค่าแท้- คุณค่าเทียม ปลุกเร้าคุณธรรม อยู่กับปัจจุบันและวิภาษวาท (สุมน อมรวิวัฒน์, 2530) ส่วนทักษะที่บ่งชี้ ถึงการคิดแบบโยนิโสมนสิการ เช่น สืบสวน , ตั้งคำถาม , จำแนก , แจกแจง , แยกแยะ , จัดประเภทหมวดหมู่ , เชื่อมโยง เป็นต้น โดยทักษะเหล่านี้เป็นความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ (อาลัย พรหมชนะ, 2541, น. 35 – 38; อ้างอิงจาก สิริวรรณ ศรีพหล, 2558, น. 398 – 401; ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2551, น. 53) ซึ่งสามารถ

สอนได้เพราะเป็นเรื่องความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมทางสมองตามทฤษฎีของ Bloom ว่าด้วยการอธิบายขั้นตอนการเรียนรู้ เริ่มจากความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายของการสอนให้เกิดพุทธิพิสัยระดับต่ำ ส่วนที่อยู่ในระดับสูงคือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมิน ในส่วนของการวิเคราะห์ยังได้แยกแยะพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ ความสามารถที่จะนำความคิดต่าง ๆ มารวมกันเพื่อเกิดมโนทัศน์ใหม่ๆ ไปสู่ความเข้าใจสถานการณ์ต่างๆ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2542, น. 3; Jarolimek; อ้างอิงจาก อารัมโพธิ์พัฒน์, 2560: ออนไลน์) ซึ่งสามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นได้โดยการฝึก นั่นหมายความว่า ถ้าผู้เรียนได้รับการสอนและฝึกปฏิบัติทักษะทั้ง 10 วิธีที่ผสมผสานกลมกลืนกันแล้ว จะสามารถใช้วิธีการคิดแบบคายได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีใครคอยชี้แนะควบคุมต่อไป กลายเป็นภูมิคุ้มกันการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ด้วยปัญญาอย่างถาวรในทุกขณะที่ใช้สื่อออนไลน์ อันสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้วยการฝึกคิดวิเคราะห์ที่กล่าวมาข้างต้น

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 มาตรา 24 ที่ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้หรือจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การประยุกต์ความรู้ ฝึกการปฏิบัติให้สามารถคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ซึ่งเป็นผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และเป็นหัวใจของการปฏิรูปการเรียนรู้ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษาของค์กรมหาชน, 2547, น. 12 – 14) และยังสอดคล้องกับ แนวทางการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตร พ.ศ. 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ คือ พัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และมีทักษะด้านเทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 1 - 2) ทั้งยังกำหนดจุดเน้นคุณภาพผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายว่า ควรมุ่งเน้นพัฒนาความสามารถและทักษะในการดำเนินชีวิต สามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างเข้าใจ เต็มเต็มด้วยกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554, น. 3,5) ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นไปตามแนวทางจุดเน้นการพัฒนาคนตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 - 2564) คือ การเสริมสร้างศักยภาพประชากรทุกช่วงวัย ให้ได้รับการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ทักษะการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ และหล่อหลอมคนไทยให้มีค่านิยมตามบรรทัดฐานของสังคม มีสุขภาพที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม และมีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคมส่วนรวม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560: ออนไลน์)

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยเชิงทดลองโดยใช้การคิดแบบนิโสมนสิการ ระหว่างปี พ.ศ.2548 - 2559 ได้ข้อค้นพบว่าการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างทุกระดับการศึกษา มีทั้งใช้ตามความหมายใน 4 แ่ง คิดถุกวิธี (อุบายมนสิการ) คิดมีระเบียบ (ปถมนสิการ) คิดอย่างมีเหตุผล (การถมนนิการ) คิดไร้กุกศล (อุปปาทกมนสิการ) ใช้วิธีคิดแบบผสมกันเป็นคู่ ใช้หลายวิธีและใช้วิธีคิดวิธีเดียว โดยนำมาออกแบบเป็นโปรแกรมการ

พัฒนาและการฝึกคิด เป็นแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมหรือรูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นขั้นตอน มีการกำหนดสถานการณ์หรือปัญหามาให้ฝึกคิดทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม เป็นต้น มุ่งผล การพัฒนา เพิ่มพูนความสามารถด้านต่าง ๆ เช่น 1) ด้านการคิด เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิด ไตร่ตรอง เป็นต้น 2) ด้านจิตใจ เช่น ความฉลาดทางอารมณ์ การตระหนักรู้ เป็นต้น และ 3) ด้านพฤติกรรม เช่น การมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา การอยู่ร่วมกัน พฤติกรรมการเรียน พฤติกรรม บริโภคนิยม เป็นต้น สำหรับผลการทดลอง ปรากฏว่าส่งผลต่อการพัฒนาของผู้เข้าร่วมการทดลองทุก งานวิจัย นอกจากนี้ยังพบว่า มีการนำเอาพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการมาใช้เป็น กระบวนการเพื่อพัฒนาการคิดให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย ข้อค้นพบที่สำคัญคือกลุ่มทดลองในระดับประถมศึกษา ไม่ปรากฏว่ามีการใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการครบทั้ง 10 วิธีคิด ในลักษณะผสมผสานวิธี จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจว่า กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะสามารถฝึกฝนทักษะการ คิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี แล้วนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพผลเพียงใด (วัลนิภา ฉลากบาง, 2548; ปพิชญา แสงหว่า, 2552; พระมหาสมเกียรติ รัตนปัญญา, 2553; นิรุทธ์ วัฒนภาส, 2553; เพ็ญพิชชา มั่นคง, 2554; ปรียา สมพีช, 2556; นฤพนทร จุฬากาญจน์, 2556; พิชชาภา มะลิตอง, 2557; พระมหาสุรศักดิ์ มุ่งซื่อนกลาง, 2557; พระมหาศุภชัย แซ่เถียร (อชิต), 2559) ดังนั้นในงานวิจัยนี้จะ ใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการครบทั้ง 10 วิธีคิดซึ่งผู้วิจัยได้ผสมวิธีคิดตั้งแต่ 2 วิธีคิดขึ้นไป โดยมีวิธีคิดหลัก 1 วิธี และวิธีคิดร่วมอีก 1 – 3 วิธี แล้วประมวลเป็นขั้นตอนการคิดที่เป็นระบบ 2 - 4 ขั้นตอน เพื่อนำไปใช้จัด กิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่กลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้จะออกแบบและจัดทำขึ้นในลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรม (Activity Learning) เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการปฏิบัติจริง Learning by Doing เพื่อให้ เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาได้ โดยมีครูเป็นพี่เลี้ยงเท่านั้น (สุทัศน์ เอกา, ม.ป.ป, น. 14) ผ่านกิจกรรม กลุ่มที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทั้งในด้านความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึก และพฤติกรรมในเรื่องต่างๆ (น้ำอ้อย หอมจริง, 2546, น. 24) เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย การแสดงบทบาทสมมติ การใช้กรณีตัวอย่าง เกม เพลง สถานการณ์จำลอง เป็นต้น (ทีศนา เขมมณี, 2552, น. 347–370; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553, น. 299–421) โดยกำหนดเป็นส่วนหนึ่งในขั้นสอนตามพุทธวิธีสอนโดยสร้าง ศรัทธาและโยนิโสมนสิการ (สุมน อมรวิวัฒน์, 2530) ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันรู้เท่าทันสื่อ ออนไลน์ต่างๆ ได้แก่ โฆษณา ละคร/ภาพยนตร์ ข้อมูล/ข่าวสาร เพลง เพ็ชออนไลน์ เกมออนไลน์ การใช้ สื่อสังคมออนไลน์ อินเทอร์เน็ต/เว็บไซต์ โทรศัพท์มือถือ รวมทั้งการใช้แอปพลิเคชันต่างๆ (สำนักสำรวจทาง วัฒนธรรม, 2557, น. 5–6) ด้วยการกำหนดเป็นสถานการณ์ปัญหาที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความขัดแย้งทางปัญญาที่ ตัดงาคำยักกิจกรรมการคิดไตร่ตรอง (Reflective Thinking) และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ในการแก้ปัญหา ประกอบการจัดกิจกรรมหรือสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้หลากหลายที่

มุ่งฝึกฝนและพัฒนาทั้งด้านความรู้ความเข้าใจ การคิดวิเคราะห์ที่ต่อสื่อ การสร้างการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อ และการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ทั้งนี้ตั้งอยู่บนฐานแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (Constructivist Theory) และตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Participatory learning) ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. ม.ป.ป., น. 3-4) นอกจากนี้ยังใช้แนวคิดลำดับขั้นในการเรียนรู้และจุดมุ่งหมายทางการศึกษาของเบนจามินบลูม มาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดจุดประสงค์และออกแบบการวัดประเมินผลพัฒนาผู้เรียนอีกด้วย

หนึ่งการที่ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการพัฒนาบุคคลตามแนวคิดจิตวิทยาแนวพุทธิ คือการคิดแบบโยนิโสมนสิการนั้น ด้วยเหตุเพราะได้ข้อค้นพบสำคัญว่า ลักษณะการคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี ซึ่งล้วนเป็นวิธีการคิดวิเคราะห์เหตุผลแยกแยะดีชั่วประเมินค่าคุณโทษ ประโยชน์ตามความเป็นจริงก่อนตัดสินใจเลือกทางแก้ปัญหา นั้น สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งยังครอบคลุมตัวแปรทั้ง 4 ด้าน ที่ผู้วิจัยเลือกศึกษา กล่าวคือ ผู้วิจัยคาดหวังว่าหากผู้เรียนได้รับการเรียนรู้และฝึกฝนการใช้ความคิดหรือสติปัญญาอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอนตามวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ผู้วิจัยประมวลได้จะพัฒนาไปสู่ สัมมาทิฐิ หรือการรู้แจ้งเห็นจริงดำรงชอบตามครรลองคลองธรรมแล้ว ผู้เรียนย่อมจะใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการควบคุมจิตใจ และพฤติกรรมให้ดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องงามปลอดภัยจากสังคมแห่งข้อมูลข่าวสาร ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลและผลกระทบจากการใช้สื่อในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี อันเป็นการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ การคิดวิเคราะห์ การตระหนักรู้ถึงผลกระทบ และการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างรู้เท่าทันนั่นเอง

โดยทำการศึกษากับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีอายุประมาณ 9-10 ปี อันเป็นวัยที่กำลังมีพัฒนาการในระยะปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม (Period of Concrete Operation) ตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget) โดยที่เด็กจะมีความคิดหาเหตุผลตามหลักตรรกศาสตร์ คิดย้อนกลับได้ แก่ปัญหาต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ใช้เหตุผลจากสิ่งที่มองเห็นรู้จักคิดในเชิงสัมพันธ์ระหว่างสิ่งทั้งหมดและบางส่วนได้ (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2553, น. 53-55) ดังนั้นจึงไม่ยากนักที่จะฝึกฝนทักษะเชิงคิดวิเคราะห์ สร้างการตระหนักรู้และเจตคติต่อสื่อออนไลน์ให้แก่ผู้เรียนในวัยนี้ ซึ่งเป็นกระบวนการทางพุทธิปัญญาของบุคคลที่จะพิจารณาข้อมูล ปัญหา หรือสถานการณ์ อย่างไตร่ตรองรอบคอบ ผ่านการแปลความหมายวิเคราะห์ และประเมิน โดยอาศัยความรู้ กระบวนการคิดและประสบการณ์ของตนเอง เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปและการตัดสินใจอย่างสมเหตุสมผลว่าสิ่งใดถูกต้องควรเชื่อควรทำ (Ennis. 1985, น. 45-48; อ้างอิงจาก โยธกา

ปาละนันท์. 2557, น. 13) ก็จะเป็นการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สำคัญให้แก่เด็กและเยาวชนได้อย่างยั่งยืน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4 – 6) ที่ได้รับการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งผ่านกระบวนการตรวจสอบประสิทธิภาพแล้ว ซึ่งสามารถนำไปใช้ประกอบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมนุม ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายได้
2. ผู้เข้าร่วมการทดลองมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สามารถใช้ทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี มาวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อออนไลน์ได้ เกิดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ ตลอดจนมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ อันเป็นการสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหา

เนื้อหาที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการนั้นเป็นเนื้อหาที่มีลักษณะเฉพาะสำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เนื่องจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ ไม่ได้กำหนดสาระ (เนื้อหา) มาตรฐาน และตัวชี้วัดของกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมชุมนุม) ไว้ แต่ได้วางกรอบแนวทางให้สถานศึกษาปรับใช้ได้ตามสภาพและบริบทสถานศึกษา เน้นการออกแบบและจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองให้มีคุณภาพด้านความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเน้นการคิดวิเคราะห์ อันมีเป้าหมายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการ

สื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี โดยนำเอาเนื้อหาที่ประมวลได้จากการศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์มากำหนดเป็นสถานการณ์หรือปัญหาจากการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน และนำเอาวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี มาถ่ายทอดให้ผู้เรียนผ่านกิจกรรมต่างๆ (Activity Learning) ที่เน้นการมีบทบาทและมีส่วนร่วมของผู้เรียน เน้นการฝึกทักษะการปฏิบัติ เรียนรู้จากการกระทำผ่านกระบวนการกลุ่ม ตามขั้นตอนทฤษฎีวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ โดยตั้งอยู่บนฐานแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (Constructivist Theory) เชิงปัญญา (Cognitive) ของ เพียเจต์ (Piaget) และเชิงสังคม (Social) ของ วีกอทสกี (Vygotsky) ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาแต่ละสถานการณ์ที่กำหนดได้ ทั้งนี้เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมให้มากที่สุดตามกรอบแนวทางของกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน อันเป็นการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งแบ่งเนื้อหาในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับผู้เรียน และ ส่วนที่เป็น คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับผู้สอน ดังนี้

1.1 ส่วนที่เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับผู้เรียน จำนวน 10 ชุด จะเป็นกิจกรรมที่เน้นในเรื่องวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการต่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทและเนื้อหา ดังนี้

1.1.1) วิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). 2556) คือ การทำในใจโดยแยบคาย หรือ คิดแยบคาย โดยการนำเอามาใช้ในทางปฏิบัติ เป็นกระบวนการพัฒนาปัญญา ด้วยการฝึกความคิด ให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ รู้จักคิดวิเคราะห์ ไม่มองเห็นสิ่งต่างๆ อย่างตื้นๆ ผิวเผิน เพื่อกำจัดอวิชชาและบรรเทาตัณหาไปพร้อมกันทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจตามสภาวะที่เป็นจริง วิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ซึ่งมี 10 วิธี ต่างสัมพันธ์อิงอาศัยกัน เมื่อเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหาจะต้องบูรณาการรูปแบบวิธีคิดมาผสมผสานกลมกลืนกัน เพื่อนำไปสู่แนวทางปฏิบัติที่ถูกต้อง โดยผู้วิจัยได้ผสมผสานวิธีคิดตั้งแต่ 2 วิธีคิดขึ้นไป ซึ่งมีวิธีคิดหลัก 1 วิธี และวิธีคิดร่วมอีก 1 – 3 วิธี แล้วประมวลเป็นขั้นตอนการคิดที่เป็นระบบ 2 - 4 ขั้นตอน เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย วิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์ วิธีคิดที่ 4 อริยสัจวิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม วิธีคิดที่ 8 ไร้คุณธรรม วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน และวิธีคิดที่ 10 วิภาษวาท (รายละเอียดการผสมผสานวิธีคิดดูภาคผนวก ง.)

1.1.2) การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (สำนักเผยแพร่รางวัลทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. 2557, น. 7 – 18) ผลกระทบของสื่อออนไลน์, การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

ต่อตนเองและสังคม (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. 2559, น. 21 – 26, 65-77) คือ การอ่านสื่อให้ออก เพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ ตีความเนื้อหาของสื่อ ประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของการใช้สื่อ และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทและเนื้อหา ดังนี้ 1) การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร 2) การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์ 3) การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์ 4) การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์ 5) การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ 6) การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์ 7) การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ 8) การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ 9) การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และ 10) การรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

1.2 ส่วนที่เป็นคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับผู้สอนใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย คำอธิบายการใช้คู่มือ แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ประกอบด้วย ความคิดรวบยอด ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และสื่อประกอบการเรียนรู้ พร้อมกับกำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายชุด ทั้งนี้ใช้เนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ พุทธวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ผู้วิจัยประมวลได้ ร่วมกับการใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้ บนฐานแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยมหรือคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญาของ เพียเจต์ (Piaget) และเชิงสังคม ของ วิกอทสกี (Vygotsky) ในการจัดทำซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1.2.1) ชั้นพุทธิวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ

(สุมน อมรวิวัฒน์, น. 2530.385 – 415 อ้างอิงจาก สิริวรรณ ศรีพหล, 2558, น. 385 - 415)

1) ขั้นนำ - หลักการสร้างศรัทธา (ปัจจัยภายนอก)

1.1) โปรดโหมชะ – คำสั่งสอน

1.2) กัลยาณมิตร – บุคลิกภาพ , คุณธรรม , ความรู้ , วิธีการสั่งสอน

1.3) สิ่งแวดล้อมภายนอก - (บรรยากาศ,แรงจูงใจ,ครู) – Pre-test

2) ขั้นสอน

2.1) ขั้นนำ – ขั้นเสริมการสร้างศรัทธา

2.2) ขั้นสอน – นำเสนอปัญหาสถานการณ์ (สิ่งเร้า)

- ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วม ผ่าน

กิจกรรมกลุ่มร่วมกับการคิดแบบโยนิโสมนสิการ 10 วิธี

- การตระหนักรู้ต่อผลกระทบของสื่อออนไลน์

- เจตคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

- ฝึกปฏิบัติฝึกฝนด้วยใบงานในชุดกิจกรรมการเรียนรู้

คาบที่ 1 ฝึกฝนการคิด

คาบที่ 2 ฝึกฝนการคิดซ้ำ

คาบที่ 3 สรุปทบทวนวิธีคิด

3) ขั้นสรุป - ตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขการปฏิบัติ

- สรุปทบทวน ทบทวนความรู้ และประเมินผล – Post-test

1.2.2) การใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้ (ทศนา เขมมณี. 2552: , น. 51–

52,347 – 370, ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 2553, น. 447 – 467) คือ ขั้นตอนในการดำเนินการสอนให้สำเร็จด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไปตามองค์ประกอบและขั้นตอนสำคัญอันเป็นลักษณะเฉพาะหรือลักษณะเด่นที่ขาดไม่ได้ของวิธีนั้น ๆ ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเป็นส่วนหนึ่งของพุทธวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการของชั้นการสอน ซึ่งจะใช้กิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ได้แก่ 1) การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ (Online Media, Electronic newspaper) 2) การใช้บทบาทสมมติ (Role-play) 3) การใช้เพลง (Song) 4) การใช้กรณีตัวอย่าง (Case) 5) การใช้เกม (Game) 6) การใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) และ 7) การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) ทั้งนี้อยู่บนพื้นฐานของแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา และเชิงสังคม ในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกด้วย

2. กลุ่มเป้าหมาย

1) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการพิจารณาและหาคุณภาพประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1) ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ การคิดแบบโยนิโสมนสิการ และเทคโนโลยีทางการศึกษา เป็นกลุ่มเพื่อพิจารณาประสิทธิภาพและประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการจำนวน 3 ท่าน

1.2) นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 30 คน (1 ห้องเรียน จาก 8 ห้องเรียน) ใช้สำหรับหาคุณภาพ (tryout) ของเครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ก่อนและหลังเรียน

1.3) นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ของโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive

sampling) เป็นกลุ่มที่ใช้หาคุณภาพและประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ แบ่งออกเป็นจำนวน 3 คน (แบ่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 1 คน) สำหรับการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) จำนวน 10 คน (แบ่ง 3 คน ปานกลาง 4 คน อ่อน 3 คน) สำหรับการทดลองแบบกลุ่มเล็ก (1:10) และสำหรับการทดลองแบบภาคสนาม (1:100) จำนวน 30 คน (แบ่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 10 คน)

2) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลองและขยายผล

2.1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 60 คน (2 ห้องเรียน จาก 8 ห้องเรียน ซึ่งลดความสามารถทั้ง 8 ห้องเรียน) ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยทำการสอน แล้วใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบจับฉลาก เป็นกลุ่มทดลอง (Experimental group) 1 กลุ่ม และ กลุ่มควบคุม (Control group) 1 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน / 1 ห้องเรียน เพื่อใช้สำหรับศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

2.2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสวัสดิศึกษา เขตวัฒนา สังกัด กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน (1 ห้องเรียน จาก 4 ห้องเรียน) ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ที่ผู้วิจัยสะดวกเข้าดำเนินการทดลองได้เป็นกลุ่มทดลอง (Experimental group) 1 กลุ่ม เพื่อใช้สำหรับขั้นขยายผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

3. ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น

การได้รับและไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

2. ตัวแปรตาม

ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน คือ

- 1) ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
- 2) การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์
- 3) การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์
- 4) การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **สื่อออนไลน์** หมายถึง รูปแบบหรือวิธีการติดต่อสื่อสารด้วยระบบเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคม บนสื่อใหม่ ที่เรียกว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ เครือข่ายสังคมแบบออนไลน์ (Social Networking) หรือ โซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) หรือ โซเชียลมีเดีย (Social Media) หรือ สื่อสังคมออนไลน์ หรือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในช่วงวัย Gen Z (เกิดหลัง พ.ศ. 2540 ขึ้นไป) ได้แก่ ยูทูบ (Youtube) เฟซบุ๊ก (Facebook) และ ไลน์ (Line) ที่มีลักษณะการใช้งานกรณีต่อไปนี้ 1) การเป็นผู้รับสารด้วยการอ่าน ฟัง-ดู 2) การเป็นผู้ส่งสารด้วยการการพิมพ์ข้อความส่ง พุดคุย-สนทนา- (Chat) แบ่งปัน (Share) การกดถูกใจ (Like) และการพิมพ์ข้อความแสดงความรู้สึก-ความคิดเห็น (Comment) ส่งสติ๊กเกอร์ และ 3) การสร้างและผลิตข้อมูล-เนื้อหาสาระการอัปโหลด – การถ่ายโอนข้อมูล (Upload) การถ่ายทอสด ซึ่งมีการเชื่อมโยงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารจำนวนมาก อันมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันทางสังคม ผ่านอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารทางเทคโนโลยี ได้แก่ คอมพิวเตอร์ (Computer) สมาร์ทโฟน (SmartPhone) แท็บเล็ต (Tablet) ไอแพด (iPad) ซึ่งสามารถเข้าถึงและใช้งานผ่านซอฟต์แวร์ต่าง ๆ แอปพลิเคชัน (Application) อินเทอร์เน็ต (Internet) ได้ และมีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายเพื่อการเข้าถึงสื่อออนไลน์

2. **การคิดแบบโยนิโสมนสิการ** หมายถึง การทำในใจโดยแยกกาย หรือ คิดแยกกาย โดยการนำเอามาใช้ในทางปฏิบัติ เป็นกระบวนการพัฒนาปัญญาด้วยการฝึกความคิด ให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ รู้จักคิดวิเคราะห์ ไม่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างตื้น ๆ ผิวเผิน เพื่อกำจัดอวิชชาและบรรเทาต้นเหตุไปพร้อมกัน ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจตามที่เป็นจริง วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ มี 10 วิธี (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ.ปยุตฺโต, 2556, น. 21 - 60) ดังนี้

1) วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย คือ การพิจารณาเหตุการณ์ เรื่องราว หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วสืบค้นสืบสาวไปถึงสาเหตุและส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผลเช่นนั้นแล้วย้อนกลับ ซึ่งอาจทำได้โดยการหาความสัมพันธ์ หรือ การตั้งคำถามแล้วหาคำตอบที่เป็นเหตุเป็นผลกัน

2) วิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ คือ การคิดพิจารณาไตร่ตรองสภาพการณ์ เหตุการณ์ เรื่องราว หรือสรรพสิ่งตามสภาพต่าง ๆ โดยการการจำแนกแยกแยะองค์รวมของสรรพสิ่งออกเป็นองค์ประกอบย่อย ๆ ใช้การคิดวิเคราะห์และจัดประเภทหมวดหมู่ขององค์ประกอบย่อย ๆ นั้นว่ามีความสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผลกัน

3) วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณะ คือ การพิจารณาไตร่ตรองมองเหตุการณ์ ปรากฏการณ์หรือสภาวะต่าง ๆ แล้วสามารถคิดแบบสืบค้นสืบสาวถึงสาเหตุและคิดจำแนกแยกแยะส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผลด้วยการหาความสัมพันธ์เกี่ยวข้องได้ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ชั้น คือ ชั้นที่หนึ่ง รู้เท่าทันถึงเหตุปัจจัยและ

ยอมรับความจริงเมื่อประสบสถานการณ์ที่ไม่พึงพอใจ โดยคาดการณ์ถึงสิ่งที่จะทำให้เกิดผลเสียตามมา และขั้นที่สอง แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัยอย่างมีสติไม่คล้อยตามอารมณ์และความรู้สึก โดยการบอกวิธีการป้องกันแก้ไขต้นเหตุที่นำไปสู่ผลเสีย

4) วิธีคิดที่ 4 อริยสังข์ คือ วิธีแห่งความดับทุกข์ วิธีคิดนี้ต่อเนื่องกันกับวิธีคิดที่ 3 รู้เท่าทันธรรมชาติ (สามัญลักษณะ) โดยการพิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์ หรือเรื่องราว เมื่อประสบปัญหาหรือได้รับความทุกข์ แล้ววางใจวางท่าที่ต่อสถานการณ์ จากนั้นเมื่อจะปฏิบัติด้วยปัญญาเพื่อแก้ไขปัญหานั้น พึงดำเนินความคิด 4 ขั้นตอนของอริยสังข์ตามเหตุและผล ดังนี้ 1. ทุกข์ คือ ค้นหาสภาพปัญหาที่ประสบ, 2. สมุทัย คือ สืบค้นหาสาเหตุแห่งปัญหา, 3. นิโรธ คือ ค้นหาทางแก้ไข, 4. มรรค คือ นำวิธีการแก้ไขปัญหานั้นไปสู่อุปการปฏิบัติ

5) วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ คือ การพิจารณาไตร่ตรองตามหลักการและความมุ่งหมาย ที่ทุกวิธีคิดจะต้องใช้วิธีนี้ร่วม ซึ่งเป็นพื้นฐานและทิศทางของการปฏิบัติเพื่อไม่ให้ผิดพลาดไขว้เขว เป็นกระบวนการของเหตุและผลสัมพันธ์กันตลอดเวลา ผู้ที่คิดเช่นนี้ย่อมปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จลุล่วง เพราะมีหลักการกำกับและมีจุดมุ่งหมายชัดเจน

6) วิธีคิดที่ 6 คุณโทษ ทางออก คือ การคิดพิจารณาไตร่ตรอง วิเคราะห์สรรพสิ่ง เรื่องราว สภาพการณ์ และเหตุการณ์ทั้งมวลตามความเป็นจริง แล้วจำแนกแยกแยะด้านดีด้านร้าย แล้วตัดสินใจหาทางออกสู่การปฏิบัติที่เหมาะสม หรือเชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ประกอบของปัจจัยตามเหตุและผลโดยมีหลักการและจุดหมายที่แน่นอน

7) วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม คือ วิธีคิดแบบสกัดหรือบรรเทาต้นเหตุ โดยการใช้อยุติปัญญาพิจารณา ไตร่ตรอง สภาพการณ์ เกี่ยวกับการใช้สอยหรือบริโภคปัจจัย 4 และการซื้อหาวัสดุอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ด้วยความเข้าใจในเหตุผล รู้จักวิเคราะห์ตนเอง รู้จักเลือกและตัดสินใจ การวินิจฉัย (ลงความเห็น) ว่าเป็นคุณค่าแท้หรือคุณค่าเทียม ตลอดจนจนเป็นการคิดประเมินค่า และการตัดสินใจเลือกสิ่งที่เป็นประโยชน์พื้นฐานแก่ชีวิตอย่างแท้จริงและเป็นไปเพื่อประโยชน์ทั้งแก่ตนเองและผู้อื่น

8) วิธีคิดที่ 8 ไร้คุณธรรม คือ วิธีคิดที่ใช้ประสบการณ์พิจารณาเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยคิดปรุงแต่งไปในทางที่ดั่งามเป็นประโยชน์เป็นกุศล มีสติระงับยับยั้งความคิดอกุศล ตามที่พุทธเจ้าชี้แนะแนวทางไว้ว่า หากเมื่อใดความคิดอกุศลที่เป็นบาปเกิดขึ้นแล้ว ให้ใช้หลักทั่วไปในการแก้ 5 ขั้น ดังนี้ 1. มนสิการ คือคิดนึกใส่ใจถึงสิ่งอื่นที่ดั่งามเป็นกุศล เช่น นึกถึงสิ่งทำให้เกิดเมตตาแทนสิ่งทำให้เกิดโทสะ 2. พึงพิจารณาโทษของความคิดที่เป็นอกุศลเหล่านั้นว่าไม่ดั่งามก่อผลร้ายนำความทุกข์มาให้

3. ไม่คิดถึงไม่ใส่ใจถึงความคิดชั่วร้ายที่เป็นอกุศลนั้นเลย 4. พิจารณาความคตินั้นว่าเกิดจากมูลเหตุปัจจัยอะไร และ 5. อธิษฐานจิต คือ ตั้งใจแน่วแน่เด็ดเดี่ยวข่มใจระงับความคตินั้นเสีย

9) วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน คือ การมีสติตามทันสิ่งที่รับรู้ เกี่ยวข้อง หรือต้องทำอยู่ในเวลานั้น ๆ ทุกขณะ โดยการพิจารณาไตร่ตรอง เหตุการณ์ หรือ สภาพการณ์ แล้วคิดวิเคราะห์หาเหตุผล เชื่อมโยงความสัมพันธ์องค์ประกอบต่าง ๆ เน้นที่ใช้เหตุผล การใช้สติปัญญายับยั้ง บังคับจิตใจไม่ให้พุ่งชนตามอารมณ์ความรู้สึก แต่อยู่กับความตระหนักรู้ภาวะที่เป็นจริงปัจจุบัน มีให้อารมณ์เกาะติดอาลัยอารมณ์กับอดีต และมีให้พุ่งชนเลื่อนลอยกับอนาคตที่ไม่มีฐานของความจริง

10) วิธีคิดที่ 10 วิถีชวาท (แบบจำแนกเงื่อนไข) คือ การมอง พิจารณา ไตร่ตรอง เหตุการณ์ แล้วแสดงความจริงจากการคิดวิเคราะห์ จำแนกแยกแยะออกให้เห็นแต่แง่ แต่ละด้านตามเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการวินิจฉัยหรือประเมินคุณค่าความดีความชั่วแล้วจึงเสนอข้อสรุปหรือข้อวินิจฉัย โดยแสดงออกและสื่อความหมายตามความคิดด้วยการพูดจำแนกแยกแยะตามประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามหลักการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ยึดตามลักษณะการใช้ ชนิดชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมเรียนรู้รายบุคคลและเป็นกิจกรรมกลุ่มได้ ทั้งยังอิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กระทรวงศึกษาธิการ ในส่วนของกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนการออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ อยู่บนพื้นฐานแนวคิดทฤษฎีจิตวิทยาแนวพุทธ ได้แก่ การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ของ พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) (2556) โดยผู้วิจัยได้ผานวิธีคิดตั้งแต่ 2 วิธีคิดขึ้นไป ซึ่งมีวิธีคิดหลัก 1 วิธี และวิธีคิดร่วมอีก 1 – 3 วิธี แล้วประมวลเป็นขั้นตอนการคิดที่เป็นระบบ 2 - 4 ขั้นตอน เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้, พุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ของ สุมน อมรวิวัฒน์ (2530) กับทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ดังนี้ ลำดับขั้นการเรียนรู้ของ เบนจามิน บลูม, ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยมเชิงปัญญา (Cognitive Constructivism) และเชิงสังคม (Social Constructivism) ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ ฌอง พอล เพียเจต์ (Jean Paul Piaget) และวิกทอทสกี เลฟ เซเมนอวิช (Lev Semenovich Vygotsky) นอกจากนี้ยังใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Participatory learning) เน้นการฝึกทักษะการปฏิบัติเรียนรู้จากการกระทำ (Learning by doing) ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ (Activity Learning) ดังนี้ 1) การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) 2) บทบาทสมมติ (Role Playing) 3) กรณีตัวอย่าง (Case) 4) เกม (Game) 5) สถานการณ์จำลอง (Simulation) 6) เพลง (Song) 7) การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ (Online Media) โดยใช้สำหรับประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คาบเรียนวิชาชั้นตะ

(กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน) และคาบกิจกรรม Homeroom เข้า – เย็น (40 - 45 นาที) รวม จำนวน 30 ครั้ง (3 ครั้ง/สัปดาห์) ใช้เวลาประมาณ 2 เดือน 2 สัปดาห์ เพื่อมุ่งสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน คือ 1) ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2) การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 3) การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ 4) การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ชุดกิจกรรมประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้สอน 1 ชุด และ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนจำนวน 10 ชุด ดังนี้

ชื่อชุดกิจกรรม	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม	กิจกรรมที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ชุดที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน Online Media
ชุดที่ 2 การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	วิธีคิดที่ 10 วิภาษวิทยา	บทบาทสมมติ Role-play
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์	วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	เพลง Song
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์	วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้คุณค่าเทียม	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	กรณีตัวอย่าง Case
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์	วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	เกม Game
ชุดที่ 6 การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์	วิธีคิดที่ 8 เจ้าคุณธรรม	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	สถานการณ์จำลอง Simulation
ชุดที่ 7 การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	การอภิปรายกลุ่มย่อย Small Group Discussion
ชุดที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณะ	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน Online Media
ชื่อชุดกิจกรรม	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม	กิจกรรมที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วม

ชื่อชุดกิจกรรม	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม	กิจกรรมที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	วิธีคิดที่ 4 อริยสัจ	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์	กรณีตัวอย่าง Case
ชุดที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์	วิธีคิดที่ 10 วิชาชวาท	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	การอภิปรายกลุ่มย่อย Small Group Discussion

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ หมายถึง ทักษะหรือความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการเข้าถึงสื่อ เปิดรับและเลือกรับสื่อ การคิดวิจารณ์ญาณ ความรู้ ความเข้าใจ การวิเคราะห์ ตีความ ตัดสิน ประเมินค่า จากเนื้อหาของสื่อ มีความตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อ ต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม เห็นคุณค่า ความสำคัญ และความจำเป็นในการป้องกันตนเองให้พ้นอันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์ ตลอดจนมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ต่อการเรียนรู้และดำรงชีวิต ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ 1) ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2) การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 3) การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ 4) การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

1. ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง

สื่อออนไลน์ รับรู้ และ เข้าใจเนื้อหา ที่มา ของสื่อ สังเกต จดจำ ความหมาย ของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร ไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที สามารถเลือกข้อมูล คัดกรอง และค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ได้ การวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อด้านความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จะวัดได้จากแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น อันเกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์ตามประเภทและเนื้อหาผลกระทบต่อสื่อออนไลน์ และการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ข้อคำถาม รวม 40 ข้อ ลักษณะคำถามอยู่ในระดับพฤติกรรม การเรียนรู้ขั้นความรู้ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ ผู้เรียนจะต้องคิดหาคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ถ้าตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบผิดจะไม่ได้คะแนน การตัดสินว่าผู้ทำแบบทดสอบวัดด้านความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์อยู่ในระดับใด ใช้การพิจารณาจากคะแนนรวมของข้อ

2. การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ หมายถึง ความสามารถในการใช้ทักษะการคิดแบบ โยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี ตามขั้นตอนที่ผู้วิจัยประมวลได้ หลังจากได้รับการฝึกฝนผ่านชุดกิจกรรมการ เรียนรู้มาวิเคราะห์เชิงเหตุผล เปรียบเทียบ หาความแตกต่าง ลำดับความสำคัญ คาดการณ์ถึงผลที่จะ เกิด ตีความ ตัดสิน ประเมินค่า โดยใช้วิธีการตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น และวิพากษ์วิจารณ์ เกี่ยวกับ เนื้อหาสาระที่มากับสื่อ ความหมายทั้งโดยตรงและโดยนัย การใช้ภาษา ประเภทของรายการและเนื้อหา ที่มา ผู้ผลิต ผู้เกี่ยวข้อง ความมุ่งหวัง วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย การชี้นำชักจูงโน้มน้าวใจ อารมณ์ และความรู้สึกที่ได้ เช่น การใช้สีสัน ภาพ ฉาก สื่อสัญลักษณ์ มุกตลก ดนตรี เพลงประกอบ ความ สมจริง รูปแบบการนำเสนอของสื่อ และผลประโยชน์ทางธุรกิจของผู้ประกอบการ ตลอดจนคุณภาพ ของสื่อ คุณประโยชน์ ความดีงาม ค่านิยม ทศนคติ ศีลธรรม จรรยาบรรณ ทั้งต่อตนเองและสังคมในด้าน ต่าง ๆ ได้ เพื่อป้องกันตนเองจากพิษภัยที่มากับสื่อการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อด้านการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อ ออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จะวัดได้จากแบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ที่ผู้วิจัย สร้างขึ้น ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบกำหนดสถานการณ์เรื่องราวอันเกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์ ข้อคำถาม รวม 30 ข้อ ส่วนคำตอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ผู้เรียนจะต้องคิดหาคำตอบด้วยการคิดแบบโยนิโสม นสิการ 10 วิธี ตามที่ได้รับการฝึกฝนมา คำถามแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ถ้าตอบถูกจะ ได้ข้อละ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบผิดจะไม่ได้คะแนน การตัดสินว่าผู้ทำแบบทดสอบวัดด้านการคิดวิเคราะห์ ต่อสื่อออนไลน์อยู่ในระดับใด ใช้การพิจารณาจากคะแนนรวมของข้อ

3. การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ หมายถึง ลักษณะอาการของการรับรู้ คิดได้ รู้สึก สำนึกถึงผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ว่ามีโทษหรืออันตรายต่อตนเอง ด้านพัฒนาการทาง ร่างกาย ทางสติปัญญา ด้านพฤติกรรม ด้านจิตใจ ครอบคร้ว และสังคม และผลกระทบทางด้านศีลธรรม วัฒนธรรม และประเพณีไทย ตลอดจนการมองเห็นคุณค่า ความสำคัญ และความจำเป็นในการป้องกัน ตนเองให้พ้นอันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์ การวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อด้านการตระหนักรู้ถึงผลกระทบ ของสื่อออนไลน์ วัดได้จากแบบวัดการตระหนักรู้ต่อผลกระทบของสื่อออนไลน์ เป็นแบบสอบถามมาตรวัด แบบลิเคอร์ท 5 อันดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นข้อความทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งจะทำให้ผู้ตอบประเมินตนเอง ว่ามีความรู้สึกหรือความคิดเห็นตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อในระดับใด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ คือ ถ้าตอบจริงมากที่สุด ให้ 5 คะแนน จริงมาก ให้ 4 คะแนน ค่อนข้างจริง ให้ 3 คะแนน ไม่จริง ให้ 2 คะแนน และ ไม่จริงเลย ให้ 1 คะแนน ส่วนข้อความทางลบจะให้คะแนนในลักษณะตรงข้าม ผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงแสดงว่า มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ด้านการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อสูงกว่าผู้ตอบที่ได้คะแนนต่ำกว่า

4. การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ หมายถึง การ ที่ผู้เรียนมีความรู้สึก ความคิดเห็นที่ดี ต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ จากเนื้อหาสาระที่

ปรากฏในสื่อออนไลน์ต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ ก่อให้เกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ เพิ่มขึ้น ตลอดจนการควบคุมและรู้เท่าทันอารมณ์ความรู้สึกตนเองขณะที่รับสื่อ และใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์การวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการ ใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ วัดได้จากแบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการ ใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ เป็นแบบสอบถามมาตรวัดแบบลิเคอร์ท 5 ระดับ ที่ผู้วิจัย สร้างขึ้น เป็นข้อความทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งจะให้ผู้ตอบประเมินตนเองว่ามีความรู้สึกหรือความคิดเห็นตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อในระดับใด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ คือ ถ้าตอบจริงมากที่สุด ให้ 5 คะแนน จริงมาก ให้ 4 คะแนน ค่อนข้างจริง ให้ 3 คะแนน ไม่จริง ให้ 2 คะแนน และไม่จริงเลย ให้ 1 คะแนน ส่วนข้อความทางลบจะให้คะแนนในลักษณะตรงข้าม ผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงแสดงว่ามีระดับการรู้เท่าทันสื่อด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการ ใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์สูงกว่าผู้ตอบที่ได้คะแนนต่ำกว่า

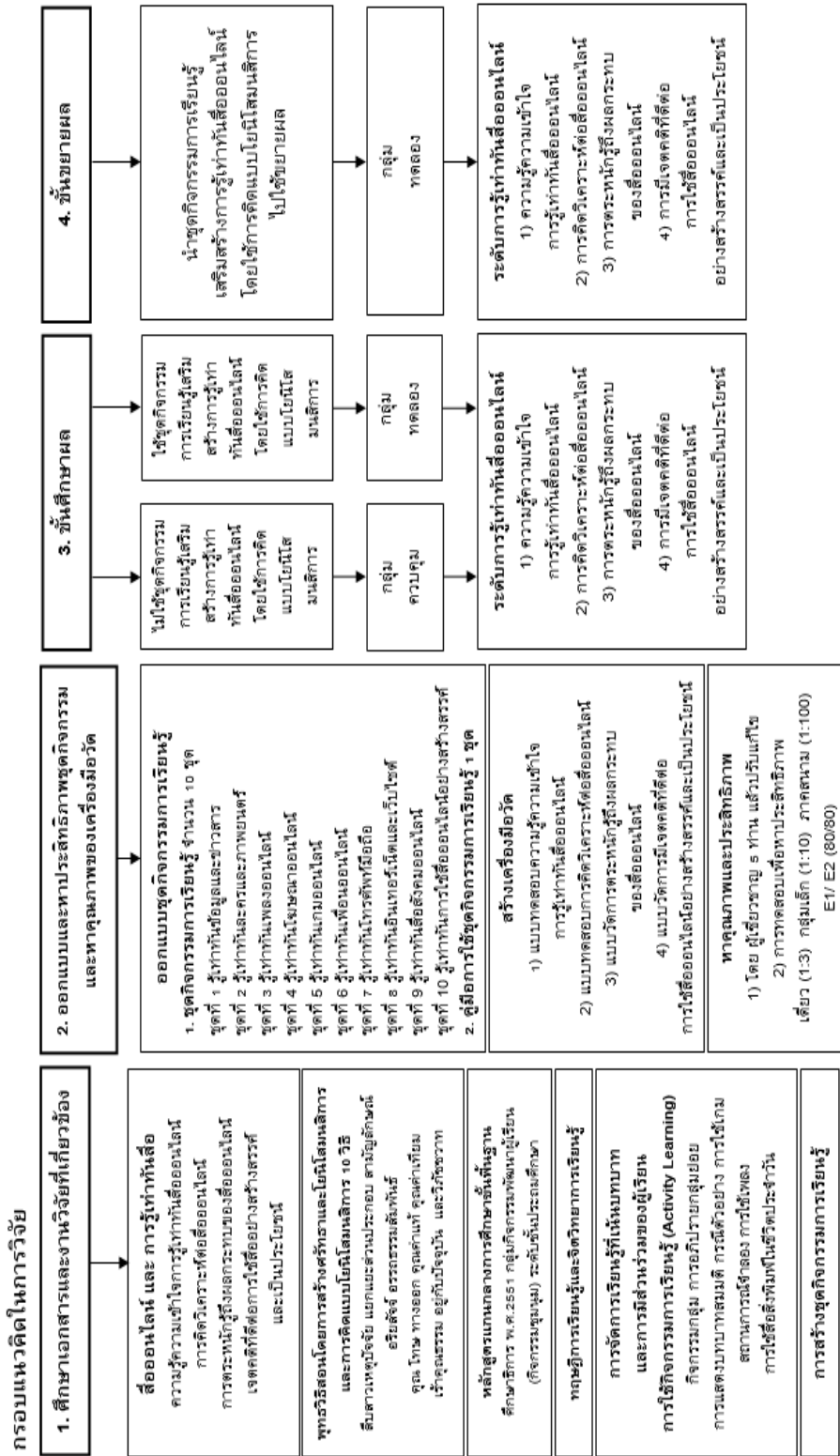
สมมติฐานในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

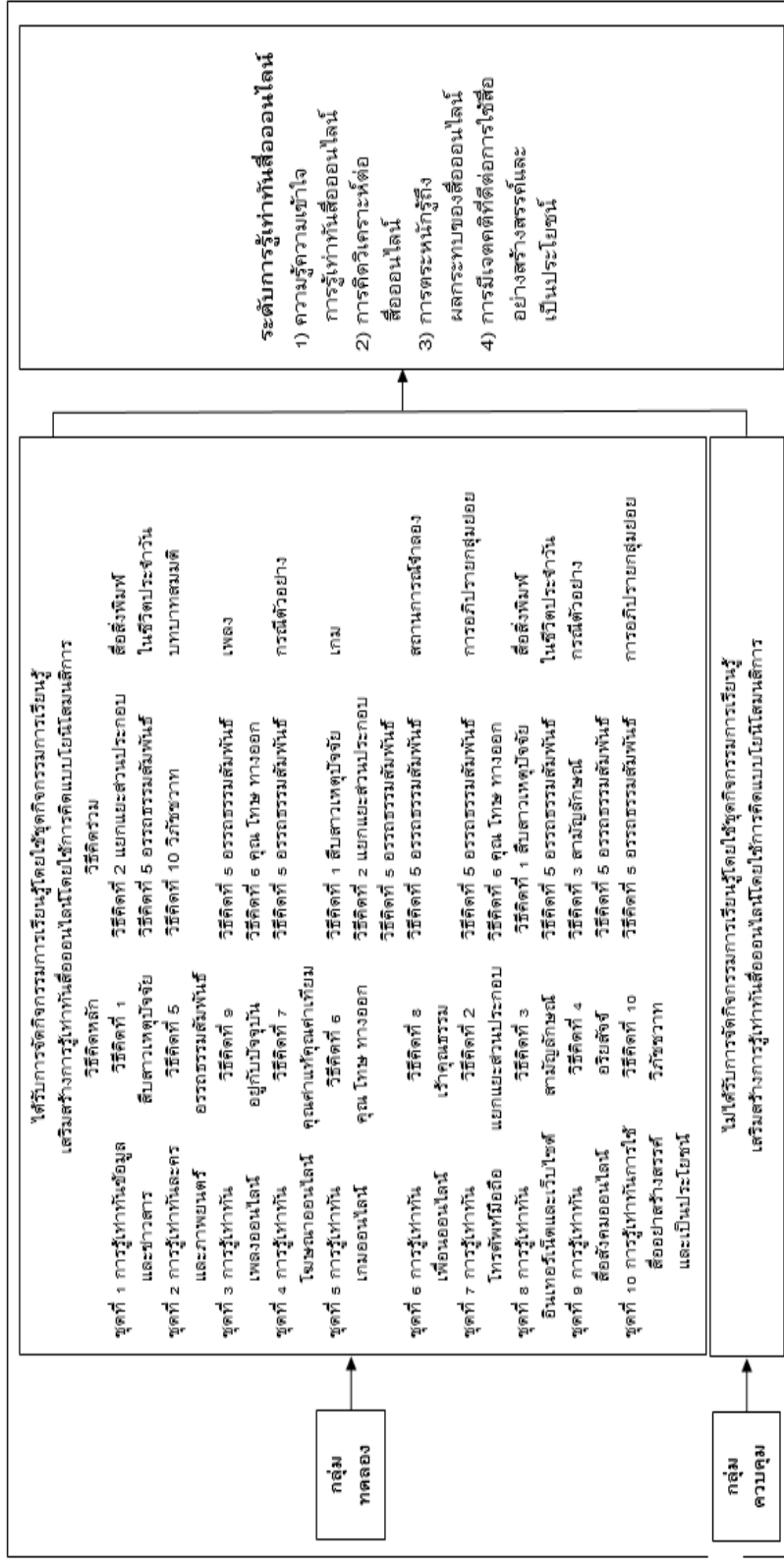
กรอบแนวคิดในการวิจัย

สำหรับการศึกษาวิจัยของผู้วิจัยในครั้งนี้จะทำการศึกษาวิจัยโดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 แบบ ของ พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต) (2556) ร่วมกับแนวคิดพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ของ สุมณ อมรวิวัฒน์ (ม.ป.ป. น. 53 - 77) ซึ่งในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดในแต่ละขั้นของการเรียนการสอนอยู่บนฐานแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียน ดังนี้ ลำดับขั้นการเรียนรู้ของ เบนจามิน บลูม และกลุ่มพุทธิปัญญานิยม (constructivism)

การสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism) ของเพียเจต์ (Piaget) และ เชิงสังคม (Social constructivism) ของวิกทอทสกี (Vygotsky) รวมทั้งการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Participatory learning) เน้นการฝึกทักษะการปฏิบัติรายบุคคลและกลุ่ม เรียนรู้จากการกระทำ (learning by doing) ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ (Activity Learning) ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการและจะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาชั้นหะ ของกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามแนวทางของหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการพ.ศ.2551 เนื่องจากเรื่องของ “การรู้เท่าทันสื่อ” เป็นความสามารถในการสื่อสารซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการดำเนินชีวิตได้อย่างมีสุขภาวะสมบูรณ์ ทั้งยังมีการกล่าวไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพ.ศ.2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ ในส่วนของสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ที่มุ่งเน้นพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน นอกจากนี้ยังมีการกล่าวไว้ในส่วนของการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสุขภาวะของเด็กและเยาวชน ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560: ออนไลน์) ตลอดจนเป็นไปตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 เกี่ยวกับแนวคิดการจัดการศึกษา (Conceptual Design) ด้านเป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560: ๑ – ๑) ทั้งหมดที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงได้นำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดและการดำเนินการศึกษาวิจัยเชิงทดลองในครั้งนี้ ดังนี้



กรอบการทดลอง



ภาพประกอบ 2 กรอบการทดลอง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้คือการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ผู้วิจัยได้ศึกษาทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์
 - 1.1 ความหมายของสื่อ และ สื่อออนไลน์
 - 1.2 การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.2.1 ข้อมูลทางสถิติของการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.2.2 ลักษณะเนื้อหาของบนสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.3 ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน
2. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ
 - 2.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ
 - 2.2 ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ
 - 2.3 แนวทางการเรียนรู้เท่าทันสื่อ
 - 2.4 การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทและเนื้อหา
 - 2.4.1 การรู้ทันข้อมูลและข่าวสาร
 - 2.4.2 การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์
 - 2.4.3 การรู้เท่าทันเพลง
 - 2.4.4 การรู้เท่าทันโฆษณา
 - 2.4.5 การรู้เท่าทันเกม
 - 2.4.6 การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์
 - 2.4.7 การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ
 - 2.4.8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์
 - 2.4.9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
 - 2.4.10 การรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์
3. แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน
 - 3.1 ความหมายของการเรียนรู้
 - 3.2 ลักษณะสำคัญและธรรมชาติของการเรียนรู้

- 3.3. กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการสอน
- 3.4 แนวคิดทฤษฎีจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน
- 3.4.1 ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้นฐาน ลำดับขั้นการเรียนรู้ของ
เบนจามิน บลูม (Benjamin S. Bloom)
- 3.4.2 ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยมหรือทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์
(Constructivist Theory)
- 1) แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism)
ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ ฌอง พอล เพียเจต์ (Piaget's Cognitive Development Theory)
- 2) กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social constructivism) ทฤษฎี
พัฒนาการทางสติปัญญาของ วีกอทสกี เลฟ เซเมโนวิช (Lev Semenovich Vygotsky)
- 3.5 แนวคิดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
- 3.5.1 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ของผู้เรียน
- 3.5.2 หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
- 3.6 การใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้
- 3.6.1 การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)
- 3.6.2 การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)
- 3.6.3 กรณีตัวอย่าง (Case)
- 3.6.4 เกม (Game)
- 3.6.5 สถานการณ์จำลอง (Simulation)
- 3.6.6 เพลง (Song)
- 3.6.7 สื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน (Online Media)
- 3.6.8 กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม (Group Process)
4. แนวคิดพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการและการคิดแบบโยนิโสมนสิการ
- 4.1 แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ
- 4.1.1 ความหมายและความสำคัญของโยนิโสมนสิการ
- 4.1.2 ประเภทและองค์ประกอบของโยนิโสมนสิการ
- 4.1.3 กระบวนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ
- 4.2 แนวคิดการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ

- 4.3 วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ 10 วิธี
 - 4.3.1 วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย
 - 4.3.2 วิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ
 - 4.3.3 วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์
 - 4.3.4 วิธีคิดที่ 4 อริยสังข์
 - 4.3.5 วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์
 - 4.3.6 วิธีคิดที่ 6 คุณโทษ ทางออก
 - 4.3.7 วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม
 - 4.3.8 วิธีคิดที่ 8 ไร้คุณธรรม
 - 4.3.9 วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน
 - 4.3.10 วิธีคิดที่ 10 วิภังชวาท
5. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ
6. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 6.1 ความหมายและคุณค่าของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 6.2 แนวคิด หลักการ และหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 6.3 ลักษณะและประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 6.4 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 6.5 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 6.6 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ
 - 7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

แนวคิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์

ความหมายของสื่อ และ สื่อออนไลน์

การติดต่อสื่อสารกันของมนุษย์ในปัจจุบันนี้ มีความสะดวกรวดเร็วกว่าในอดีตอย่างมาก เนื่องจากวิวัฒนาการทางระบบเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์การสื่อสารสารสนเทศและโทรคมนาคมมีความเจริญรุดหน้าไปอย่างต่อเนื่อง มีการพัฒนาการของการส่งสัญญาณแบบอนาล็อก (Analog) ไปสู่ระบบดิจิทัล (Digital) จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงระบบการสื่อสารมวลชนและเกิด “การหลอมรวมสื่อ” คือสื่อต่างชนิดกัน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ วิทยุ โทรศัพท์ สามารถรวมเป็นโครงข่าย (Network) สื่อสารเดียวกันได้ และผู้ใช้สื่อก็สามารถที่จะโต้ตอบกันเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบสองทาง คือวิวัฒนาการของ “สื่อดั้งเดิม” ไปสู่ “สื่อใหม่” (Digital Media) หรือชื่อเต็มว่า สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ (New Digital Media/NDM) (ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน. 2556: 5; สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2559, น. 5)

สื่อ (Media) คือ ช่องทางการสื่อสารที่นำเสนอเนื้อหาของสาร เช่น ข่าว ข้อมูลบันเทิง หรือโฆษณาไปสู่ผู้บริโภค แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) สื่อดั้งเดิม (Traditional Media) หมายถึง สื่อที่ผู้ส่งสารทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้รับสารได้ทางเดียว เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น

2) สื่อใหม่ (New media) หมายถึง สื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกันเป็นการสื่อสารสองทาง ซึ่งมีการพัฒนาไปสู่การสื่อสารผ่านทางระบบเครือข่าย ปัจจุบันเป็นที่รู้จักและนิยมใช้กันมากขึ้น รวมถึงเครือข่ายสังคม (Social Media Network) (พรจิต สมบัติพานิช. 2547: 4; พรทิพย์ เย็นจะบก, 2558, น. 10 – 11, อ้างอิงจากสำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2558, น. 10; Burnett, R. and Marshall D. P, 2003, pp. 40-41)

สื่อสังคมออนไลน์ มีหลายชื่อเรียก เช่น เครือข่ายสังคม (Social Media Network) หรือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หรือ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หรือ โซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้หลายคน สำหรับในงานวิจัยนี้จะใช้คำว่า “สื่อออนไลน์” โดยสามารถสรุปได้ว่า คือ รูปแบบหรือวิธีการติดต่อสื่อสารของมนุษย์จากทั่วโลกด้วยระบบเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคม บนเครือข่ายออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารจำนวนมาก อันมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันทางสังคม โดยมีลักษณะการใช้งาน ทั้งการตอบรับ – ปฏิเสธ เป็นพื้นที่สาธารณะที่ใช้สำหรับเป็นแหล่งการสร้างชุมชนในการทำกิจกรรมร่วมกันได้อย่างเสรี เช่น สร้างความรู้จักกัน สร้างหรือผลิตข้อมูล-เนื้อหา (post) แบ่งปัน (share) ดาวน์โหลด บริการเผยแพร่ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ประสพการณ์ส่วนตัว บทความ รูปภาพ วิดีโอ ผลงาน ทั้งยังเป็นที่พักปะ พุดคุยสนทนา (shat) วิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็น ความรู้สึกนึกคิด (comment) ความสนใจร่วมกัน การ

ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน การตอบสนองความต้องการ และการเคลื่อนไหวทางสังคมของผู้ที่มีเป้าหมายเดียวกัน ตลอดจนประโยชน์อย่างอื่นอย่างไม่จำกัดขอบเขต ผ่านอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารทางเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์ ไอแพด (ipad) แท็บเล็ต (tablet) และโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Smartphone) ด้วยโปรแกรมซอฟต์แวร์ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ วิดีโอ และแอปพลิเคชันต่าง ๆ (แอปพลิเคชัน Software Application หรือ โปรแกรมประยุกต์ หมายถึง โปรแกรมประเภทหนึ่งสำหรับงานเฉพาะทาง ซึ่งมีให้ผู้ใช้ได้เลือกใช้งานได้หลากหลายชนิด บนอุปกรณ์การสื่อสารหลายรูปแบบ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์) (Duhe, 2007, อ้างอิงจาก วณิชา แก้วสุข, 2558, น. 8; บุญเลิศ รังผึ้ง, 2558, น. 8; กันตพล บันทัดทอง, 2558, น. 1-2; สุชีรา พระมาลา, 2559, น. 454 – 455; วรวิมล อ่อนน่วม, 2559: ออนไลน์; พิเชิต วิจิตรบุญญรักษ์, 2559: ออนไลน์; เสาวภาคย์ แผลมเพชร, 2559: ออนไลน์)

การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ข้อมูลทางสถิติของการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์

จากรายงานสถิติและพฤติกรรมการใช้งาน Internet และ Social Media ทั่วโลก โดย We Are Social ดิจิตอลเอเจนซีชื่อดังในสิงคโปร์ ออกรายงานชื่อ Digital in 2016 ซึ่งมีข้อมูลเกี่ยวกับประเทศไทย พบว่าคนไทยใช้ Internet และ Social Media หรือ “สื่อออนไลน์” มากถึง 38 ล้านคน คิดเป็น 56 % ของประชากร 68 ล้านคน โดยใช้ผ่านอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารดิจิทัลที่เป็นสมาร์ทโฟน 64 % แล็บท็อป 27 % แท็บเล็ต 11 % และอื่น ๆ อีก 1 – 2 % (TANA. 2559: ออนไลน์) และ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สพทอ. Electronic Transactions Development Agency (Public Organization) (2559: ออนไลน์) ยังเปิดเผยข้อมูลการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในปี พ.ศ. 2559 ช่วงเดือน มี.ค. – พ.ค. จากกลุ่มตัวอย่าง 16,661 คน ทั่วประเทศในช่วงวัยต่าง ๆ (Generation) พบสิ่งที่น่าสนใจคือ สื่อออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มช่วงวัยอายุ Gen Z (คนที่เกิดหลัง พ.ศ. 2540 ขึ้นไป ซึ่งกำลังอยู่ในวัยเด็กและเยาวชน รวมทั้งวัยเรียนระดับประถมศึกษา) คือ ยูทูบ (Youtube) เฟซบุ๊ก (Facebook) และ ไลน์ (Line) ความน่าวิตกกังวลคือมีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสูงถึง 40.2 ชั่วโมง / สัปดาห์ ขณะที่ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 45 ชั่วโมง / สัปดาห์ โดยตัวเลข 98.6 % ของ Gen Z นิยมใช้ยูทูบ (Youtube) เป็นที่นิยมลำดับแรก ส่วนลำดับความนิยมรองลงมาคือการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) 93.8 % และไลน์ (Line) 91.4 % ตามลำดับ

จากข้อมูลสถิติการใช้สื่อสังคมออนไลน์ข้างต้นสามารถสรุปโดยสังเขปได้ว่าคนไทยส่วนใหญ่ทุกเพศทุกวัยรวมทั้งเด็กและเยาวชนจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันไปกับการบริโภคสื่อข้อมูลข่าวสาร ที่มีอยู่จำนวนมากบนสื่อสังคมออนไลน์ หรือ สื่อออนไลน์ โดยที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ด้วยเพราะเหตุว่าพฤติกรรมการใช้งาน Internet และ Social Media ของคนไทยกำลังเป็น

ที่ได้รับความนิยมตามกระแสสังคม อันมีส่วนชักจูงใจให้เข้าสู่การสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ได้โดยง่าย ทั้งยังมีแนวโน้มว่าจะสูงขึ้นเรื่อย ๆ สอดคล้องกับ สำนักปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (2559: 36) กล่าวว่า แนวโน้มของโซเชียลมีเดีย ยังคงมีเพิ่มขึ้นดังมีรายงาน ว่า คนไทยใช้เวลาในการเข้าชมนยูทูปในครั้งแรกของปี 2559 เฉลี่ยวันละ 1.7 ชั่วโมง เพิ่มขึ้นจาก 1.1 ชั่วโมงในปีก่อน โปรแกรมไลน์สำหรับแชทหรือพูดคุยผ่านตัวหนังสือสั้น ๆ ที่เป็นยอดนิยมของคนไทย มีค่าเฉลี่ยการใช้อยู่ที่ 83.7 นาที ต่อวัน ต่อคน นอกจากนี้ยังมีตัวเลขแสดงการใช้อุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ตโฟนด้วย ซึ่งสูงถึง 85.5% เป็นเพราะเพียงแค่ใช้สมาร์ตโฟนก็ครอบคลุมการเข้าถึงสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ได้ทุกชนิดนั่นเอง ส่วนค่าสถิติที่แสดงความถี่ในการเข้าใช้งานเพื่อการสนทนา ซึ่งสูงกว่าสื่อชนิดอื่นโดยมีค่าเฉลี่ยการใช้สื่อ ยูทูป 76.9 % ไลน์ 82.0 % และ เฟซบุ๊ก 84.2 % ตามลำดับ ในรายงานยังกล่าวอีกว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาที่เป็นทางการด้วยเพราะมักใช้ในการ ส่ง-รับสาร เช่น การโพสต์ แชร์ แชท ไลน์ ความรู้สึกนึกคิด ความเห็น ข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ทั้งส่วนบุคคลและสาธารณะได้อิสระเสรีอย่างไม่มีขอบเขต ไม่มีใครคอยกำกับควบคุมดูแล

จากข้อมูลทางสถิติข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาวิจัย กรณีดังต่อไปนี้

- 1) การใช้สื่อออนไลน์ที่ได้รับความนิยมและความถี่สูงสุดในการเข้าถึงและเปิดใช้งานของกลุ่มช่วงวัย Generation Z คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูป (Youtube) และไลน์ (Line) ผ่านอุปกรณ์สื่อสารประเภท อินเทอร์เน็ต , สมาร์ตโฟน รวมทั้ง แท็บเล็ต และ ไอแพด
- 2) กลุ่มประชากรที่เลือกศึกษาวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีอายุอยู่ในกลุ่มช่วงวัยเด็กและเยาวชน Generation Z คือช่วงอายุประมาณ 9 – 11 ปี เนื่องจากสถิติทั้งประเทศพบว่ากลุ่มช่วงอายุนี้นี้มีความนิยมในการใช้สื่อออนไลน์ระดับที่สูงมาก

ลักษณะเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) จัดว่าเป็นสื่อใหม่ (New media) เป็นช่องทางทางการสื่อสารที่สำคัญ และมีบทบาทต่อสังคมที่กำลังเปลี่ยนวิธีการติดต่อสื่อสารไปจากรูปแบบเดิม อีกทั้งยังเป็นการสื่อสารช่องทางเลือก (Alternative channel) ของผู้คนในปัจจุบัน ดังนั้น เรื่องของลักษณะเนื้อหาที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมคือ ยูทูป เฟซบุ๊กส์ และไลน์ จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจว่ามีลักษณะ เนื้อหาอย่างไร ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าแล้วสรุปได้ดังนี้

1) ยูทูป (Youtube)

ยูทูป เป็นแหล่งรวมความบันเทิงและสาระความรู้ที่หลากหลายเปรียบเสมือนรายการโทรทัศน์ประเภทหนึ่งที่ใช้สามารถชมรายการต่าง ๆ ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นหนัง ละคร มิวสิควิดีโอ หรือการโชว์ความสามารถต่าง ๆ จากที่บ้าน ซึ่งจัดเป็นหมวดหมู่เพื่อความสะดวกในการเลือกชมและแบ่งปัน ดังนี้ ข่าวและการเมือง การศึกษา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ยานยนต์และพาหนะ การท่องเที่ยวและกิจกรรมต่าง ๆ กีฬา บล็อกส่วนบุคคล สัตว์เลี้ยงและสัตว์ต่าง ๆ ตลก บันเทิง เพลง ภาพยนตร์และแอนิเมชัน เกม เป็นต้น โดยผู้ใช้งานสามารถอัปโหลด แชร์ หรือ ดูปฏิบัติการวิดีโอผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชันยูทูปได้ เพราะเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่ในการแบ่งปันเนื้อหาได้อย่างอิสระตามความต้องการ แต่ละนาที่จึงมีการอัปโหลดวิดีโอความยาวกว่า 300 ชั่วโมง เข้ามายังเว็บไซต์ ทำให้มีเนื้อหาจำนวนมาก และกลายเป็นหนึ่งในเว็บไซต์ยอดนิยมที่มีผู้เข้าชมมากที่สุดในโลก ปัจจุบันนี้ยูทูป สามารถถ่ายทอดสดด้วยสมาร์ตโฟน ซึ่งไม่มีข้อจำกัดในด้านการนำเสนอเนื้อหา เวลา สถานที่อีกด้วย (ดารานิตย์ คงเทียม, 2556, น. 1 – 3; ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย, 2559, น. 16; สนุกไฮเทค 2559: ออนไลน์)

2) เฟซบุ๊กส์ (Facebook)

เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดและมีผู้ใช้งานทั่วโลก ซึ่งทำให้ผู้บริโภคสามารถเสฟข้อมูลข่าวสารได้ทุกที่ทุกเวลา สนับสนุนให้ผู้ที่มีความหลากหลายมาเป็นสมาชิกร่วมกัน และมีปฏิสัมพันธ์กัน ผู้ใช้จะสร้างตัวตน สะท้อนความเป็นตัวตน และทัศนคติ ขึ้นบนโลกออนไลน์ เพื่อเล่าเรื่องราวประสบการณ์ของตนเองและเพื่อนฝูง ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ความคิดเห็น แบ่งปันบอกเล่าเรื่องราวส่วนตัว ผ่านรูปภาพ ข้อความตัวอักษร วิดีโอ หรือ เนื้อหาที่มีลักษณะ มัลติมีเดีย (Multimedia) มีการแชร์ (Shared) โพลต์ (Post) ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ผ่านหน้าข่าว (News Feed) มีการกดถูกใจ (Like) แสดงความคิดเห็น (Comment) นอกจากนั้นยังมีเรื่องของการทำธุรกิจ เช่น การโฆษณา การซื้อขายสินค้า เป็นต้น ปัจจุบันนี้ก็สามารถใช้ถ่ายทอดสดได้โดยใช้สมาร์ตโฟนเช่นเดียวกับยูทูป เฟซบุ๊กจึงได้รับความนิยมอย่างมาก (ฉัฐมณฑน์ ตั้งกิจถาวร, 2557, น. 3 – 4; องค์การยูนิเซฟประเทศไทย, 2559, น. 14; สนุกไฮเทค, 2559: ออนไลน์)

3) ไลน์ (Line)

เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการสนทนาบนอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต (Tablet) ผู้ใช้สามารถสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความจากอุปกรณ์การสื่อสารเครื่องหนึ่งไปสู่อีกเครื่องหนึ่ง จุดเด่นคือ นอกจากสำหรับการสนทนา (Chat) ก็คือ รูปแบบของ “สติ๊กเกอร์” (Sticker) ที่แสดงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้ที่หลากหลาย โดยผู้ส่งสามารถเลือกสรรให้

เหมาะสมกับรูปแบบ และกลุ่มเป้าหมายในการสื่อสารได้ ผลการสำรวจพบว่า ผู้ใช้ระบุว่าเพื่อการติดต่อสื่อสาร เรื่องงานธุรกิจ มีความสะดวกง่าย และรวดเร็วในการใช้งาน ใช้แทนโทรศัพท์/ใช้โทรออนไลน์ สามารถใช้เป็นหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร ได้รับข้อมูลข่าวสารมากขึ้น ประหยัดค่าใช้จ่าย สามารถไต่ร่อง

คดีวิเคราะห์ก่อนพิมพ์ / สื่อสารได้ และทำให้มีเพื่อนมากขึ้น รักษาความสัมพันธ์ในกลุ่มได้ ส่วนลักษณะเนื้อหาที่มีการใช้กัน เช่น ข้อมูลข่าวสาร ข้อความ รูปภาพ โปสเตอร์ แอปพลิเคชัน โลโก้ (Logo) คลิปวิดีโอ สติกเกอร์ ข้อความเสียง ส่วนในทางการค้าจะมีการใช้ข้อความและรูปภาพในลักษณะดังนี้ ตราสินค้า ข้อความจูงใจ การส่งเสริมการขาย รายการสินค้า และการโฆษณาต่าง ๆ เป็นต้น และยังมีการส่งลิงค์เพื่อเชื่อมต่อเว็บไซต์แหล่งข้อมูลอื่น ๆ จากภายนอกได้อีก (องค์การยูนิเซฟประเทศไทย, 2559, น. 14; ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจื่องศ์, 2559, น. ออนไลน์)

จากข้อมูลลักษณะเนื้อหาของการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ ในยูทูป (Youtube) เฟซบุ๊กส์ (Facebook) และ (Line) สามารถสรุปได้ว่า 1) ลักษณะเนื้อหาที่เป็นภาพอย่างเดียว / ภาพนิ่ง ได้แก่ รูปภาพ ภาพวาด โปสเตอร์ โลโก้ (Logo) สติกเกอร์ที่แสดงอารมณ์และความรู้สึกหลากหลาย ตราสินค้า ที่เป็นเสียง ได้แก่ ข้อความเสียง และเพลง ที่เป็นข้อความ (ตัวอักษร) ได้แก่ ข้อมูลข่าวสาร เรื่องราว-เรื่องเล่าประสบการณ์ ข้อความจูงใจ การบรรยาย บทความ หนังสือ บทประพันธ์ บทเพลง รายการสินค้า บทสนทนา ข้อความแสดงอารมณ์ความรู้สึกและแสดงความคิดเห็น และ บทโฆษณา ส่วนที่เป็นทั้ง ภาพ เสียง และข้อความ (Multimedia) ได้แก่ รายการโทรทัศน์ เช่น ละคร รายการเกมโชว์ ตลก ภาพยนตร์และแอนิเมชัน คลิปวิดีโอ มิวสิควิดีโอ การโฆษณา เกม สื่อการเรียนรู้ และแอปพลิเคชันต่าง ๆ 2) เนื้อหาที่ปรากฏบนสื่อออนไลน์ทั้ง 3 ชนิด

มีที่มาจากวิธีการใช้ ดังนี้ การสนทนา (Chat) การโพสต์-การส่ง (Post) การแชร์ – แบ่งปัน (Shared) การอัปโหลด – การถ่ายโอนข้อมูล (Upload) การถ่ายทอสด การฝากไฟล์ การกดถูกใจ (Like) และการพิมพ์ข้อความแสดงความคิดเห็น (Comment)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาเอกสารเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบทั้งทางบวกและลบ ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หรือ สื่อออนไลน์ที่ติดต่อเด็กและเยาวชน เพื่อศึกษาถึงปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อประเภทนี้

ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

สื่อสังคมออนไลน์ หรือ สื่อออนไลน์ มีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบพฤติกรรมและแบบแผนในการดำรงชีวิต นอกจากนี้ ยังเข้ามาเปลี่ยนแปลงมุมมอง วิธีคิด วิธีการมองโลก รวมทั้งค่านิยมทาง

สังคม และวัฒนธรรมของผู้ใช้อีกด้วย (ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมม่อน, 2556, น. 1) จึงเป็นที่น่าสนใจในการศึกษาถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น จากการใช้สื่อออนไลน์นั้นส่งผลต่อเด็กและเยาวชนในลักษณะใดบ้าง

สื่อสังคมออนไลน์ หรือ สื่อออนไลน์ มีทั้งประโยชน์และโทษต่อเด็กและเยาวชน ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ เช่น ถ้าใช้สื่อไปในทางสร้างสรรค์ เช่น ค้นหาข้อมูล เพื่อการศึกษาเรียนรู้ อ่านข่าวสารต่าง ๆ รับส่งอีเมลล์ หรือทำธุรกิจการค้า E-Commerce อินเทอร์เน็ตก็จะเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มากด้วยประโยชน์ แต่ถ้าไม่สามารถจัดระเบียบการใช้ให้มีความเหมาะสม ขาดวิจารณญาณ ขาดความรู้เท่าทัน ก็ส่งผลเสียต่อการเรียนและสุขภาพของเยาวชน และไม่เพียงแต่ตัวเยาวชนเท่านั้นยังส่งผลกระทบต่อสังคมและครอบครัวจนอาจก่อให้เกิดความขัดแย้งและนำไปสู่ปัญหาในระดับชาติได้ในที่สุด (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557, น. 23 – 34)

สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม (2558, น. 14 - 23) กล่าวถึงผลทางลบของสื่อออนไลน์รวมถึงสื่อทุกประเภทว่า มีอิทธิพลอย่างรุนแรงต่อกระบวนการเรียนรู้ ความคิดเห็น ทักษะคิด การพัฒนาทางบุคลิกภาพและค่านิยมทางวัฒนธรรมของเด็ก ๆ มีทั้งด้านที่เป็นคุณและโทษ เพราะการนำเสนอของสื่อแทบทุกสาขาจะมีลักษณะเสรีและเปิดกว้างอย่างไร้ขอบเขตจำกัด ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ผู้ใหญ่ยุคนี้ต้องเพิ่มความตระหนักและหาทางป้องกันอย่างรอบคอบ พึงสำนึกในความรับผิดชอบมากขึ้นที่จะสอนให้เด็กรู้จักเลือกรับสื่อที่ดีด้วยตัวเอง ผลกระทบของสื่อที่ส่งผลกระทบต่อผู้รับ โดยเฉพาะเยาวชนของไทยในยุคปัจจุบัน ที่เป็นปัญหาเร่งด่วนและสำคัญของประเทศ ซึ่งโดยสรุปมีดังนี้

1) การพนันออนไลน์ คือ ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะด้านสมอง องค์การอนามัยโลกถือว่าพฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า โรคติดพนัน (Pathological Gambling) ส่งผลให้สมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ไม่พัฒนา และยังมีผลต่อระบบการคิดและพฤติกรรมไปตลอดชีวิต คือ จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่อดทนรอความสำเร็จ หวังได้เงินมาอย่างง่าย ๆ และรวดเร็ว

2) การถูกหลอกหลวง-ล่อลวงจาก Social Media มีสิ่งยั่วยุสำหรับเด็กมากขึ้น ทั้งเรื่องเพศ เกมออนไลน์ การซื้อกิจการ หลอกหลวง ล่อลวงทางออนไลน์ โดยเฉพาะเด็ก สำนักงานตำรวจแห่งชาติ เผยว่าเด็กไทยตกเป็นเหยื่อประมาณ 50 รายต่อเดือน เพราะคนร้ายรู้ว่าเด็กไม่มีความรู้เท่าทันสื่อมากพอ ส่วน มูลนิธิกระจกเงา พบว่า เด็กหญิงไทยถูกล่อลวงจากการสนทนาทางออนไลน์ ด้วยวิธีหลอกให้ตกหลุมรักแล้วล่อลวงให้ไปพบหวังทำอนาจารและชิงทรัพย์ ซึ่งส่วนใหญ่หลงเชื่อและเต็มใจไปกับผู้ที่พบปะในสังคมออนไลน์เพราะคิดว่าไม่เป็นไร

3) การเลียนแบบพฤติกรรมดาราดารา หรือ บุคคลที่มีชื่อเสียง โดยเฉพาะสื่อบันเทิงมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน เพราะคนทำสื่อขาดจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อผู้ติดตาม เช่น

รายการละครทั้งหลายก็เน้นหนักไปทางชิงรักหักสวาท และเน้นไปที่การตบตีและฉากความรุนแรงสะใจ ทั้งวาจาและท่าทาง รวมทั้งภาพที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น ซึ่งเด็กและวัยรุ่นที่ยังไม่มีกระบวนการคิดที่เป็นเหตุและผล ดังนั้นควรมีการอบรมสั่งสอนให้แยกแยะระหว่างชีวิตจริงกับละคร

4) เสียการเรียน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ทำการสำรวจเด็ก ๆ ในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด พบว่าชีวิตของเด็กและวัยรุ่นยุคใหม่ผูกพันกับโทรศัพท์มือถือถือมาก ยิ่งขึ้น ต้องหยิบเป็นครั้งแรกหลังตื่นนอน ใช้เป็นกิจกรรมสุดท้ายก่อนเข้านอน ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กบ่อยหรือเป็นประจำ แอบใช้ระหว่างคาบเรียนบ่อยและเป็นประจำ นอกจากนี้ยังรู้สึกทนนไม่ได้ถ้าต้องอยู่คนเดียว โดยไม่มีโทรศัพท์ ทำให้เด็ก ๆ มีผลการเรียนตกต่ำลง

5) การเล่นเกม ในปัจจุบันก็มีเกมต่าง ๆ มากมายที่มาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้นทั้งเกมออนไลน์ ออฟไลน์ จากสถิติของสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข พบว่า มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า 2.7 ล้านคน เป็นตัวเลขที่สูงมาก ข้อเสียของการติดเกม 1) ต่อตนเอง ด้านร่างกาย ทำให้เกิดอาการปวดหลัง ปวดศีรษะ อ่อนเพลีย ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการที่ดีในด้านโภชนาการ การเล่น การมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การออกกำลังกาย ส่วนด้านจิตใจ อาจเกิดพฤติกรรมเลียนแบบขึ้นได้ และอาจมีอาการหงุดหงิด ไม่พอใจ อารมณ์แปรปรวนง่าย มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตายเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม หนีเรียนเก็บตัวอยู่กับบ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางคืน การเรียนตกต่ำ 2) ต่อครอบครัว การปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวลดน้อยลงทำให้เกิดความเหินห่าง และ 3) ต่อสังคม ส่งผลกระทบต่อการทำกิจกรรมทางสังคมลดลง เกิดปัญหาอาชญากรรม ทำผิดกฎหมาย เป็นต้น

6) การมีเพศสัมพันธ์เกิดการท้องก่อนวัยอันควรและขาดความรู้ความเข้าใจในการคุมกำเนิดและป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ มีแนวโน้มรุนแรงและหนักหน่วงจนน่าตกใจ ซึ่งปัจจัยหนึ่งมาจากการแพร่ระบาดของสื่อที่ไม่เหมาะสมหรือลามกอนาจารผ่านทางสื่อแต่ละประเภท จนทำให้เด็กและเยาวชนไทยซึ่งขาดภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อ มีการเลียนแบบพฤติกรรมและนำไปสู่ปัญหาดังกล่าว นอกจากนี้ยังมีทัศนคติและพฤติกรรมเบี่ยงเบน เหินห่างศาสนา มีค่านิยมแบบบริโภคนิยมอย่างฟุ่มเฟือย การทะเลาะวิวาท ติดยาเสพติด การเสพสื่อลามกอนาจาร ติดเกม ฯลฯ

สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (2559, , น. 25, 32) กล่าวถึง สื่อมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ไว้โดยสรุปว่า กระบวนการเรียนรู้ซึมซับของเด็กที่มีต่อสื่อเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดกับทุกคนด้วย แต่สำหรับในเด็กต้องพิจารณาว่าประสบการณ์ชีวิต ความพร้อมของจิตใจที่จะวิเคราะห์แยกแยะไม่เหมือนผู้ใหญ่ การปล่อยให้เด็กรับชมรายการโดยลำพังหรือตามแต่ใจแบบผู้ใหญ่ มีผลต่อระบบคิด การตัดสินใจ และรูปแบบพฤติกรรม เด็กจะได้รับข้อมูลและประสบการณ์ที่เกินกว่าจะใช้เหตุผลตามวัย

ของเด็กพิจารณา และเกินกว่าจะทำความเข้าใจที่ถูกต้องได้ เด็กไม่สามารถรู้ได้ว่าข้อมูลที่ได้รับเป็นอย่างไร ภาพบางภาพบนสื่อที่เด็กพบเห็นอาจทำให้ตกใจ กลัว ไม่สบายใจ และถ้าพบเห็นบ่อยเข้าก็อาจเคยชิน หรือพัฒนาไปจนถึงขั้นอยากเลียนแบบ ปลุกฝังเป็นค่านิยม หรือรับเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมของเด็กเอง

สุชีรา พระมาลา (2559: ออนไลน์) ได้กล่าวถึง ผลกระทบต่อการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์ มีผลกระทบทั้งสองด้าน โดยสรุปได้ดังนี้

1) ในเชิงบวกคือ ทำให้ได้รู้เหตุการณ์ได้อย่างรวดเร็ว และทันต่อเหตุการณ์ สามารถช่วยในการตัดสินใจที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น และช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลใกล้ชิด ทั้งเก่าและใหม่ โดยข้อดีของการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์คือ เป็นช่องทางในการสื่อสาร/การพูดคุย/สนทนา ที่สามารถสร้างสังคมและปฏิสัมพันธ์กัน เช่น ทำให้ได้เพื่อน มีความสนุกสนานและเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ทั้งยังเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่มีการเข้าถึงง่าย ใช้งานง่ายและสะดวก

2) ในเชิงลบ สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์ของบุคคลในโลกของความเป็นจริงลดลง ทำให้ความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารลดลง คือ ข่าวสารที่ได้รับมีรายละเอียดไม่ครบถ้วน และการสนทนา (Chat) นั้นไม่สามารถหาความจริงได้ รวมทั้งยังเกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ และการเปลี่ยนทางวัฒนธรรมด้านภาษา ตลอดจนการใช้อีสื่อที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น

ส่วนเว็บไซต์ “เฝ้าระวังสื่อร้ายขยายสื่อดี” (2559: ออนไลน์) กล่าวถึง ผลกระทบของการติดต่อสื่อสารกันทางสังคมเครือข่ายออนไลน์ไว้สองลักษณะ คือ ทางบวก และ ทางลบ ทั้งต่อบุคคล ครอบครัว และสังคม โดยสรุปได้ดังนี้

1) ผลกระทบต่อบุคคล ทางบวก เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สร้างมิตรภาพไร้พรมแดนส่วนทางลบ ทำให้การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลน้อยลง เป็นต้นเหตุของโรคซึมเศร้า บางคนมีอาการหงุดหงิด ฉุนเฉียวง่าย ๆ หากไม่สามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้

2) ผลกระทบต่อครอบครัว ทางบวก ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารถามข่าวความเคลื่อนไหวระหว่างวันของคนในครอบครัวได้ ส่วน ทางลบ อาจเสี่ยงในการที่ถูก ๆ ติดต่อกับผู้คนแปลกหน้าในสื่อสังคมออนไลน์

3) ผลกระทบต่อสังคม ทางบวก ทำให้มีความสามารถในการเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้นได้ ส่วนทางลบ ทำให้เกิดการหดตัวของมิติเรื่องเวลาและพื้นที่ และทำให้เวลาในการทำกิจกรรมสังคมของมนุษย์โลกลดลง

จากข้อมูลผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปออกเป็น 3 ประเด็นคือ 1) ผลกระทบต่อตนเอง 2) ผลกระทบต่อครอบครัว และ 3) ผลกระทบต่อสังคม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ผลกระทบต่อตนเอง แบ่งออกเป็น 3 ด้านคือ 1.1) ด้านพัฒนาการ ได้แก่ 1.1.1) พัฒนาการทางร่างกาย เกิดโรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ ได้แก่ อาการซึมเศร้า ปวดศีรษะ ปวดหลัง โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ร่างกายอ่อนเพลียเพราะขาดการพักผ่อนนอนหลับไม่เพียงพอ สุขภาพร่างกายไม่แข็งแรงเพราะขาดการออกกำลังกาย และมีภาวะทางโภชนาการ 1.1.2) พัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่ ระบบสมอง ระบบการคิด ขาดความคิดที่เป็นเหตุผล การคิดแยกแยะความเป็นจริงในชีวิตกับในโลกออนไลน์ ขาดการพิจารณาไตร่ตรองจึงรู้ไม่เท่าทันและการคิดอย่างสร้างสรรค์ 1.2) ด้านพฤติกรรม ได้แก่ 1) การมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ผู้อื่นและสังคมลดลง 2) การทำผิดกฎหมาย เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ สร้างข่าวลือ เผยแพร่ข่าวลวง ข้อโกง และลักทรัพย์ 3) การเลียนแบบดาราและบุคคลที่มีชื่อเสียง 4) การเรียน เช่น ผลการเรียนตกต่ำ หนีการเรียน 5) ดิถยาเสพติด 6) ความก้าวร้าว ชอบใช้ความรุนแรง ก่อการทะเลาะวิวาท ช่มเหล่งรังแกผู้อื่น ดูหมิ่น ด่าทอ ติเตียนผู้อื่นด้วยถ้อยคำหยาบคาย 7) เกียจคร้านไม่ทำงาน ขาดความรับผิดชอบ 8) ทักษะการใช้ภาษาไม่ดี 9) เบี่ยงเบนทางเพศ ท้องก่อนวัยเรียน 10) ชอบเสพสื่อลามกอนาจาร 11) ดิถเกม 12) ใช้จ่ายไม่ประหยัด ฟุ่มเฟือย ฟุ้งเฟ้อ 13) ขาดการออกกำลังกาย 14) ห่างเหินศาสนา 15) ทำผิดประเพณีและวัฒนธรรมไทย และ 1.3) ด้านจิตใจ ได้แก่ 1) เกิดความทุกข์ ความกังวล และความสับสนลดลง 2) มีความเครียดและความซึมเศร้า 3) เกิดความผิดปรกติทางจิต และ ทางเพศ 4) การควบคุมอารมณ์และควบคุมตนเอง เช่น มีอารมณ์โกรธ หงุดหงิดฉุนเฉียวง่าย ขาดความอดทนอดกลั้น 5) มีทัศนคติที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรม และ 6) มักจะสร้างโลกส่วนตัวที่ตรงข้ามกับชีวิตจริง

2) ผลกระทบต่อครอบครัว ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์กันภายในครอบครัวห่างเหิน และลดน้อยลง และคนในครอบครัวตกอยู่ในภาวะความเสี่ยงต่าง ๆ

3) ผลกระทบต่อสังคม ได้แก่ 3.1) เกิดความแตกแยกแบ่งฝักฝ่ายและความชิงชังทางการเมือง ท้องถิ่น วัฒนธรรม ศาสนา และทางความคิด 3.2) เกิดความเปลี่ยนแปลงทางด้านการติดต่อสื่อสาร 3.3) การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารด้วยข้อมูลที่มีการหลอกลวงไม่เป็นความจริงจำนวนมาก 3.4) การทำกิจกรรมทางสังคมลดลง 3.5) การหดตัวมิติทางเวลาและมิติเวลา 3.6) มีการทำผิดกฎหมายบ้านเมืองมากขึ้น เช่น อาชญากรรมทางสื่อ และการทุจริต 3.7) การกำกับควบคุมดูแลสื่อเป็นไปได้ยาก

จากที่กล่าวมาในเรื่องของผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ จะเห็นว่า สื่อมีอิทธิพลอย่างมากต่อความคิด พฤติกรรม และวิถีชีวิตของเด็กเยาวชน หากไม่มีภูมิคุ้มกันที่ดีแล้วก็จะยอมตกเป็น

เหยื่อของการปลูกฝังความคิด ความเชื่อตามที่สื่อ หรือ ผู้ผลิตได้นำเสนอ จึงจำเป็นต้องสร้างเสริมให้เด็กมีทักษะชีวิตหลายด้านต่อการบริโภคและใช้สื่ออย่างปลอดภัยสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

Media Literacy เป็นคำศัพท์วิชาการด้านการสื่อสารมวลชน ที่เกิดขึ้นในประเทศแคนาดา และใช้แพร่หลายกันในสหรัฐอเมริกา บางประเทศในยุโรปและญี่ปุ่น เป็นคำเดียวกันกับคำว่า Media Studies ใช้ในอังกฤษ , Media Education ใช้ในอังกฤษและฝรั่งเศส และ Media Literacy ใช้ในสหรัฐอเมริกา (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552, น. 9)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ การอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อและสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้ การรู้เท่าทันสื่อในยุคนี้ต้องการทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อเราจะได้เป็นผู้ตัดสินใจได้เอง (สำนักเผยแพร่ทางวัฒนธรรม, 2558, น. 3)

รู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์ การประเมิน และการผลิตสื่อในบริบทต่าง ๆ ซึ่งความหมายนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับสื่อทุกประเภท นับตั้งแต่สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และสื่ออินเทอร์เน็ต (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2559: 65)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) เริ่มนำมาใช้ในปี ค.ศ. 1992 โดยมีสมาชิกของ Aspen Media Literacy Leadership Institute ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์สื่อในหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาแก่นักเรียน นักศึกษา ในยุคศตวรรษที่ 21 (อุษา บิ๊กกินส์, 2559: ออนไลน์)

การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถของแต่ละบุคคลในการเข้าถึง เข้าใจ ตีความ ประเมิน และสร้างเนื้อหาสื่อในรูปแบบที่หลากหลายด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อโดยไม่ถูกรบกวนจากสื่อ และสามารถเสริมสร้างพลังอำนาจของตนเพื่อให้สามารถใช้สื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของทั้งต่อตนเองครอบครัว ชุมชนและสังคม (บุบผา เมฆศรีทองคำ, 2559: ออนไลน์)

สำหรับมุมมองของนักวิชาการต่างประเทศ มีการให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อไว้หลากหลายทัศนะ ดังนี้ Baran (2004) กล่าวว่า คือ ความสามารถในการทำความเข้าใจและใช้ประโยชน์จากสื่อและเนื้อหาจากสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลและมีประสิทธิภาพ ส่วน Potter (2005) กล่าวว่า เป็นมุมมองจากการที่บุคคลเปิดรับสื่อและตีความหมายของเนื้อหาสื่อด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของ

สื่อและมีสติในการเปิดรับ และเป็นการเสริมสร้างพลังอำนาจของบุคคลในการควบคุมสื่อ ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของสื่อ ส่วน Tallim (2005) กล่าวว่า เป็นความสามารถที่จะเลือกและวิเคราะห์สารจากสื่อต่าง ๆ ซึ่งเป็นความสามารถในการตั้งคำถามว่ามีอะไรอยู่ในสารนั้นและอะไรอยู่เบื้องหลังในการผลิตสื่อ และ Wood (2006) กล่าวว่า คือความสามารถในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ การเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินและโต้ตอบกับสื่อมวลชนได้อย่างกระตือรือร้นด้วยกลยุทธ์แบบวิพากษ์ นอกจากนี้องค์กรต่างๆ ในต่างประเทศทั้ง European Commission (2007), Canadian Council on Learning (2008) และ UNESCO-Teacher Training (2008) อ้างถึงใน Oxstrand, 2009) ล้วนให้ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นแนวคิดสู่การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องกันว่าเป็นความสามารถในการเข้าถึง (access) เข้าใจ (understand) ประเมิน (evaluate) และสร้างสรรค์ (create) เนื้อหาสื่อในรูปแบบที่หลากหลายภายใต้บริบทที่แตกต่างกัน (อ้างอิงจาก บุษผา เมฆศรีทองคำ. 2559: ออนไลน์)

จากความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” หมายถึง การที่บุคคล มีทักษะหรือความสามารถ ในการเข้าถึงสื่อ (เปิดรับและเลือกรับสื่อ) การคิดวิจารณ์ญาณรู้ เข้าใจ วิเคราะห์ตีความ ประเมินค่า จากเนื้อหาของสื่อ ตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม ใช้ประโยชน์สื่ออย่างมีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้และดำรงชีวิต ตลอดจนสร้างสรรค์สื่อได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเสริมสร้างพลังอำนาจของตนโดยไม่ถูกรับอำนาจจากสื่อ จากสรุปความหมายดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำไปกำหนดเป็นกรอบของนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติของการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ สำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (2559, น. 65) กล่าวว่า เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่มากมายและปรากฏทั่วไปเช่นทุกวันนี้ การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นการสร้างทักษะชีวิตที่สำคัญแก่บุคคลในการใช้ชีวิตยุคสังคมข้อมูลข่าวสาร และยุคการหลอมรวมสื่อ อันจะเป็นการสร้างสุขภาวะที่เข้มแข็ง รู้จักปกป้องตนเองตระหนักรู้และมีสติในการรับสื่ออย่างรู้เท่าทัน และส่งเสริมให้ประชาชนได้รู้จักใช้ประโยชน์จากสื่อทั้งในทางความรู้ การทำงาน การรับข่าวสารและการบันเทิง ซึ่งความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ นั้น มี 4 ประการ สามารถนำมาใช้ประยุกต์ใช้กับสื่อทุกประเภท

การเข้าถึงสื่อ (Access) เป็นขั้นตอนสำคัญของการรู้จักใช้สื่อ เพราะถ้าเข้าไม่ถึงสื่อก็ไม่มีวันรู้จักสื่อ และทำให้ไม่มีทางรู้เท่าทันสื่อเลย การเข้าถึงเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง เมื่อคนเข้าถึงสื่อได้

แล้ว ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก็จะพัฒนาขึ้น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง มีการปรับให้ทันสมัย ยกกระดบัและเพิ่มขีดความสามารถการใช้งาน

การวิเคราะห์ (Analysis) เมื่อคนเข้าถึงสื่อได้แล้วก็ต้องมีทักษะหรือความสามารถวิเคราะห์สื่อและหาความหมายที่สื่อสารออกมา ผู้รับจำเป็นต้องเข้าใจเรื่องผลประโยชน์และความมุ่งหวังของเจ้าของเนื้อหาหรือรายการ ต้องรู้จักวิเคราะห์ว่าเนื้อหานั้นมาจากใคร เป็นตัวแทนของใคร เขาต้องการอะไรจึงส่งสารนั้น ๆ มา เช่น จะมาชวนให้ซื้อของ จะโฆษณาแฝงหรือโฆษณาตรง หรือมาชักนำให้เข้าพวกทางการเมือง หรือเพื่อให้ร้ายฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เป็นต้น การวิเคราะห์อาจต้องทำหลายด้าน เช่น ต้องรู้จักหมวดหมู่ประเภทรายการ สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อต่าง ๆ ให้ได้สูงสุด หรือป้องกันตัวเองจากพิษภัยที่มากับสื่อ

การประเมิน (Evaluation) นอกจากการเข้าถึงหรือการวิเคราะห์แล้ว ผู้ใช้สื่อจำเป็นจะต้องประเมินสื่อไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากต่อการตัดสินใจ เนื่องจากมีปัจจัยหลายประการ เช่น นโยบายของรัฐ ข้อกำหนดกฎหมายหรือเกณฑ์ต่าง ๆ เช่น ความงาม บรรทัดฐานทางการเมือง ค่านิยมอุดมคติ หรือเศรษฐกิจ ขอบเขตและวัตถุประสงค์ในการประเมิน ดังนั้น ต้องพิจารณาให้ดีว่าการประเมินคุณภาพสื่อที่นั่นบนพื้นฐานอะไรดี ตัวอย่างเช่น ประชาธิปไตยที่ส่งเสริมความอิสระเสรี ความหลากหลาย ความเท่าเทียมกัน หรือขนบธรรมเนียมแบบดั้งเดิมที่แสดงถึงการแบ่งแยกระหว่างความดีและความชั่วอย่างชัดเจน เป็นต้น

การสร้างสรรคเนื้อหา (Content creation) เป็นทักษะหรือความสามารถทางด้านการสร้างสรรคเนื้อหาสื่อ คือ 1) เข้าใจกระบวนการผลิตสื่อและสร้างสรรคสื่ออย่างลึกซึ้งซึ่งเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมและจรรยาบรรณในการผลิตเนื้อหาที่ไม่เป็นลบหรือปลอดภัยกับคนอื่นไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม 2) ใช้โอกาสในการสร้างสรรคเนื้อหาและใช้สื่อเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

ในรายงาน Learning for the 21st Century ได้กล่าวถึงทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานและใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 คือ “การรู้เท่าทันสื่อ” ได้แก่ (Center for Media Literacy, 2008)

1) ทักษะในการเข้าถึง (Access Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถรวบรวมข้อมูลที่เหมาะสมและมีประโยชน์ และสามารถทำความเข้าใจความหมายของเนื้อหาสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถตรวจสอบการออกแบบทั้งรูปแบบของเนื้อหาสาร โครงสร้างของเนื้อหาสาร และลำดับเหตุการณ์ของเนื้อหาสารรวมถึงสามารถใช้แนวคิดต่าง ๆ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองในการทำความเข้าใจบริบทของเนื้อหาสารที่น่าเสนอ

3) ทักษะการประเมินเนื้อหาสาร (Evaluate Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสารไปยังประสบการณ์ส่วนบุคคลและทำการตัดสินใจเกี่ยวกับความถูกต้อง คุณภาพและความเกี่ยวข้องของเนื้อหาสาร

4) ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถเขียนความคิดของพวกเขา โดยใช้ข้อความเสียงและ/หรือภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพสำหรับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน รวมทั้งสามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาสารของพวกเขา

5) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ซึ่งจะส่งผลมหาศาลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ส่วน อูซา บิ๊กกินส์ (ม.ป.ป, น. 7) ได้กล่าวถึง ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ ว่ามีองค์ประกอบที่สำคัญเรียงตามลำดับ คือ

1) ความสามารถในการเข้าถึง (The ability to Access) เช่น การได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างเต็มที่ รวดเร็ว รับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อ ทำความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ สังเกตจดจำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคต่างๆที่ใช้ในการสื่อสาร ไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที ควรหาที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆที่หลากหลาย เลือกข้อมูล คัดกรองข้อมูล ในส่วนที่เราต้องการ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเรา

2) ความสามารถในการวิเคราะห์ วิพากษ์ (The ability to Analyze) คือความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบของสื่อแต่ละประเภทว่า สิ่งที่ื่อนำเสนอนั้นส่งผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ฯลฯ ใช้พื้นที่ความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น ใช้กลวิธีการวิเคราะห์ต่างๆ ได้แก่ การเปรียบเทียบ การหาความแตกต่าง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผล การลำดับความสำคัญ การตีความ และคาดการณ์ผลที่จะเกิด

3) ความสามารถในการประเมินคุณค่าของสื่อ (The ability to Evaluate) คือประเมินคุณภาพของเนื้อหาว่ามีคุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด ได้แก่ คุณค่าทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรม หรือประเพณี สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้บ้าง และเสนอความเห็นในแง่มุมที่หลากหลาย

4) ความสามารถในการสร้างสรรค์ หรือ สื่อสาร (The ability to Create or Communicate information in a variety of form) หมายถึง การเรียนรู้สื่อรวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในรูปแบบของตนเองขึ้นมา ด้วยการวางแผน เขียนบท ค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาประกอบ

โดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือ การสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย

สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม (2557, น. 6 – 7) ได้อธิบายถึง หลักการวิเคราะห์สื่อ โดยมีรายละเอียด ดังนี้ การวิเคราะห์ คือ การนำเนื้อหาของสื่อมาผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระเบียบแบบแผน โดยอาศัยแนวทางของคำถาม 5 ข้อ เพื่อการวิเคราะห์สื่อดังต่อไปนี้

1) ใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาสาระของสื่อที่นั้นขึ้นมา สาระของสื่อคืออะไร ในกรนำเสนอรูปแบบเดียวกันแต่ละรายการมีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร มีการใช้เทคโนโลยีอะไรบ้างในการผลิต เป็นต้น

2) มีการใช้เทคนิคอะไรในการดึงดูดความสนใจและใช้ในลักษณะเช่นไร เช่น มีการใช้สีส่นและรูปลักษณะอย่างไร สัญลักษณ์นั้นสื่อถึงอะไร อุปกรณ์ประกอบฉากการจัดฉาก เสื้อผ้ามีลักษณะอย่างไร มีความสมจริงหรือไม่ มุมกล้องที่ใช้แตกต่างกันให้อารมณ์หรือความรู้สึกที่ต่างกันหรือไม่ อย่างไร เสียงดนตรีประกอบ เพลงประกอบ บทสนทนา การเล่าเรื่อง และความเงียบ

3) การตีความเนื้อหาสาระของสื่อที่นั้นเป็นไปในลักษณะใดได้บ้าง การตีความเนื้อหาสาระของสื่อคืออะไร เนื้อหาสาระของสื่อตรงกับประสบการณ์ของเราอย่างไร เราเรียนรู้อะไรจากเนื้อหาสาระสื่อบ้าง มีมุมมองอื่นใดอีกบ้างไหมที่มีเหตุผลเท่ากับของเราที่ใช้ในการตีความแต่ละครั้ง

4) สื่อได้นำเสนอวิถีชีวิต ค่านิยมและมุมมองอะไรบ้าง เกิดคำถามอะไรขึ้นในใจเราบ้างขณะที่เรารับสื่อ สื่อนำเสนอค่านิยมทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ศิลธรรม วัฒนธรรม และประเพณีอย่างไร สื่อนำเสนอความคิดหรือค่านิยมใดบ้าง เป้าหมายของสื่อ คือกลุ่มใด เมื่อรับสื่อแล้ว น่าจะมีพฤติกรรมหรือผลสืบเนื่องอย่างไร มีเรื่องใดบ้างในสื่อที่นั้นที่ไม่ได้นำเสนอออกมา

5) ใครเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์อย่างแท้จริงจากการนำเสนอของสื่อ ใครคือเจ้าของสื่ออย่างแท้จริง สื่อกำลังขายอะไร ก่อให้เกิดผลประโยชน์ใดบ้าง ใครได้รับผลประโยชน์อย่างแท้จริง บริษัทเจ้าของผลิตภัณฑ์ สาธารณชน หรือประชาชน

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ คือ การเสริมสร้างสุขภาพ หรือ สร้างทักษะชีวิตและรู้จักปกป้องตนเองจากข้อมูลข่าวสารที่มาจากการใช้สื่อ ตระหนักรู้ และใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งมี 4 ประการ สามารถนำมาใช้ประยุกต์กับสื่อออนไลน์ ดังนี้

1) การเข้าถึงสื่อ (Access) คือ รับรู้ และ เข้าใจเนื้อหา ที่มา ของสื่อ สังเกต จุดจำ ความหมาย ของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร ไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที สามารถเลือกข้อมูล คัดกรอง และค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับ

วัตถุประสงค์ได้ 2) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความรู้ ความสามารถในการทำความเข้าใจ ใช้กลวิธีการวิเคราะห์ต่างๆ ต่อเนื้อหาสาระที่มากับสื่อ เกี่ยวกับความหมาย ทั้งโดยตรงและโดยนัย การใช้ภาษา ประเภทของรายการและเนื้อหา ที่มา ความมุ่งหวัง กลุ่มเป้าหมาย การชี้นำชักจูงใจ และผลประโยชน์ทางธุรกิจของผู้ประกอบการ เพื่อป้องกันตนจากพิษภัยที่มากับสื่อ 3) การประเมิน (Evaluation) คือ การตัดสินถึงคุณภาพของสื่อ คุณประโยชน์ ความดีงาม ทั้งต่อตนเองและสังคมในด้านต่าง ๆ 4) การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content creation) คือ ความสามารถด้านความเข้าใจและการใช้ประโยชน์จากสื่อ เพื่อการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาสาระที่สร้างสรรค์ ถูกต้องตามขนบธรรมเนียม จริยธรรม และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

ส่วนการวิเคราะห์สื่อ คือ การนำเนื้อหาสาระของสื่อมาผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระเบียบแบบแผน โดยใช้กลวิธีการวิเคราะห์ต่างๆ ได้แก่ การเปรียบเทียบ การหาความแตกต่าง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผล การลำดับความสำคัญ การตีความและคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดและใช้วิธีการตั้งคำถามถึง 1) ที่มา เนื้อหาสาระ ผู้ผลิต ผู้เกี่ยวข้อง บทบาท รูปแบบ ความแตกต่าง ที่สื่อออกมา 2) เทคนิคการผลิตเพื่อโน้มน้าวใจอารมณ์และความรู้สึก เช่น การใช้สี สัน ภาพฉาก สื่อสัญลักษณ์ มุมกล้อง ดนตรี เพลงประกอบ ความสมจริง และรูปแบบการนำเสนอ 3) มุมมอง ความคิด เหตุผล ของตนเองและผู้อื่น สอดคล้องกับประการใด และได้อะไรจากการเรียนรู้ 4) กลุ่มเป้าหมาย การชี้นำ ความคิดเห็นและการวิพากษ์วิจารณ์ การนำเสนอหรือไม่เสนอ เกี่ยวกับค่านิยม ทศนคติ ความสัมพันธ์ทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ตลอดจนพฤติกรรมตอบสนองและต่อเนืองของบุคคลและสังคม 5) วัตถุประสงค์ ผลประโยชน์ทางธุรกิจ และคุณค่าหรือประโยชน์ที่ได้ทั้งต่อตนเองและสาธารณชน

จากการสรุปถึงความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อข้างต้น ผู้วิจัยได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ทั้งนี้จะมุ่งให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน คือ 1) ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2) การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 3) การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ 4) การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ สำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

แนวทางการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

อุลีษา ครูทะเล (อ้างอิง สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557, น. 18) ได้ศึกษาวิจัยและเสนอแนะแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อไว้ 4 แนวทาง ซึ่งครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ได้ดังนี้

1) แนวทางการฝึกคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking Approach) ได้แก่ การฝึกให้คิดวิเคราะห์ที่ตรงต่อให้รอบด้าน ประเมิน ดีความนัยยะที่สื่อนำเสนอ การสงสัยและตั้งคำถาม เบื้องหลังของสื่อ ได้แก่ ใครผลิตสื่อ เพื่ออะไร ใครได้เสียผลประโยชน์ เหตุใดสื่อจึงผลิต และส่งสารนั้นออกมาภายใต้เงื่อนไขอะไร

2) แนวทางการป้องกัน (Protection Approach) ได้แก่ การสร้างความตระหนักถึงความสำคัญและอิทธิพลของสื่อ การเฝ้าระวังสื่อที่ไม่เหมาะสมแต่ไม่ใช่บอกถึงผลร้ายของสื่อ แต่เน้นการคิดวิเคราะห์ถึงผลของสื่อที่เชื่อมโยงกับพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างไร

3) แนวทางการผลิตสื่อ (Media Production Approach) กระบวนการผลิต (Production) เป็นแนวทางที่ใช้เรียนรู้เท่าทันสื่อได้ เพราะเป็นการเรียนรู้จากขั้นตอนกระบวนการผลิตจริง โดยให้นักเรียนได้ผลิตสื่อสร้างสรรค์ ก่อนการผลิต ต้องมีกระบวนการฝึกคิดวิเคราะห์เพื่อทำให้ตระหนักว่าสื่อเป็นสิ่งที่ถูกผลิตขึ้นอย่างจงใจเบื้องหลังสื่อมีวิถีคิดหรือเจตนาอะไรบ้าง ผู้ผลิตสื่อมีมุมมองอย่างไรต่อผู้รับสื่อ สื่อใช้กลวิธีอย่างไรในการโน้มน้าว ค่านิยมที่แฝงมากับสื่อ เป็นต้น ดังนั้นจะสามารถสร้างการฝึกคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันสื่อได้ตลอดกระบวนการ

4) แนวทางการรู้เท่าทันตนเอง (Self Awareness Approach) การรู้เท่าทันตนเองเป็นการเรียนรู้ทักษะชีวิตที่สำคัญ ได้แก่ การมีสติ รู้จักตนเอง เท่าทันอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง ซึ่งมีความสำคัญกับการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ เนื่องจากสื่อมีพลังอำนาจครอบงำได้มาก เพราะเล่นกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้รับสาร โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นวัยที่อ่อนไหวตามธรรมชาติ ดังนั้น การทบทวนทำความเข้าใจกับอุปนิสัย พฤติกรรม จุดอ่อนจุดแข็ง ข้อดีข้อด้อยอารมณ์ความรู้สึกของตนเองการจัดการกับตัวเอง จึงเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันไม่ให้ตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่อและสารสนเทศได้โดยง่าย แนวทางการรู้เท่าทันตนเอง ได้แก่ การฝึกวิเคราะห์พฤติกรรมของตนเอง ทบทวนทำความเข้าใจกับตัวเอง ข้อดีข้อเสีย เพื่อให้รู้จักภาพรวมของตัวเอง รวมถึงการวิเคราะห์ข้อเด่นและข้อจำกัดของตนเองเพื่อประเมินศักยภาพของตนเองในการตัดสินใจว่าควรเลือกทำอะไรหรือไม่ควรทำอะไร จะเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อหรือเลือกข้อมูลข่าวสารนั้นมาใช้กับตนเองอย่างไร รวมถึงการรู้จักอารมณ์และการควบคุมยับยั้งอารมณ์ตัวเอง รู้ว่าอะไรถูกอะไรผิด แยกแยะได้ ดูแลจัดการตัวเองได้ วิเคราะห์ความต้องการของตนเองว่าเป็นความจำเป็นที่แท้จริง (Need) หรือเป็นความต้องการที่เกิดขึ้นจากการกระตุ้นโดยอิทธิพลของสื่อ (Want) วิเคราะห์ประเมินกำลังของตนเองอย่างรอบด้าน ทั้งกำลังทรัพย์ กำลังปัญญา กำลังกายของตนเอง เพื่อนำไปสู่วิธีการเลือกบริโภคที่เหมาะสมกับตน เป็นการเรียนรู้เท่าทันตนเองในการใช้ชีวิตและบริโภคอย่างพอเพียง

ส่วน ไตมร อภิวันทนากร (2552) และ Thoman และ Jolis (2008) (อ้างอิงจาก “บุบผา เมฆศรีทองคำ และดนุลา จามจุรี. 2559: ออนไลน์) กล่าวถึงแนวคิดการจัดการศึกษารู้อ่านรู้เท่าทันสื่อ และระบุถึงแนวคิดสำหรับการออกแบบและพัฒนาเป็นแผนกิจกรรมหรือแผนการเรียนรู้เพื่อการศึกษารู้อ่านรู้เท่าทันสื่อว่า ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

1) ตระหนักถึงผลกระทบ (Awareness) เป็นการกระตุ้น หรือ เปิดประเด็น ประเด็นให้ผู้เรียนเกิดแรงคิดมุ่มองในการอ่านสื่อที่พวกเขาไม่เคยคำนึงถึงมาก่อนว่าการนำเสนอของสื่อแต่ละครั้งอาจส่งผลกระทบต่อผู้รับสื่ออย่างไร

2) วิเคราะห์การกระทำ (Analysis) เป็นการอ่านภาษาของสื่อเชิงลึกมากกว่าการเข้าใจความหมายหรือการตีความ โดยอาศัยแนวทางของ 5 แกนความคิดหลัก ได้แก่ 1) ไม่มีความบังเอิญในสื่อมีแต่ความตั้งใจของผู้ผลิตเนื้อหา สื่อถูกสร้างขึ้นโดยใช้กลวิธีต่าง ๆ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่สื่อต้องการ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกันทำให้บุคคลอ่านเนื้อหาสื่อและรู้เท่าทันมากยิ่งขึ้น มีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย และเจตนาของเนื้อหาสื่อ คือ ผลประโยชน์และอำนาจมาใช้ในการวิเคราะห์

3) ไตร่ตรองและสะท้อนกลับ (Reaction) เป็นการแสดงความคิดเห็นต่อสื่อหรือตั้งคำถามกลับต่อสื่อซึ่งสะท้อนความคิดเห็นผ่านการไตร่ตรองและพิจารณาสื่อแล้วว่าจะอะไรคือสิ่งที่บุคคล “ควรจะทำ” และ “ควรจะทำ” เมื่อการสื่อสารของสื่อส่งผลกระทบต่อศาสนา ประเพณี ศีลธรรม คุณธรรมต่อสังคม กระแสสังคมหรือหลักพื้นฐานประชาธิปไตยตลอดจนแนวทางการดำเนินชีวิตของผู้รับสาร

4) ปฏิบัติการโต้ตอบหรือสนับสนุนยอมรับ (Action) ด้วยการสนับสนุนให้ผู้เรียนยืนยันความคิดด้วยการแสดงออกและผลักดันให้เกิดความเคลื่อนไหวระดับสังคม ไม่ว่าจะเป็นการปฏิเสธหรือยอมรับในหลักการ หรือผลกระทบที่มากจากการนำเสนอของสื่อ อันเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนไม่ละเลยกับสิ่งที่มีผลกระทบกับสังคม และสนับสนุนให้เป็นพลเมืองที่ตื่นตัวต่อเรื่องสาธารณะ ปฏิบัติการนี้ควรเชื่อมโยงผู้เรียนกับบุคคลอื่นในสังคม เพื่อค้นหาวิธีการหรือความร่วมมือในการจัดการแก้ปัญหาหรือผลิตและเผยแพร่สื่อเพื่อกระตุ้นให้เกิดภาวะเท่าทันสื่อในสังคม

จากแนวทางการเรียนรู้เท่าทันสื่อข้างต้น สรุปได้ว่า แนวทางพัฒนารู้อ่านรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้ มี 7 แนวทาง คือ 1) การฝึกคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking Approach) ฝึกให้คิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองให้รอบด้าน ประเมินตีความนัยยะ ตั้งข้อสงสัยและตั้งคำถามถึงเบื้องหลังของสื่อและสิ่งที่สื่อนำเสนอ 2) การป้องกัน (Protection Approach) เน้นการคิดวิเคราะห์ถึงผลกระทบของสื่อต่อพฤติกรรมของผู้เรียนและสร้างความตระหนักถึงความสำคัญและอิทธิพลของสื่อ 3) การผลิตสื่อ (Media Production Approach) กระบวนการผลิตเป็นการเรียนรู้จริง

สามารถสร้างการฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันสื่อได้ตลอดกระบวนการ 4) การรู้เท่าทันตนเอง (Self Awareness Approach) เป็นการเรียนรู้ทักษะชีวิตที่สำคัญ ได้แก่ การมีสติ รู้จักตนเอง เท่าทันอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง ด้วยการฝึกคิดวิเคราะห์ การควบคุม ประเมินเกี่ยวกับตนเอง เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันไม่ให้ตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่อ 5) ตระหนักถึงผลกระทบ (Awareness) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแง่คิดมุมมองในการรับสื่อว่ามีผลกระทบอย่างไรบ้าง 6) ไตร่ตรองและสะท้อนกลับ (Reaction) เป็นการแสดงความคิดเห็นหรือตั้งคำถามกลับต่อสื่อ ซึ่งสะท้อนความคิดเห็นผ่านการไตร่ตรอง เกี่ยวกับผลกระทบต่อศาสนา ประเพณี ศีลธรรม คุณธรรม ต่อสังคม และการดำเนินชีวิต 7) ปฏิบัติการโต้ตอบ หรือสนับสนุนยอมรับ (Action) การนำเสนอของสื่อ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนไม่ละเลยกับสิ่งที่มีผลกระทบกับสังคม ซึ่งผู้วิจัยจะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้อบรมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการให้กับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการศึกษา นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาในรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาและประเภทของการรู้เท่าทันสื่อต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างกันในด้านเนื้อหาและข้อปฏิบัติเพื่อการรู้เท่าทันเพิ่มเติม เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลสำหรับการจัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามเนื้อหาและประเภทซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทและเนื้อหา

สื่อออนไลน์ครอบคลุมเวลาส่วนใหญ่ของเด็กเยาวชนไปโดยไม่รู้ตัว มีอิทธิพลอย่างมากมาย ต่อความคิด พฤติกรรม และวิถีชีวิตของเด็กและเยาวชน นอกจากนี้จะรับสื่อต่างๆ มากมายแล้วยังกลายมาเป็นผู้สร้างสื่อเอง ดังนั้น “การรู้เท่าทันสื่อ” จึงเป็นกระบวนการที่จำเป็นอย่างยิ่งในยุคนี้ (มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, 2560: ออนไลน์) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเนื้อหาประเภทต่าง ๆ ของการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อให้ได้แนวทางสำหรับการพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ซึ่งมีรายละเอียดที่สรุปได้ดังต่อไปนี้

การรู้ทันข้อมูลและข่าวสาร

เราบริโภคข่าวเพื่อให้ทราบข้อมูล เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่น่าสนใจหรืออาจจะมีผลต่อตนเอง ผู้สื่อข่าวบางคนกลายเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงเพราะมีคนมากมายเชื่อถือข่าวที่นำเสนอ แต่ในความเป็นจริงแล้วเชื่อว่าข่าวจะถูกตั้งและนำเสนอเชื่อถือไปทั้งหมด การรู้เท่าทันข่าวจึงมีความสำคัญ

ปัญหาที่มักพบในการนำเสนอข่าวของสื่อ 1) การขาดความรับผิดชอบทางกฎหมาย เช่น การนำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนโดยไม่ได้เบลอใบหน้าของเด็ก การนำเสนอภาพในลักษณะที่ยั่วยวนเชิงลามกอนาจาร เป็นต้น 2) การขาดจริยธรรมในการนำเสนอข่าว เช่น การนำเสนอข่าวที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ โดยเฉพาะการ

พาดหัวข่าว 3) การนำเสนอเรื่องที่คนสนใจเพื่อประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ โดยไม่สนใจถึงเนื้อหาข่าวว่าไม่ได้เกิดประโยชน์ต่อประชาชนหรือสังคม เช่น การนำเสนอภาพการยิงจ่อหัว เรื่องขู่สาวส่วนตัว เป็นต้น 4) ความเชื่อถือในข่าวลดลง เพราะความรวดเร็วในการแข่งขันกันเสนอข่าวจึงขาดการตรวจสอบข้อเท็จจริง 5) การใส่อุดมการณ์ของสื่อ ซึ่งจะอยู่ที่มุมมองของสื่อว่าอยู่ในภาคส่วนใด เช่น สื่อของรัฐ ก็จะมุ่งเน้นการสร้างภาพให้กับภาครัฐ สื่อของภาคเอกชนก็จะมุ่งเน้นการแข่งขันในเชิงธุรกิจ ซึ่งในปัจจุบันไม่มีสื่อใดที่ปราศจากอุดมการณ์ 6) คนในปัจจุบันเลือกที่จะบริโภคแหล่งข่าวจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งเพียงแหล่งเดียว เพราะไม่มีเวลาที่จะตรวจสอบข่าวในทุกช่องทางทำให้รับเชื่อข่าวทันที

แนวทางการรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร ทำได้โดย การตรวจสอบสื่อว่าเป็นของใคร มีความเป็นกลางมากน้อยแค่ไหน มีอุดมการณ์อย่างไร หรือมีสิ่งใดแฝงอยู่ในการนำเสนอ และข้อเท็จจริงข้อคิดเห็นเป็นอย่างไร และจะต้องคิดวิเคราะห์ข่าวก่อนจะเชื่อหรือคล้อยตาม ควรตรวจสอบข่าวจากแหล่งอื่น ๆ เพื่อรับข่าวให้รอบด้าน วิเคราะห์ถึงคุณค่าทางจริยธรรมคุณธรรม และคุณค่าทางสังคมของข่าวที่ได้รับ หากสื่อใดที่นำเสนอข่าวโดยไม่คำนึงถึงคุณค่าใด ๆ ก็ไม่ควรเลือกบริโภค (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557)

การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์

ละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ เป็นการนำเสนอเรื่องราวจากเนื้อหา ตัวละคร ในบทบาทที่แตกต่างกันไป โดยมีทีมผู้จัดดำเนินการสร้างและนำเสนอผ่านโทรทัศน์หรือโรงภาพยนตร์ ที่มุ่งหวังความนิยมจากคนดูและสร้างรายได้จากการขายบัตรชมภาพยนตร์ โดยบางครั้งอาจลืมนึกถึงเรื่องของเนื้อหาพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อทางสังคม เช่น มีฉากความรุนแรง ตบตี การแสดงออกเรื่องเพศ ค่านิยมที่ผิด ๆ เช่น เชื่อว่าการเป็นเมียน้อยนั้นดี เป็นต้น

แนวทางการรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์ ทำได้โดย 1) การชมเพียงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น อย่าเชื่อถือในบทบาทสมมติหรือบทบาทการแสดงของตัวละครมากจนนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมหรือค่านิยมที่ผิด ๆ มาใช้ในชีวิตจริง เช่น เห็นฉากตบตีเป็นวิธีแก้ปัญหาแล้วเลียนแบบ เห็นค่านิยมการเป็นเมียน้อยเป็นเรื่องดี เพราะอยู่สุขสบาย ไม่ต้องทำงานแต่มีเงินใช้และได้แต่งตัวสวย ๆ เป็นต้น 2) ควรเลือกดูละคร ภาพยนตร์ ที่เหมาะสมกับช่วงวัย 3) ต้องมีความรู้เรื่องการจัดระดับความเหมาะสมของละคร ภาพยนตร์ (หรือการจัดเรตติ้งเช่น ท- หมายถึง รายการที่เหมาะสมกับบุคคลทั่วไป, ฉ- หมายถึง รายการที่เหมาะสมกับผู้ใหญ่, น-หมายถึงรายการที่ผู้ปกครอง

ต้องนั่งดูอยู่ด้วยและให้คำแนะนำแก่บุตรหลานว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด) ซึ่ง สำนักงานคณะกรรมการ
กิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม

แห่งชาติ (2561: ออนไลน์) ได้กำหนดให้มีการจัดระดับความเหมาะสมของ
รายการโทรทัศน์ที่ออกอากาศ ไว้ 6 ระดับ พร้อมสัญลักษณ์ประกอบ ส่วนด้านภาพยนตร์นั้น
สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม (2553, น. 1; อ้างถึง ภูวดล
ช่างแก้ว, 2553, น. 7) ได้กำหนดการจัดประเภทหรือเรตติ้ง (Rating) ภาพยนตร์ 7 ประเภทพร้อม
สัญลักษณ์ ตามกฎกระทรวง พ.ศ. 2552 และ 3) ต้องฝึกคิด วิเคราะห์ วิจัย เพื่อหาความงามและ
คุณค่าจากเนื้อหาและวิธีการแสดง เลือกรับคำสอนหรือสิ่งดี ๆ จากละครและภาพยนตร์มาใช้กับ
ชีวิตประจำวัน เป็นต้น โดยมีวิธีการดังนี้ 1) หากคุณค่าที่ได้รับจากการดูละครภาพยนตร์ ว่าคืออะไร เช่น
การสู้ชีวิต ความขยัน ไม่ยอมแพ้ต่อโชคชะตา ความซื่อสัตย์ มีคุณธรรม กตัญญูต่อบุพการี เป็นต้น
2) พิจารณาข้อเสียของตัวละคร ผู้แสดงภาพยนตร์ ว่ามีอะไรบ้าง เช่น อิจฉาริษยา เลือคบคนที่
ชาติตระกูล ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา เกียจคร้าน ไม่รักเรียน เป็นต้น 3) วิเคราะห์แยกแยะสิ่งที่
เห็นอยู่เสมอในละครและภาพยนตร์ ว่าคืออะไร เช่น นางเอกมักจะมาจากครอบครัวมีปัญหาและสุดท้าย
มีชีวิตดีขึ้นเมื่อเจอพระเอก พระเอกต้องเป็นคนดี รวย และหล่อมาก นางร้ายต้องเสียงดัง อิจฉา
 เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่เหมือนกับชีวิตจริงเสมอไป (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557)

การรู้เท่าทันเพลง

เพลงทำให้เกิดอารมณ์ต่างๆ ตามจังหวะและท่วงทำนอง อารมณ์เพลงและดนตรี
เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเสียงที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยอาจลอกเลียนเสียงจากธรรมชาติ และนำมาเรียบ
เรียงให้มีระเบียบก่อนที่จะถ่ายทอดเป็นบทเพลง สิ่งที่สำคัญก็คือดนตรีจะต้องมีอารมณ์ที่จะสื่อไปยัง
ผู้ฟังอยู่เสมอ ในปัจจุบันพบว่าดนตรีเป็นธุรกิจที่มีการแข่งขันสูง บริษัทค่ายเพลงมีการสร้างศิลปิน
หน้าใหม่ออกมา มีรายการประกวดนักร้อง มีการสร้างบุคลิกโดดเด่นให้นักร้องเพื่อให้คนดูจดจำได้
มีการแต่งเพลงที่ถ่ายทอดความรู้สึกและอารมณ์ที่หลากหลายโดยใช้พื้นฐานในจิตใจของมนุษย์ เหตุการณ์
ความรู้สึกนึกคิดในชีวิตประจำวันในการสร้างสรรค์บทเพลง ทำให้ผู้ฟังเพลงคล้อยตามอารมณ์และ
ความรู้สึกของเพลงจึงไม่น่าแปลกใจที่มีคนจำนวนมากหลงใหลไปกับเนื้อหาของเพลงหรือคลั่งไคล้
ศิลปินนักร้อง

ในด้านประโยชน์ของเพลงและดนตรีนั้นมีงานวิจัยนักจิตสังคม กล่าวไว้โดย
สรุปว่า ดนตรีมีอิทธิพลต่อมนุษย์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และความรู้สึกนึกคิด ได้แก่ ก่อให้เกิด
พลัง ความสว่างแก่จิตใจ ความสุข เกิดทักษะ ความสมบูรณ์ ความผูกพันรักใคร่ ความเคารพนับถือ
และก่อให้เกิดคุณธรรม นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยอื่น ๆ ที่กล่าวอ้างถึงผลการทดลองโดยสรุปว่า ดนตรีมี

ผลต่อการทำงานของระบบต่าง ๆ ในร่างกาย เช่น ระบบหายใจและหลอดเลือด ระบบประสาทและการเผาผลาญในร่างกาย การใช้ออกซิเจน ซึ่งอัตราซ้ำเร็วนั้นเป็นไปตามจังหวะเพลง สำหรับการเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจนั้น กล่าวได้ว่า ความดังค่อย ซ้ำ เร็ว การเร่ง การผ่อนจังหวะในบทเพลง ทำให้อารมณ์เพลง มีความเร้าใจ และจูงใจให้ผู้ฟังสนใจ ประทับใจไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ก่อให้เกิดสมาธิหรือความสงบของอารมณ์ผู้ฟังได้ บางบทเพลงให้ความรู้สึกเพลิดเพลิน สนุกสนาน และสบายใจ กระตุ้นความรู้สึกให้คึกคัก กล่าวหาญในเวลาที่เหมาะสม เป็นเพื่อนในเวลาเหงาและโหม่งน้าวให้ผู้ฟังเกิดความคิดฝัน ในขณะที่บางบทเพลงอาจทำให้ผู้ฟังรู้สึกตึงเครียดวุ่นวายใจและเป็นทุกข์ได้ (รัชเดช เครือทิวา, 2553, น. 14 - 16)

แนวทางการรู้เท่าทันเพลง ทำได้โดย 1) ไม่จำเป็นต้องคล้อยตามอารมณ์เพลง โดยเฉพาะเวลาที่เรามีอารมณ์เศร้า การฟังเพลงเศร้านั้นจะทำให้จมกับอารมณ์และความรู้สึกเศร้าอย่างต่อเนื่องจนบางครั้งคิดฆ่าตัวตายหนีปัญหา 2) เพลงมีทั้งที่มีเนื้อหาดีและไม่ดีเมื่อเราฟังเพลงจึงไม่ควรคล้อยตามเนื้อหาของเพลงมากเกินไป 3) เพลงในปัจจุบันมักจะเขียนเนื้อหาออกมาในเรื่องความรัก ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้เขียนนำมาแต่งเพลงได้เข้าถึงผู้ฟังมากที่สุด และขายได้ดีที่สุด ซึ่งถ้าเด็กไทยฟังเพลงรักบ่อยครั้งก็อาจทำให้เกิดความรักในวัยเรียน และค่านิยม หรือพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม 4) ไม่ควรเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดี จากเพลง ได้ดิน ซึ่งบางเพลงจะมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น ใช้คำหยาบคาย ใช้ภาษาวิบัติ ลามกอนาจาร เขียนบรรยายพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หากฟังบ่อยครั้งก็อาจเกิดการเลียนแบบ 5) ควรเลือกฟังเพลงที่มีเนื้อหา ภาษา และท่วงทำนองที่ยกระดับคุณภาพจิตใจ เกิดสุนทรีย์ภาพในการรับฟัง ดังเพลงอมตะหรือเพลงคลาสสิกที่มีคุณค่า เพราะทั้งเนื้อหาและทำนองทำออกมาได้ดีจนคนทุกเพศทุกวัยสามารถฟังได้ทุกยุคทุกสมัยแม้กาลเวลาจะเปลี่ยนไป 6) การฟังเพลงในที่สาธารณะ ควรระมัดระวังไม่เปิดเพลงเสียงดังหรือฮัมเพลงรบกวนผู้อื่น 7) ควรระมัดระวังการละเมิดลิขสิทธิ์เพลง โดยเฉพาะการดาวน์โหลดเพลงที่มีลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ตหรือแม้แต่เผยแพร่ให้ผู้อื่นดาวน์โหลดก็ถือว่าผิดกฎหมาย (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557)

การรู้เท่าทันโฆษณา

การโฆษณา เป็นการสื่อสารผ่านสื่อเพื่อแจ้งข่าวสาร จูงใจ หรือเตือนความทรงจำเกี่ยวกับสินค้าและบริการหรือความคิด โดยนักธุรกิจต่าง ๆ ยอมเสียเงินมากมายเพื่อได้ใช้สื่อสร้างอิทธิพลชักจูงโน้มน้าวผู้รับสื่อ โดยหวังผลประโยชน์ทางธุรกิจ ผ่านสินค้าหรือบริการต่าง ๆ จึงจ้างผู้ผลิตโฆษณา ให้ทำทุกวิถีให้ผู้รับสารเห็นแต่ข้อดีของผลิตภัณฑ์ สินค้าหรือบริการ ที่เจ้าของ

ต้องการขาย ดังนั้น สวาทที่นักโฆษณาสื่อสารออกมาจึงแตกต่างไปจากสวาทของผู้ส่งสารคนอื่น ๆ ที่ต้องรู้เท่าทัน

การรู้เท่าทันสื่อโฆษณา ในยุคสื่อหลอมรวมอยู่ในสมาร์ทโฟนเพียงเครื่องเดียวที่รองรับทั้งสื่อภาพ เสียง คลิป สื่อออนไลน์ โซเชียลมีเดีย ซึ่งเราใช้อยู่ตลอดเวลา การใช้ชีวิตจึงต้องทันข้อมูลสินค้า ผลิตภัณฑ์ บริการต่าง ๆ ตลอดจนต้องเท่าทันความเชื่อ ค่านิยม ที่ส่งผ่านสื่ออย่างแนบเนียน เช่น เรื่องค่านิยมความสวย ที่ต้องผอม ขาว ผอมยาว สูง หุ่นดีสมส่วน จึงสร้างสื่อโฆษณาที่ทำให้ความปกติของแต่ละคนกลายเป็นปมด้อย เป็นปัญหา และผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ จะช่วยแก้ปัญหาเหล่านั้นได้ ดังนั้นการรับสื่อโฆษณาเราจะต้องมี "สติและปัญญา" พิจารณา ไตร่ตรอง แยกแยะ และใช้ข้อมูลเหล่านั้นให้เกิดประโยชน์ แล้วค่อยตัดสินใจว่า สื่อที่รับอยู่นั้น “น่าเชื่อถือแค่ไหน” นอกจากนั้นจะไม่คล้อยตามหรือหลงเชื่อตามวัตถุประสงค์ของโฆษณา แต่ต้องคิดวิเคราะห์ และเปรียบเทียบก่อนตัดสินใจซื้อ หรือ ใช้บริการ (มูลนิธิเพื่อผู้บริโภค, 2561, น. ออนไลน์)

แนวทางการรู้เท่าทันโฆษณา ทำได้โดย 1) ต้องรู้ว่าใครเป็นเจ้าของสื่อโฆษณาที่ถูกสร้างขึ้น และต้องรู้ว่าใช้เทคนิคกลวิธีใด เช่น มุมกล้อง สี เสียง หรือการตัดต่อในการนำเสนอภาพและเนื้อหาที่เกินความจริงในการดึงดูดใจ 2) ต้องรู้ถึงรูปแบบของการนำเสนอสื่อ เช่น นำเสนอในลักษณะการเล่าข่าว การสัมภาษณ์ยืนยันการใช้จริง ใช้การ์ตูน เพื่อหวังผลกับกลุ่มเป้าหมาย 3) ต้องระบุเป้าหมายที่สื่อต้องการ ว่าคือใคร เช่น เด็กจะใช้สื่อการ์ตูนหรือเด็กวัยรุ่นควรเดียวกัน เพื่อสร้างความเป็นกันเองและโน้มน้าวความสนใจ วัยรุ่นจะใช้ภาพเคลื่อนไหวและดนตรี-เพลงประกอบสนุกสนาน ใช้สีสันสดใส 4) ต้องเข้าใจว่าสื่อหวังผลอะไรจากเรา เช่น ผลกำไร คะแนนนิยม หรือเพื่อประชาสัมพันธ์ 5) ต้องเข้าใจความหมายที่สื่อนำเสนอ บางสื่อก็ไม่ได้ขายเพียงสินค้าแต่ขายค่านิยม และวิถีชีวิตด้วย เช่น โฆษณาว่าคุณค่าหรือความงามอยู่ที่ผิวขาวหรือผมสวย ฉะนั้นจึงไม่จำเป็นต้องเชื่อตาม หรือซื้อสินค้าด้วยเหตุผลนั้น แต่ดูที่คุณภาพและประโยชน์จริงๆ ของสินค้า เป็นต้น 6) ต้องรับรู้ว่าบางสื่อพยายามนำเสนอข้อมูลด้านเดียว เช่น โฆษณาการทำศัลยกรรม นำเสนอคุณค่าความสำคัญของการสวยหล่อ โดยไม่นำเสนอคุณค่าด้านอื่นของความเป็นคนที่ไม่ต้องสวยหล่อก็มีคุณค่า และทำประโยชน์ ทำงานในสังคมได้ และ 7) อย่าเพิ่งเชื่อคล้อยตามทันทีที่ได้รับสวาทที่เป็นเนื้อหาและถ้อยคำโฆษณาดึงดูดใจ (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557)

การรู้เท่าทันเกม

เกม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) เกมออนไลน์ (Online Game) คือ เกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์ เกมบนโทรศัพท์มือถือ ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Internet) และ 2) เกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่มี

การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Offline Game) เกมมีหลายประเภท เช่น ได้แก่ เกมแอ็คชั่น เกมผจญภัย เกมวางแผน เกมจำลอง เกมสวมบทบาท เป็นต้น (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2561 : ออนไลน์)

เกมตอบสนองความต้องการพื้นฐานของคน ความต้องการการยอมรับ การยกย่อง ชมเชย จากเพื่อน คนใกล้ชิด และคนอื่น ๆ ความรู้สึกมั่นใจในตัวเอง และความสำเร็จ เป็นต้น เนื่องจากเกมได้รับการออกแบบมาอย่างดีโดยนักออกแบบและพัฒนาเกม ในวิธีทางของเกม จะให้ผู้เล่นทำภารกิจซ้ำ ๆ ได้หลายครั้ง เช่น ลองผิดลองถูก ตายแล้วรีเซ็ตเกมใหม่ แต่ในชีวิตจริงเรื่องบางเรื่องเราลองหลายครั้งไม่ได้ เราตายได้ครั้งเดียวเท่านั้น สร้างตัวตน ผีผ่นจนเก่งกาจเป็นที่ยอมรับได้ไม่ยากในเกม เราอาจเป็นผู้ชนะการแข่งขันเทนนิส (Champion) ในเกมได้ในเวลาเพียงสามเดือน แต่ในชีวิตจริงนักเทนนิสมืออาชีพที่ประสบความสำเร็จทั้งหลายใช้เวลาเป็นหลายปี กว่าที่จะก้าวขึ้นมาถึงจุดที่ได้รับการยอมรับอย่างที่เห็น เกมทำลายความสามารถ มีด่านยากง่ายให้เล่นมีปริศนาให้แก้ โจทย์ยากขึ้นเรื่อย ๆ ยิ่งทำลายผู้เล่น เกมช่วยเติมเต็มจินตนาการ เช่น การผจญภัยในโลกแฟนตาซี ผู้เล่นได้สวมบทบาทตัวละครต่าง ๆ ในเกม เกมออนไลน์ทำให้เรามีเพื่อนใหม่ เกมทำให้เราหลุดออกจากโลกที่จำเจอย่างการทำงานและการเรียน ด้วยเหตุผลดังกล่าวแล้วจึงไม่น่าแปลกใจเลยที่คนชอบเล่นเกมบางรายกลายเป็นคนติดเกม

ผลของการเล่นเกม ในด้านบวก เกมสร้างความสนุกเพลิดเพลิน เพราะมีความสมจริง ทั้งภาพ แสง สี และเสียง ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมได้ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ในเกม เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีเพื่อนใหม่ที่ร่วมเล่นเกม ทำภารกิจในเกมร่วมกัน เกมมีประโยชน์หลายอย่าง เช่น คลายเครียด ให้ความสนุก เกมฝึกทักษะ เช่น กีฬา ฝึกพิมพ์ดีด ฝึกภาษา คำนวณ เกมฝึกฝนเฉพาะด้าน เช่น เกมฝึกขับเครื่องบิน การฝึกใช้อาวุธ ฝึกยุทธวิธีการรบในวงการทหาร เกมฝึกผ่าตัดในวงการแพทย์ เป็นต้น ในด้านลบ เกมอาจทำให้เกิดโทษหากเด็กเลือกเกมไม่เหมาะสมหรือเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานเกินไป เช่น หากเด็กเล่นเกมรุนแรงหรือเกมผิดศีลธรรม ฯลฯ ก็เกิดการซึมซับและคุ้นชินกับพฤติกรรมนั้น ๆ การใช้เวลาการเล่นเกมนานเกินไปทำให้เด็กติดเกมเป็นโรคเก็บตัว ซึมเศร้า ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ละเลยการเรียนและกิจกรรมอื่น ๆ อาจก่อปัญหาอาชญากรรมเพื่อหาเงินมาเล่นเกม ฯลฯ การติดเกม สิ่งที่น่าเป็นห่วง คือ การที่เด็กติดเกม เป็นอาการที่อยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา มีภาพเกมในหัว อยากเพิ่มเวลาเล่นเกมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในขณะที่พยายามลดหรือตัดกิจกรรมอื่น ๆ จะมีอาการโมโหจนกลายเป็นความก้าวร้าว หากไม่ได้เล่นเกมหรือถูกบอกรับให้เลิกเล่นเกม ในที่สุดเด็กก็จะปลีกตัวจากสังคมและครอบครัวเพื่อมาเล่นเกม เกิดปัญหาต่อสุขภาพร่างกาย จิตใจ และสังคม

แนวทางการรู้เท่าทันเกม ทำได้โดย พ่อแม่ผู้ปกครองควรดูแลเด็กไม่ให้เล่นเกมมากเกินไป 2) ควรเล่นเกมหลากหลายประเภท และเลือกเกมที่เหมาะกับเพศและวัยให้กับลูก หลีกเลี่ยงเกมที่ส่งเสริมความรุนแรง เกมลามก หรือเกมที่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และวัฒนธรรมสังคม การป้องกันเด็กติดเกมโดยการฝึกระเบียบวินัยและการควบคุมเวลาการเล่นของเด็กตั้งแต่ต้นดีกว่า มาตามแก้เมื่อเด็กติดเกม แล้วเราต้องเข้าใจว่าเกมถูกสร้างขึ้นมาให้ติด คือ สมจริง สนุก ทำทนายสนองตอบความต้องการพื้นฐานหลายอย่างของมนุษย์ ผู้ผลิตเกมและร้านเกมทำเงินจากการขายแผ่นเกม ขายชั่วโมงเล่นเกม ขายสินค้าในเกม (Game Item) ดังนั้น ยิ่งผู้เล่นเล่นนานเท่าไร เล่นหลายเกมเท่าไร เล่นในระดับที่เกมสูงขึ้นไป ผู้ผลิตเกม/ร้านเกม/เว็บไซต์เกม ก็ยิ่งได้เงินมากขึ้นเท่านั้น ดังนั้น อย่าเล่นเกมมากเกินไป เพราะอาจพัฒนาสู่ขั้น “ติดเกม” โดยหมั่นสำรวจชั่วโมงการเล่น เกม ประเภทและเนื้อหาของเกมที่เล่น และค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม รวมถึงผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ และสังคมที่เกิดจากการเล่นเกม เพื่อป้องกันการติดเกม เป็นต้นว่าเลือกเกมที่เหมาะกับเพศและวัย เลือกเกมที่ทำให้ได้ฝึกฝนหรือเรียนรู้ในทางสร้างสรรค์ ไม่นำเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่ไม่ดีในเกมมาใช้ในชีวิตจริง อย่าติดเล่นเกมจนไม่ยอมลุกไปทานอาหาร เข้าห้องน้ำ เล่นจนปวดหัว ปวดหลัง เสียสายตา อย่าเล่นจนละเลยการเรียนหรือกิจกรรมความรับผิดชอบอื่น ๆ หรือต้องเสียความสัมพันธ์กับครอบครัวและเพื่อนเพราะมัวแต่เล่นเกม เป็นต้น (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557; novabizz. 2017: ออนไลน์)

การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์

คนที่ใช้อินเทอร์เน็ตมีทั้งคนดีและคนไม่ดี แต่เทคโนโลยีเปิดโอกาสให้เราบอกรับเพื่อนได้ง่าย ๆ เพียงแค่ตอบรับคำขอเป็นเพื่อนทางอีเมล ทางเฟซบุ๊กส์ โดยไม่ต้องเคยเห็นหน้า ไม่เคยพูดคุยหรือรู้จักกันมาก่อน โลกอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้แต่ละคนสามารถสร้างตัวตนใหม่ที่สวยกว่า รวยกว่า นิสัยดีกว่า ทำให้เกิดการหลอกลวงกันได้โดยง่าย ในแฟ้มประวัติ (Profile) เราต้องรู้ความจริงในข้อที่ว่าแม้เราแชทหรือส่งอีเมลพูดคุยกับใครสักคนทางอินเทอร์เน็ตมาแล้ว 1 เดือน หรือ 3 เดือน ก็ไม่ได้แปลว่าเรารู้จักเขาแล้วเพราะการติดต่อสื่อสารกันบนอินเทอร์เน็ตนั้นเริ่มต้นจากการพูดคุยกันด้วยตัวหนังสือดูรูปถ่ายที่เขาส่งมาให้ ซึ่งอาจไม่ใช่ภาพจริงนิสัยจริงก็ได้ เด็กหลายคนโดนหลอกไปล่องละเมียดทางเพศหรือหายตัวออกจากบ้านหลักจากที่พูดคุยกับเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต โดยวิธีการของมิชฉาซีพจะเข้ามาในลักษณะแกล้งทำดีกับเรา ทำเป็นเข้าอกเข้าใจเราอาสาแก้ปัญหาให้เรา เช่น ให้เงินซื้อกระเป๋า รองเท้า ของที่เราอยากได้ เป็นเพื่อนคุยยามเหงา พวกนี้มักมีความอดทน มีจิตวิทยาในการพูดคุย และเมื่อเขาได้ความไว้วางใจจากเราแล้วเขาจะเริ่มขอเบอร์โทรศัพท์ ขอนัดพบ และกลายเป็นภัยที่มาถึงตัวเด็กเมื่อเด็กไปพบตามนัด ดังนั้นการ

ป้องกันตัวเองจากการถูกล่อลวงทางอินเทอร์เน็ต คือ อย่านัดพบกับเพื่อนออนไลน์ที่ไม่เคยรู้จักตัวตอนที่แท้จริงมาก่อน อย่านำให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น หมายเลขโทรศัพท์ รูปถ่าย ที่อยู่ บัตรประจำตัว รหัสบัตรต่าง ๆ ทั้งของตัวเองและพ่อแม่ ไม่ควรโพสต์บนเฟซบุ๊กหรือแฉใคร ๆ บนอินเทอร์เน็ต

แนวทางการรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์ ทำได้โดย 1) การป้องกันตัวเองจากการถูกล่อลวงและกลั่นแกล้งรังแก เช่น 1.1) อย่านัดพบกับเพื่อนออนไลน์ที่ไม่เคยรู้จักตัวตอนที่แท้จริงมาก่อน 1.2) ไม่โพสต์ข้อมูลส่วนตัวบนเฟซบุ๊ก ไลน์ เช่น รูปถ่าย ที่อยู่ เบอร์โทร บัตร รหัสบัตรต่าง ๆ 1.3) รู้จักป้องกันการถูกลั่นแกล้งรังแกและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง เช่น ลบข้อความ ภาพ หรือคลิปที่ไม่เหมาะสม บล็อกเพื่อนที่ไม่พึงประสงค์ และปรึกษาพ่อแม่ผู้ใหญ่ 1.4) การแจ้งความเอาผิดบุคคลให้ข้อมูลหลักฐานผู้กระทำความผิด ต่อเจ้าหน้าที่ตำรวจ 2) การไม่ทำผิดกฎหมาย และศีลธรรม วัฒนธรรมอันดีงาม เช่น 2.1) ไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล หมิ่นประมาท เช่น ด่าทอเสียสติ ตัดต่อ โฟสต์ แชร ส่งต่อภาพ คลิป ที่ทำให้ผู้อื่นเสียหายอับอาย เป็นต้น 2.2) ไม่ทำตัวเป็นมิจฉาชีพ หลอกลวง ก่ออาชญากรรม และกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นทางออนไลน์ 2.3) ไม่ทำผิดศีลธรรม วัฒนธรรมและค่านิยมอันดีงาม เช่น การพูดจาสุภาพ ไม่ลามกอนาจาร ไม่เป็นภัยต่อสังคม 3) เคารพกฎกติกาและรู้มารยาทพื้นฐานในการใช้งาน เช่น 3.1) ใช้ภาษาสุภาพ ไม่หยาบคายด่าทอกัน เคารพความเป็นส่วนตัว และให้เกียรติต่อกัน 3.2) ไม่สร้างความเสียหาย หลอกลวง กลั่นแกล้งทำร้ายใคร 3.3) คิดก่อนโพสต์ เนื้อหาดี like เนื้อหาแย่ไม่ share แบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์ให้กับเพื่อน ๆ 3.3) ควบคุมอารมณ์ไม่ชวนทะเลาะยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนออนไลน์ 3.4) ไม่ส่งต่อข้อมูลความลับของเพื่อน แม้จะได้รู้ เห็น รับจากการส่งต่อ (Forward) กันมา 3.5) ไม่สนทนาพูดคุยออนไลน์กัน (Chat) กับเพื่อนในห้องเรียนขณะที่ครูสอน และ 3.6) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีพูดคุยสนทนากับคนตรงหน้าและรอบข้างแทนการแชต (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557)

การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ

เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือ หรือ สมาร์ทโฟน (Smart Phone) และมีการใช้บริการในลักษณะที่หลากหลาย ใช้กันวันละมาก ๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย ส่งข้อความ เล่นเกมบนมือถือ ถ่ายรูป ถ่ายคลิปวิดีโอ ฟังเพลง รับข่าวสาร ฯลฯ ซึ่งสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ทำให้สามารถเปิดเข้าเว็บไซต์ ส่งข้อความพูดคุยออนไลน์กับเพื่อน ๆ ได้ การคุยกันด้วยสมาร์ตโฟนสมัยนี้สามารถทำได้แบบวิดีโอแชท คือ ถ่ายทอดสดทั้งภาพและเสียงผ่านระบบเครือข่าย 3G, 4G ช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารโดยเฉพาะในยามคับขันและจำเป็น เป็นเครื่องมือสืบหาข้อมูลและให้ความบันเทิงในยามว่าง ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แต่ก็อาจ

ส่งผลกระทบต่อด้านลบหากใช้อย่างไม่เหมาะสม เป็นต้นว่า ใช้โทรศัพท์มือถือขณะขับรถอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุ คุยโทรศัพท์กับเพื่อนมากเกินไปทำให้ละเลยการเรียน ทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ทำให้สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย โทรศัพท์มือถือยังเป็นเครื่องมือสนับสนุนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หากเด็กและเยาวชนนำไปใช้ในทางที่ไม่ดี เช่น แอบถ่ายได้กระป๋อง โหลดคลิปโป๊ เล่นพนัน ใช้ชู้กรรโชกและก่ออาชญากรรมอื่น ๆ

สำหรับเว็บไซต์ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) (2561: ออนไลน์) ได้กล่าวถึง การสำรวจเยาวชนไทยอายุระหว่าง 15 - 25 ปี 1,092 คน พบว่าการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ สุขภาพ โดยสรุป ดังนี้ ด้านสุขภาพ 1) มีอาการปวดหู/หูอื้อ/ความสามารถในการได้ยินลดลง 2) มีอาการปวดข้อมือ, นิ้วมือ 3) มีอาการปวดหัวไหล่, แขน 4) มีอาการปวดหัว 5) อ่อนเพลีย / สมองไม่ปลอดโปร่ง ด้านการเรียน ด้านการเรียนรู้ 1) มีผลการเรียนหรือการทำงานโดยรวมแย่ลง 2) ทำให้ตนเองมีสมาธิในการเรียนหรือการทำงานลดลง นอกจากนี้ การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ส่งผลให้ตนเองมีค่าใช้จ่ายต่อเดือนเพิ่มขึ้น สำหรับด้านสุขภาพสอดคล้องกับผลการศึกษาของ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล (2561: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงผลกระทบจากการใช้โทรศัพท์มือถือว่า ตัวโทรศัพท์มือถือจะแผ่รังสี คือ รังสีไมโครเวฟ หากได้รับปริมาณมากๆ จากการนานๆ ทำให้มีผลกระทบต่อสุขภาพ เช่น มีอาการปวดหู ปวดศีรษะ ตาพร่ามัว มึนงง ขาดสมาธิ และเกิดความเครียดนอนไม่หลับ อาจทำให้เกิดโรคความจำเสื่อม ผิวหนังเหี่ยวเหี่ย นอกจากนี้คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าของโทรศัพท์เคลื่อนที่ ทำให้เกิดการรั่วของฮีโมโกลบินในเม็ดเลือดแดง ซึ่งจะสะสมในระบบหมุนเวียนโลหิต ส่งผลให้เกิดโรคความดันโลหิตสูง เยื่อหุ้มสมองเสื่อม และเป็นโรคอัลไซเมอร์ได้ เสี่ยงกับการเป็นมะเร็งสมอง

แนวทางการรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ ทำได้โดย 1) การเลือกโทรศัพท์และแพ็คเกจบริการที่เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้งานของตนเอง เราไม่จำเป็นต้องวิ่งตามแฟชั่นหรือตามใคร เรื่องนี้เกี่ยวข้องกับ การเท่าทันตนเองด้วย คือ รู้นิสัย ประเมินความต้องการจำเป็น งบประมาณและค่าใช้จ่ายที่จะตามมาซึ่งควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความพอเพียงพอดี 2) อันตรายจากโทรศัพท์มือถือที่ปล่อยคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าออกมาขณะติดต่อดังกล่าว ดังนั้น การพูดคุยโทรศัพท์โดยแนบหูเป็นเวลานานก็ยิ่งเป็นอันตราย ซึ่งร้ายแรงต่อเด็กมากกว่าผู้ใหญ่ เนื่องจากสภาพร่างกายยังเติบโตไม่เต็มที่ ดังนั้นจึงควรใช้พูดคุยแต่น้อย คุยให้สั้นกระชับได้ใจความ และควรใช้หูฟังช่วยในการสนทนา 3) อย่ารับแจกซิมฟรี เพราะแม้ได้ซิมฟรี แต่มักเป็นการสมัครจ่ายค่าบริการรายเดือนโดยไม่รู้ตัว 4) ข้อความรบกวนทางมือถือ อาทิ ดูดวง ฟังข่าวรับข่าวสาร ซิงโศก ขายสินค้า นานาชนิด ฯลฯ ซึ่งสามารถยกเลิกได้โดยการโทรหาผู้ให้บริการเครือข่ายมือถือที่เราใช้อยู่ 5) การใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ควรใช้แต่พอดี ไม่ว่าจะ

เป็นการโทรคุย เล่นเน็ต แชท ถ่ายภาพวีดีโอ เล่นเกม ไม่ใช่ในทางไม่เหมาะสม เช่น แอบถ่าย โพสต์ ประจาน โหลดเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือไม่เหมาะสม รวมถึงการโทรเพื่อข่มขู่ คุกคามคนอื่น 5) มีมารยาทในการใช้มือถือ ไม่คุยโทรศัพท์บนโต๊ะอาหารหรือเวลามีแขก ไม่เดินโทรศัพท์ ไม่พูดคำหยาบ ไม่คุยเสียงดังหรือเรื่องส่วนตัวในที่สาธารณะ อย่าให้เบอร์มือถือกับคนแปลกหน้า อย่าใช้โทรศัพท์แพ่งเพราะอาจดึงดูใจ ใช้ในยามฉุกเฉินและควรเก็บหมายเลขสำคัญ ๆ ของพ่อแม่ เพื่อน และหมายเลขฉุกเฉินขอความช่วยเหลือ แต่อย่าโทรไปก่อกวนแจ้งเหตุด่วนเหตุร้ายเพราะจะทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน 6) ควรพยายามลดการใช้งานมือถือป้องกันการเกิดโรคติดมือถือ

การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์

ลักษณะพิเศษของอินเทอร์เน็ต เนื่องจากอินเทอร์เน็ตถูกสร้างขึ้นแบบเปิด ผู้ใช้ทุกคนจึงเป็นทั้งผู้สร้างเนื้อหาข้อมูลและสารสนเทศ เป็นผู้เผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศ ในขณะเดียวกันก็เป็นผู้รับข้อมูลสารสนเทศด้วย

เนื่องจากเราทำอะไรได้หลายอย่างบนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการสืบค้นข้อมูล การอ่านข่าวสาร การเขียนแสดงความคิดเห็น การพูดคุยสนทนา การเรียกดูและเผยแพร่รูปภาพ คลิปวีดีโอ ฯลฯ ซึ่งก็หมายความว่า สื่ออินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้เราเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร เป็นทั้งผู้บริโภคและผู้ผลิตเนื้อหา เรายังจะต้องระมัดระวังไม่ให้สิ่งที่เราได้อ่านได้ยินได้สัมผัสทางอินเทอร์เน็ตมา มีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ หรือพฤติกรรมของเรา โดยเฉพาะในด้านลบในขณะเดียวกันเราต้องไม่สนใจเขียนหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่จะทำให้ผู้อื่นตกเป็นเหยื่อโดยไม่รู้เท่าทันเช่นกัน

แนวทางการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตทำได้โดย 1) คำนึงถึงผลกระทบที่จะตามมา หลังจากโพสต์ข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลที่ไม่ควรเปิดเผย รูปภาพ ความคิดเห็นต่าง ๆ หรือการเผยแพร่ภาพที่แสดงตัวตนของตนเอง รวมถึงการไม่เปิดเผยข้อมูลต่าง ๆ ของตนเองให้กับเว็บไซต์ใดๆ และคนที่ไม่รู้จักทางอินเทอร์เน็ต 2) รู้เท่าทันคนในอินเทอร์เน็ต ไม่ไว้ใจใครง่าย ๆ และไม่นัดพบกับคนที่แปลกหน้า รู้ถึงวิธีการหลอกลวงรูปแบบต่าง ๆ ของผู้ประสงค์ร้าย 3) รู้เท่าทันเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ต ว่ารูปภาพและข้อมูลต่าง ๆ อาจมีการบิดเบือนข้อเท็จจริงเพื่อประโยชน์ของผู้โพสต์ข้อความ จึงต้องรู้จักการตรวจสอบข้อเท็จจริง ความน่าเชื่อถือ 4) เลี่ยงเข้าชมเว็บไซต์ที่ดีมีประโยชน์ หลีกเลี่ยงเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม ไม่ควรซื้อขายของ และเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ต 5) มีมารยาทพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น ไม่ใช่ถ้อยคำหยาบคาย ดูหมิ่น จาบจ้วงบุคคลอื่น เคารพความคิดเห็น เคารพความเป็นส่วนตัวของบุคคลอื่น และให้เกียรติคนที่เป็นเจ้าของผลงานต่างๆ ที่โพสต์ 6) ให้ออกผู้ปกครองทันทีเมื่อรู้สึกไม่สบายใจจากข้อความ ข่มขู่ คุกคาม เชิญชวน หรือ

ล่อลวงต่าง ๆ 7) ควรมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความผิดโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น การเผยแพร่ข้อมูลเท็จเสียหายต่อความมั่นคง ตัดต่อภาพที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย เสียชื่อเสียงหรือได้รับความอับอาย การละเมิดลิขสิทธิ์ ล้วนมีโทษทั้งปรับและจำคุก ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น (2559, น. 8 – 13)

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

การรู้เท่าทัน Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์นั้นมีประโยชน์มากมาย แต่มีข้อควรระวังที่ผู้ใช้งานจะต้องคำนึงถึงเพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม. 2557, น. 5 – 6)

แนวทางการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ทำได้โดย 1) ไม่ควรใส่ข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เพราะสามารถถูกค้นพบได้โดยง่ายผ่านระบบออนไลน์ และมีอาชีพหรือผู้ไม่ประสงค์ดีนำไปใช้ในทางที่ไม่ดีได้ 2) ข้อมูลของบุคคล รวมถึงเนื้อหาต่าง ๆ ที่อยู่บน Social Media ไม่สามารถเชื่อถือได้ทั้งหมดเพราะใครก็สามารถเขียนข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตได้ การตรวจสอบตัวตนบุคคลก็ทำได้ยาก จึงควรวิเคราะห์ไตร่ตรองตรวจสอบเนื้อหาก่อนเชื่อและปฏิบัติตาม 3) ควรระมัดระวังการโพสต์ แชร์ ส่งต่อ ข้อมูลที่ผิดกฎหมาย ดังนั้นควรมีความรู้เกี่ยวกับ พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งกล่าวถึงเนื้อหาทั้งในรูปแบบของข้อความ บทความ รูปภาพ คลิปวีดิโอ ที่ผิดกฎหมาย เช่น ข้อมูลเท็จ ข้อมูลที่ทำให้สังคมตื่นตระหนก ข้อมูลอันลามก เนื้อหาหมิ่นเบื้องสูง ฯลฯ ผู้โพสต์ แชร์ หรือส่งต่อเนื้อหาผิดกฎหมายก็มีความผิดด้วยเช่นกัน 4) ควรระมัดระวังการใช้งาน Social Media มากเกินไป การใช้งานเป็นเวลานาน ๆ หมกมุ่นกับการเช็คข้อความคอมเมนต์ จำนวนครั้งการกดถูกใจ จำนวนครั้งการดูคลิปที่เราโพสต์ไว้ อาจส่งผลเสียต่อการเรียน การทำงาน สุขภาพร่างกาย ความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ และครอบครัว

ส่วน เพ็ญพิมล คงมนต์ (2562, น. 28–29; อ้างอิงจาก สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. 2561: ออนไลน์) กล่าวถึง ข้อควรปฏิบัติและควรระวังในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ว่า โลกของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ก็ไม่ต่างจากโลกความเป็นจริง ที่มีทั้ง “คนดี” “คนร้าย” “ตัวจริง” “ตัวปลอม” ปะปนกันไปหมด แต่ที่น่าวิตก คือ เรื่องราวบนโลกสังคมออนไลน์แพร่กระจายไปได้เร็วมาก แล้วก็หยุดยากเสียด้วย ดังนั้นจึงขอเสนอแนะข้อควรปฏิบัติและควรระวังในการใช้ ดังนี้ 1) พึงตระหนักเสมอว่าการโพสต์ข้อความหรือแสดงความคิดเห็นที่เผยแพร่โดยสาธารณะผู้นั้นต้องรับผิดชอบทั้งด้านสังคมและกฎหมาย 2) อย่าเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป รวมถึงข้อมูลทางการเงิน เพราะภัยร้ายก็จะเข้าใกล้ตัวเรามากขึ้นเท่านั้น การระบุ วัน เดือน ปีเกิด จะทำให้มีอาชีพทราบถึงอายุ หากเป็นเด็กหรือวัยรุ่น จะยิ่งเป็นเป้าหมายเพราะล่อลวงได้ง่าย 3) ไม่ควรโพสต์ข้อความ

ที่ชี้ชวนให้มิจฉาชีพรู้สึกความเคลื่อนไหวส่วนตัว เช่น บอกสถานะว่าไม่อยู่บ้าน หรือเดินทางไปไหน ขับรถอะไร ซึ่งทำให้ผู้ไม่หวังดีวางแผนมาทำร้าย หรือวางแผนขโมยทรัพย์สินเราได้ 4) ใช้ความระมัดระวังอย่างยิ่งในการโพสต์ หรือ เผยแพร่ ส่งต่อ ข้อความ รูปภาพ วิดีโอที่อาจทำให้ผู้อื่นเสียหาย เช่น ภาพหลุด คลิปหลุด หรือ โพสต์รูปภาพที่สื่อถึงอบายมุขต่าง ๆ และไม่ควรใช้ถ้อยคำหยาบคาย ลามก อนาจาร ดูหมิ่นส่อเสียด เสียดสี ให้ร้ายผู้อื่นในทางเสียหาย หรือสร้างความแตกแยกในสังคม 5) พึงระมัดระวังอย่างยิ่งที่จะไว้ใจหรือเชื่อใจคนที่รู้จักผ่านอินเทอร์เน็ต เพราะอาจถูกหลอกหลวง หรือ ล่อลวงไปทำอันตรายได้ 6) ให้ระมัดระวังการเช็คอิน (Check-in) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้กล้อง โทรศัพท์ถ่ายภาพระบุพิกัด และเวลา เพราะภาพทุกภาพ การโพสต์ทุกอย่างจะอยู่ในอินเทอร์เน็ต จะไม่มีวันถูกลบ ข้อควรระวังที่กล่าวมานี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งเพื่อให้เกิดการตระหนักรู้เท่าทันภัยคุกคามต่าง ๆ จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์และเพื่อจะได้ช่วยป้องกันภัยหรือลดความเสียหายลง

การรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์

พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 ให้นิยามของคำว่า “สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” ไว้ว่า คือสื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม และความมั่นคง ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ การเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและสังคม รวมถึงการส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคี และสามารถใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างเป็นสุข

ส่วน “สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์” หมายถึง สื่อที่นำเสนอเนื้อหาของสาร โดยขาดการคำนึงถึงจรรยาบรรณ ศีลธรรมและจริยธรรมอันดี รวมทั้งขาดความรับผิดชอบต่อสังคม โดยไม่คำนึงถึงกลุ่มอายุของผู้รับสารที่มีทั้งเด็กและเยาวชน ในลักษณะที่เกี่ยวกับเพศ ภาษา และความรุนแรง โดยมีเนื้อหาที่หมิ่นทำลายสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ กระทบต่อความมั่นคงและสร้างความแตกแยกในสังคม รวมถึงส่งเสริมค่านิยมที่ผิดหรือไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมอันดีของไทย ตลอดจนละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและทรัพย์สินทางปัญญา อีกทั้งไม่มีการนำเสนอสิ่งที่ประณีตและจรรโลงสังคม แต่กลับนำพาสังคมสู่ที่ต่ำมีการตอกย้ำหรือสร้างความเชื่อที่ผิดให้กับผู้ใช้สื่อและก่อให้เกิดทัศนคติและพฤติกรรมในเชิงลบ(สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2559: 1)

แนวทางการรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์ ทำได้โดย พึงระวังและการปฏิบัติเพื่อความปลอดภัยมีอยู่ 4 ประการ (2P2F) ได้แก่ 1) ป้องกัน Prevention คือ เรียนรู้เครื่องมือและคุณสมบัติของสื่อสังคมออนไลน์ ไม่เชื่อมโยงหรือรับลิงค์เพจที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมหรือมีแหล่งที่มาที่ไม่รู้จัก 2) ปกป้อง Protection คือ กำหนดรหัสผ่านที่มีการ

ผสมัษระตัวเล็กใหญ่ สัญลักษณ์พิเศษ ตัวเลข การใช้คุณสมบัติพิเศษในการปกป้องการใช้งานของอุปกรณ์ที่เข้าถึงและสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ 3) คัดสรร Friend Acception คือ การยอมรับเพื่อนเข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์ต้องคัดกรองก่อน ไม่ควรมีการเปิดสิทธิ์ในการแชร์ข้อความถึงทุกคน 4) ไตร่ตรอง Final Decission คือ การตั้งค่างหรือปิดค่าความเป็นส่วนตัว การส่งข้อความ ภาพ ต้องตระหนักและเข้าใจถึงผลที่จะเกิดขึ้น “ตัดสินใจครั้งสุดท้ายโดยรอบคอบ”

ในส่วนของการโพสต์และการแชร์นั้นควรคิดก่อนโพสต์และนี้ก่อนแชร์สิ่งใด ๆ ก็ตามลงไปบนสื่อออนไลน์ โดยให้พึงระวังดังนี้ การโพสต์ (การส่ง – แสดง) 1) สถานะ คือส่วนที่เป็นข้อความในใจที่ใครก็รู้ได้ 2) รูปภาพ เป็นความลับควรระมัดระวังรอบคอบในการโพสต์ 3) สถานที่ เป็นส่วนที่แสดงว่าคุณอยู่อาจมีผู้ไม่หวังดีตามมาหาคุณเจอ 4) โฟสต์ ก่อนโพสต์สิ่งใดไป เราควรคำนึงถึงผลกระทบที่จะตามมา อาจก่อให้เกิดผลเสียในภายหลังได้จากสิ่งที่คุณโพสต์ สำหรับการแชร์ (แบ่งปัน – ส่งต่อ) 1) การ Like ในสิ่งที่สร้างสรรค์ 2) การ Comment แสดงความคิดเห็นอย่างมีสติ 3) การ Share ก่อนแชร์ควรคำนึงถึงผลกระทบที่จะตามมาภายหลังให้ดี หากแชร์เรื่องราวที่ไม่ดีอาจก่อให้เกิดผลเสียตามมา

นอกจากนี้ยังมี 8 ข้อควรระวัง การใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ 1) ไม่แสดงความคิดเห็นเพื่อกระตุ้นให้เกิดการโต้แย้งที่รุนแรง 2) โดนผู้ประสงค์ร้ายหลอกถามข้อมูลส่วนตัวหรือที่ทำงาน 3) อย่าลืมล็อกเอาต์ (Log out) เพื่อป้องกันผู้สวมรอย 4) เช็กอินที่ไปบ่อย ๆ อาจทำให้ผู้ไม่หวังดีมาดักรอ 5) อย่ากด Remember me เมื่อใช้เครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ 6) ไม่ควรส่งภาพ ข้อความ หรือ ภาพเคลื่อนไหวที่ผิดกฎหมาย 7) ถูกผู้ที่ไม่ไว้ใจยืมใช้เครื่องเพื่อเข้าอินเทอร์เน็ต 8) ไม่ควรใช้ WiFi ฟรี โดยไม่มีการเข้ารหัสผ่านและ 5 สิ่งที่ไม่ควรทำในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพราะอาจจะทำความเดือดร้อนให้แก่ตนเองและผู้อื่น คือ 1) ไม่ควรส่งต่อในเรื่องที่รู้อยู่แล้วว่าไม่ดี 2) หากเพื่อนไม่สนิทไม่ควรพูดแซว 3) หากมีใครแสดงความคิดเห็นถึงเรา ควรคิดให้ดีก่อนที่จะตอบกลับ 4) ไม่ใช่คำหยาบคาย 5) ไม่โพสต์ข้อความและรูปภาพที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2559, น. 16 – 20,23)

จะเห็นได้ว่า เนื้อหาและประเภทของการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์มีลักษณะเฉพาะของแนวทางการรู้เท่าทันที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจะมีข้อปฏิบัติที่เหมือนกันบ้างก็บางประการเท่านั้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำนำข้อมูลข้างต้นมาจัดแบ่งเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ออกเป็น 10 ชุดตามเนื้อหาและประเภทของการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้เนื้อหาสำหรับการจัดทำใบความรู้และใบงาน ตลอดจนการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทและเนื้อหาต่าง ๆ อีกด้วย ได้แก่ ชุดกิจกรรมที่ 1 การรู้ทัน

ข้อมูลและข่าวสาร ชุดกิจกรรมที่ 2 การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์ ชุดกิจกรรมที่ 3 การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์ ชุดกิจกรรมที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณา ชุดกิจกรรมที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ชุดกิจกรรมที่ 6 การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์ ชุดกิจกรรมที่ 7 การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ ชุดกิจกรรมที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ ชุดกิจกรรมที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และ ชุดกิจกรรมที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์

สรุปท้ายสุดได้ว่า สื่อมีอิทธิพลอย่างมากต่อความคิด พฤติกรรม และวิถีชีวิตของเด็กเยาวชน หากไม่มีภูมิคุ้มกันที่ดีแล้วก็ย่อมตกเป็นเหยื่อของการปลูกฝังความคิด ความเชื่อตามที่สื่อหรือผู้ผลิตได้นำเสนอ จึงเป็นต้องสร้างเสริมให้เด็กมีทักษะชีวิตหลายด้านต่อการบริโภคและใช้สื่อ นั่นก็คือความสามารถในการ “รู้เท่าทันสื่อ” ซึ่งเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล ดังที่ยูเนสโก (UNESCO) ได้ระบุไว้ในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชนขององค์การ จึงถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาแก่นักเรียน ในยุคศตวรรษที่ 21 ที่เฟื่องฟูของการติดต่อสื่อสารไร้พรมแดนและปราศจากการควบคุม ด้วยเพราะความสำคัญของการ “รู้เท่าทันสื่อ” จะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในการบริโภคสื่อ มีความสามารถในการคิดพิจารณา วิเคราะห์วิจารณ์ ลักษณะเนื้อหาเนื้อหาที่เป็นทั้งข้อความ ภาพ และเสียง ของสารประเภทต่าง ๆ ในสื่อออนไลน์ได้ เช่น โฆษณา ละคร ภาพยนตร์ ข้อมูลและข่าวสาร เพลง เกม เพื่อนออนไลน์ อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ ตลอดจนรู้จักปกป้องตนเองจากการใช้สื่อตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อ ใช้สื่อหรือสร้างสรรค์เนื้อหาให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม โดยมีแนวทางพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้ เช่น การสร้างความรู้ความเข้าใจในสื่อ การฝึกคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking Approach) ถึงสิ่งที่สื่อนำเสนอ การป้องกันตนเองจากสื่อ (Protection Approach) ด้วยการสร้างความตระหนัก (Awareness) ถึงผลกระทบของสื่อ อันเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแง่คิดมุมมองในการรับสื่อ การรู้เท่าทันตนเอง (Self Awareness Approach) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ทักษะชีวิตที่สำคัญ ได้แก่ การมีสติ รู้จักตนเอง เท่าทันอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง การควบคุม ประเมินเกี่ยวกับตนเอง เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันไม่ให้เกิดอยู่ใต้อิทธิพลของสื่อ การไตร่ตรองสะท้อนกลับ (Reaction) และการปฏิบัติการโต้ตอบหรือสนับสนุนยอมรับ (Action) การนำเสนอของสื่อ ซึ่งเป็นการแสดงความคิดเห็นหรือตั้งคำถามกลับต่อสื่อ ซึ่งสะท้อนความคิดเห็นผ่านการไตร่ตรองเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนไม่ละเลยเกี่ยวกับผลกระทบต่อศาสนา ประเพณี ศีลธรรม คุณธรรม ต่อสังคม และการดำเนินชีวิต ตลอดจนทำให้รู้จักการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม เป็นต้น ดังนั้น การพัฒนาและเสริมสร้างเด็กและเยาวชนตามแนวทางที่กล่าวมา จะเป็นการเสริมสร้างพลังอำนาจและการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับเด็กและเยาวชน ให้สามารถ

ควบคุมสื่อได้ ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของสื่อ และเป็นการปกป้องภัยร้ายที่แฝงมากับสื่อและเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ ๆ ได้เป็นอย่างดี

“สื่อออนไลน์” ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในการสื่อสาร แต่ยังเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันสิ่งที่เด็กได้เห็นได้รับรู้จากสื่อคือการเรียนรู้แบบหนึ่งสิ่งที่น่ากังวลคือข้อมูลข่าวสารที่มาจากสื่อต่าง ๆ นั้นเด็กจะได้รับข้อมูลและประสบการณ์ที่เกินกว่าจะใช้เหตุผลตามวัยของเด็กพิจารณาและเกินกว่าจะทำความเข้าใจที่ถูกต้องได้ จึงจำเป็นที่จะต้องเสริมสร้างสุขภาพหรือ สร้างการเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตต่อ “สื่อออนไลน์” ที่แวดล้อมในชีวิตประจำวันอันยากที่จะหลีกเลี่ยงได้ ด้วยการอบรมดูแลให้การศึกษาแก่เด็กให้เป็นผู้มีความเพียบพร้อมทั้งด้านร่างกายและจิตใจตั้งแต่วินาทีนี้ ซึ่ง มารุต พัฒผล (2557: 14) กล่าวว่า ที่สำคัญการจัดการศึกษาควรให้ความสำคัญกับ “การเรียนรู้” ของผู้เรียนเป็นอันดับแรก เพราะ “การเรียนรู้” เท่านั้นที่จะเป็นเครื่องมือสำหรับการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ ไม่ว่าจะสังคมจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไรและแม้ชีวิตจะต้องประสบกับสิ่งใดๆ หากมีการเรียนรู้อย่อมมีชีวิตต่อไปได้อย่างดี ส่วน สุรางค์ ไควตระกูล (2553, น. 1) กล่าวว่า สิ่งที่ใช้ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ เพื่อแก้ปัญหาทางการศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพได้ก็คือหลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยา ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์เพิ่มเติมซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) คือ ข้อความที่พรรณนา อธิบาย ทำนาย ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับการเรียนรู้ ซึ่งได้รับการพิสูจน์ ทดสอบตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หรือกระบวนการสืบสอบ แสวงหาความรู้ที่เหมาะสมกับศาสตร์แต่ละสาขา ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเชื่อถือได้ และสามารถนำไปนิรนัยเป็นหลักหรือกฎการเรียนรู้ย่อย ๆ หรือนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้ (ทิตินา แชมมณี, 2552, น. 475) ซึ่งมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

ความหมายของการเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ทิตินา แชมมณี (2545, น. 1) กล่าวว่า “การเรียนรู้ (learning)” นั้นมีความหมายอยู่ 2 ประการ คือ ในความหมายของ “กระบวนการเรียนรู้ (learning process)” หมายถึง การดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนหรือการใช้วิธีการต่าง ๆ ที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ และในความหมายของ “ผลการเรียนรู้ (learning outcome)” ซึ่งได้แก่ ความรู้ความเข้าใจในสาระต่าง ๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ รวมทั้งความรู้สึกหรือเจตคติอันเป็นผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้

หรือการใช้วิธีการเรียนรู้ อันทำให้เกิดความรู้สึกหรือเจตคติไปในทางที่เหมาะสมและเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านการกระทำหรือพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์

อารี พันธุ์มณี (2546, น. 176) กล่าวโดยสรุปว่า การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวรและเป็นผลมาจากประสบการณ์ หรือการฝึกฝน มิใช่เป็นผลจากการตอบสนองตาม ธรรมชาติ สัญชาตญาณ วุฒิภาวะ พิษยาต่าง ๆ อุบัติเหตุ หรือความบังเอิญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ (2553, น. 9) ให้ความหมาย การเรียนรู้ (Learning) ว่า หมายถึง กระบวนการที่บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การพัฒนาความคิด และความสามารถ โดยอาศัยประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม

และ มารุต พัทฒผล (2557, น. 7; อ้างถึงใน Anderson & Krathwohl. 2001, Mayer. 2003, Oxford University, 2005) กล่าวถึง การเรียนรู้ ว่า คือ กระบวนการการรู้คิด (cognitive process) ที่เกิดขึ้นในสมองของบุคคล เพื่อสร้างความหมายของข้อมูลสารสนเทศ และสิ่งเร้าต่างๆ ที่รับเข้ามาทางประสาทสัมผัส เกิดเป็นความรู้ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติ ความรู้สึก และพฤติกรรมต่าง ๆ

ลักษณะสำคัญและธรรมชาติของการเรียนรู้

อุทัย ดุลยเกษม (2543, น. 44-45) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ที่ดี โดยสรุปได้ ว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานเดิมเข้ากับความรู้ใหม่ โดยกระบวนการเรียนรู้ คือ กระบวนการสร้างความเข้าใจและการให้ความหมายถึงสิ่งที่รับรู้มา กระบวนการเรียนรู้ที่ดีต้องเชื่อมโยงกับจิตใจ ร่างกาย สภาพแวดล้อม และบริบทที่เป็นชีวิตจริงของผู้เรียน เป็นกระบวนการที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนกับผู้อื่น ยิ่งถกเถียง ยิ่งแลกเปลี่ยน ก็ยิ่งเกิดการเรียนรู้ได้มากขึ้น ยิ่งพึ่งพาตนเองได้ กำหนดวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ก็ยิ่งช่วยให้สิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่มีความหมายสำหรับตัวเอง

ส่วน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์. (2553, น. 9 - 10) ระบุถึงลักษณะสำคัญของการเกิดการเรียนรู้ว่า ผู้สอนมีส่วนสำคัญมากต่อการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญาเป็นไปอย่างถาวร กลายเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ สืบเสาะหาความรู้ ค้นพบ คิดอย่างพินิจพิเคราะห์ และสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ โดยประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้เรียนไปแล้ว

สำหรับ มารุต พัทฒผล (2557, น. 7) กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ในหลายลักษณะ เช่น การเรียนรู้จากบุคคลอื่น การเรียนรู้ด้วยการคิดพิจารณา การไตร่ตรอง การทบทวนประสบการณ์ การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและสถานที่โดยไม่จำกัดด้วย

นอกจากนี้ อรรถชัย ธารีเกษ (2559, น. 59 – 60; อ้างถึง Hoy and Hoy, 2003, น. 62) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เอื้อให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงในทางดี ทั้งความรู้ ประสบการณ์ และพฤติกรรม ทั้งความสามารถในการคิดแก้ปัญหา สร้างสรรค์ และมีวิจรรณญาณ รวมถึงการมีสภาพจิตใจที่ดีด้วย ซึ่งจะเกิดขึ้นได้จากประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์ของคนกับสิ่งแวดล้อม

ส่วน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553, น. 49) กล่าวว่าธรรมชาติของการเรียนรู้ว่ามี 4 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ความต้องการของผู้เรียน (want) คือ ผู้เรียนอยากทราบอะไร เมื่อผู้เรียนมีความต้องการอยากรู้อยากเห็นในสิ่งใดก็ตาม จะเป็นสิ่งที่ยั่วให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้
- 2) สิ่งเร้าที่น่าสนใจ (stimulus) ก่อนที่จะเรียนรู้ได้จะต้องมีสิ่งเร้าที่น่าสนใจและน่าสัมผัสทำให้มนุษย์ดิ้นรนขวนขวาย และใฝ่ใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่น่าสนใจนั้น ๆ
- 3) การตอบสนอง (response) เมื่อมีสิ่งเร้าที่น่าสนใจ มนุษย์จะทำการสัมผัสโดยใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ตาหู ลิ้นชิม จมูกดม ผิวหนังสัมผัส และสัมผัสด้วยใจ เป็นต้น ทำให้มีการแปลความหมายจากการสัมผัสสิ่งเร้าเป็นการรับรู้ จำได้ ประสานความรู้เข้าด้วยกัน มีการเปรียบเทียบและคิดอย่างมีเหตุผล
- 4) การได้รับรางวัล (reward) ภายหลังจากการตอบสนอง มนุษย์อาจเกิดความพึงพอใจ ซึ่งจะได้นำไปพัฒนาคุณภาพชีวิต เช่น การเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นเพื่อความภาคภูมิใจทางสังคม

จากความหมาย ลักษณะสำคัญและธรรมชาติของการเรียนรู้ ข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใหม่ในทางที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องและค่อนข้างถาวร ซึ่งเกิดขึ้นได้หลายลักษณะทุกเวลา สถานที่ และทุกวัย เช่น การเรียนรู้จากบุคคลอื่น การคิดพิจารณาไตร่ตรอง ทบทวนประสบการณ์ การลงมือปฏิบัติ การปฏิสัมพันธ์ของคนกับสิ่งแวดล้อม หรือ เกิดจากกระบวนการพัฒนาผู้เรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการสอน ทั้งนี้ผู้สอนมีส่วนสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี ทั้งความรู้ ประสบการณ์ และพฤติกรรม ทั้งความสามารถทางการคิด รวมถึงการมีสภาพจิตใจที่ดีด้วย ทั้งยังต้อง สอดรับกับธรรมชาติของมนุษย์ในการเรียนรู้ ซึ่งมี 4 ขั้น คือ จัดการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียน (want) จัดสิ่งเร้า (stimulus) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตอบสนอง (response) ให้ความสนใจ และสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เรียนได้ เช่น การให้รางวัลความสำเร็จ (reward) เป็นต้น

ฉะนั้น กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญอันก่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อผู้เรียน กล่าวคือถ้าครูผู้สอนดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนตามลำดับขั้น หรือ การใช้วิธีการต่าง ๆ ในการจัดระบบการเรียนการสอน จัดประสบการณ์ การฝึกฝนฝึกหัดปฏิบัติให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติ ความรู้สึก และพฤติกรรมต่าง ๆ ให้เป็นไปในทางที่พึงประสงค์ หรือตามวัตถุประสงค์ ซึ่งสามารถสังเกตและวัดความเปลี่ยนแปลงได้จากสิ่งที่ผู้เรียนแสดงออก ดังนั้นการจัดกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมดังรายละเอียดที่จะกล่าวต่อไป

กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการสอน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553, น. 9) กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ (Learning process) ของคนเรานั้น จะประกอบด้วยลำดับขั้นตอนพื้นฐานที่สำคัญ 3 ขั้นตอนด้วยกัน ดังนี้

1) ประสบการณ์ (experiences) ในบุคคลปกติจะมีประสบการณ์คือ ประสบการณ์สัมผัสทั้ง 5 ซึ่งได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง เป็นเสมือนช่องประตูที่จะให้บุคคลได้รับรู้และตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ทำให้สามารถเรียนรู้สิ่งใด ๆ ได้ด้วยประสบการณ์ต่าง ๆ ที่แตกต่างกันในแต่ละคน บางชนิดเป็นประสบการณ์ตรง หรือเป็นประสบการณ์แทน หรือเป็นประสบการณ์รูปธรรม และบางชนิดเป็นประสบการณ์นามธรรม 2) ความเข้าใจ (understanding) หลังจากบุคคลได้รับประสบการณ์แล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือ ตีความหมายหรือสร้างมโนคติ (concept) ในประสบการณ์นั้น กระบวนการนี้เกิดขึ้นในสมองหรือจิตของบุคคล เพราะสมองจะเกิดสัญญาณ (percept) และมีความทรงจำ (retain) ขึ้นซึ่งเราเรียกว่า “ความเข้าใจ” ในการเรียนรู้ที่บุคคลจะเข้าใจประสบการณ์ที่เขาประสบได้ก็ต่อเมื่อเขาสามารถจัดระเบียบ (organize) วิเคราะห์ (analyze) และสังเคราะห์ (synthesis) ประสบการณ์ต่าง ๆ จนกระทั่งหาความหมายแท้จริงของประสบการณ์นั้นได้

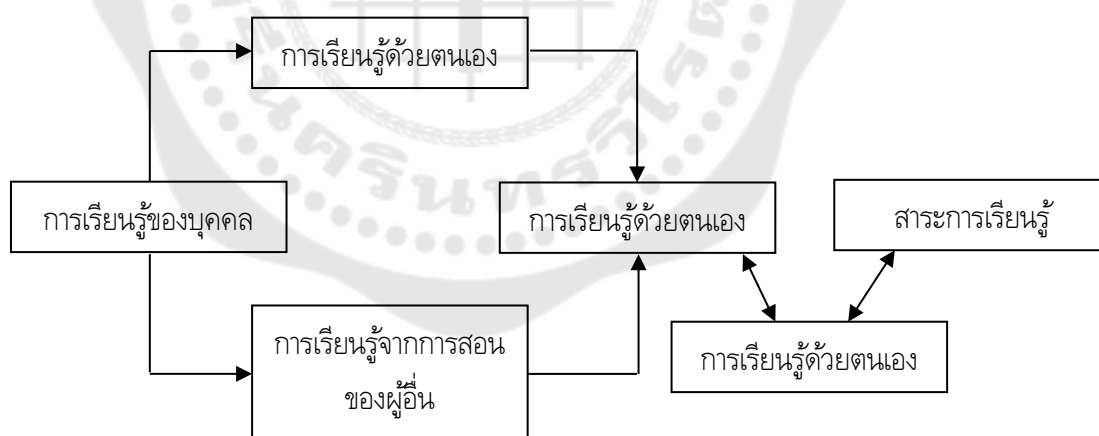
3) ความนึกคิด (thinking) ถือว่าเป็นขั้นสุดท้ายของการเรียนรู้ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมอง ซึ่งความนึกคิดที่มีประสิทธิภาพนั้นต้องเป็นความนึกคิดที่สามารถจัดระเบียบ (organize) ค้นหาความสัมพันธ์ประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ที่รับรู้ได้ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้เกิดบูรณาการการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ส่วน ทิศนา แชมมณี (2545, น. 1-5) ให้ความหมาย กระบวนการเรียนรู้ ว่า เป็นการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนในการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น การฟัง การอ่าน การโต้ตอบกับผู้อื่น การถาม การซัก การเขียน การสังเกต การจดจำ การเลียนแบบ การดูตัวอย่าง การลงมือทำ การคิด คิดเปรียบเทียบ คิดวิเคราะห์ คิดไตร่ตรอง และการลงมือทำ เป็นต้น โดยกระบวนการเรียนรู้นั้นต้องมีสาระการเรียนรู้ควบคู่ไปด้วยกันเสมอ เมื่อผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้ในการเรียนรู้

เนื้อหาสาระต่าง ๆ แล้ว ผลที่เกิดตามมาก็คือ ผู้เรียนเกิดความเข้าใจหรือไม่เข้าใจในสิ่งที่เรียน ซึ่งผลการเรียนรู้ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นสาระคือความรู้ความเข้าใจทักษะและเจตคติเกี่ยวกับสาระที่เรียนรู้ และส่วนที่เป็นกระบวนการ

การเรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้อันเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ต่อไป สำหรับกระบวนการสอน (Teaching or instructional process) กับกระบวนการเรียนรู้ มีความสัมพันธ์กัน กระบวนการสอนเป็นขั้นตอนและวิธีการดำเนินการช่วยให้บุคคลอื่นเกิดการเรียนรู้ ซึ่งอาศัยความรู้ ความคิด ความเชื่อเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ หากผู้สอนเชื่อว่าบุคคลสามารถเรียนรู้ได้จากการฟังการอ่าน ผู้สอนก็จะพูดบอกอธิบายเนื้อหาสาระให้ผู้เรียนฟัง หรือให้ผู้เรียนอ่านเอกสารตำราต่าง ๆ แต่ถ้าผู้สอนเชื่อว่าบุคคลสามารถเรียนรู้ได้ดีจากการคิด ผู้สอนก็จะให้โอกาสผู้เรียนได้คิดเกี่ยวกับเนื้อหาสาระนั้น ดังนั้นกระบวนการ

การสอนจึงอาศัยกระบวนการเรียนรู้เป็นหลักหรือเป็นแนวทางในการดำเนินการจากประเด็นที่กล่าวมาแล้วข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญตามแผนภาพด้านล่างนี้ ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 แผนภาพองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้

ที่มา ทิศนา แคมณี (2545, น. 5-9; อ้างอิงจาก ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553, น. 9)

จากภาพประกอบที่ 3 แสดงถึงองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ของมนุษย์ ซึ่งคนเราทุกคนมีการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา มีทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยไม่มีใครสอน และเกิดจากการสอนของบุคคลอื่น ๆ ผู้เรียนจะใช้กระบวนการเรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่อาจได้มาจากความคิดหรือความชอบของตน หรือจากผู้สอนในการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ การเรียนรู้ด้วยกระบวนการหรือวิธีการที่ดีเหมาะสมกับสื่อนั้น ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี กล่าวคือ เกิดการเรียนรู้อย่างกระจำ และเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ควบคู่ไปด้วย นอกจากนี้หากสิ่งที่เรียนรู้มีความสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน และกระบวนการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือท้าทายความคิดสติปัญญา ทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวไม่เบื่อหน่าย โอกาสที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพก็จะมีมากขึ้น จึงนับได้ว่ากระบวนการเรียนรู้มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับจิตใจและความรู้สึก (effective process) ของผู้เรียนรู้ด้วย

สรุปได้ว่า กระบวนการสอนมีความสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ กระบวนการสอนเป็นขั้นตอนและวิธีการดำเนินการช่วยให้บุคคลอื่นเกิดการเรียนรู้ ซึ่งอาศัยความรู้ ความคิด ความเชื่อเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ นอกจากนี้ควรส่งเสริมให้มีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งสามารถกระตุ้นการเรียนรู้และขยายขอบเขตของความรู้ได้ตลอดจนวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ท้าทายความคิดสติปัญญา ให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวเป็นไปอย่างสนุกสนาน ซึ่งส่งผลต่อจิตใจและความรู้สึก (effective process) จะทำให้ผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และเจตคติ

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กระบวนการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบพุทธ ด้วยการฝึกฝนการใช้สติปัญญาคือการคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธีที่ผสมผสานกลมกลืนกันอย่างเป็นขั้นตอนตามพุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองและกิจกรรมกลุ่มที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง เกม เพลง สถานการณ์จำลอง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดทั้งความรู้ ความคิด ความเข้าใจ และความสนุกสนานจากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ประกอบกับการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายซึ่งกระตุ้นและท้าทายให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์ความรู้เดิมมาสัมพันธ์กับความรู้ใหม่ที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ดังนั้นเมื่อการดำเนินการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามหลักแห่งกระบวนการพัฒนาผู้เรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการสอน ผู้วิจัยจึงเชื่อมั่นว่ากลุ่มเป้าหมายจะเกิดสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนรู้ได้อย่างแน่นอน

กล่าวคือ มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ที่สูงขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้วิจัยในครั้งนี้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนเพิ่มเติมเพื่อจะได้นำข้อมูลความรู้วิธีการที่จะนำไปสู่แนวทางของการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นที่ตามจุดประสงค์และเกิดประสิทธิผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะกล่าวในลำดับต่อไป

แนวคิดทฤษฎีจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้นฐาน ลำดับชั้นการเรียนรู้ของ เบนจามิน

บลูม (Benjamin S. Bloom)

บลูม นักการศึกษาชาวอเมริกัน เชื่อว่า การเรียนการสอนที่จะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนแน่นอน เพื่อจะได้กำหนดและจัดกิจกรรมการเรียนรวมทั้งวัดประเมินผลได้ถูกต้อง (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558, น. 8) จึงได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้นฐาน แล้วกำหนดจุดมุ่งหมายทางการศึกษา Taxonomy of Educational objectives กล่าวคือ การเรียนการสอน มีจุดประสงค์เพื่อให้บุคคลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์ ซึ่งสามารถจำแนกการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็น 3 ด้าน คือ (Bloom, 1956. อ้างอิงจาก บุญชม ศรีสะอาด, 2537; มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, 2553, น. 9; ทิศนา เขมมณีและคณะ, 2544, น. 12 - 13)

1) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) หมายถึง การเรียนรู้ทางด้านความรู้ ความคิด การแก้ปัญหา จัดเป็นพฤติกรรมด้านสมองเกี่ยวกับสติปัญญา ความคิด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยจัดพฤติกรรมออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

1.1) ความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถในการจดจำ (Memorization) และระลึกได้ (Recall) จำแนกประสบการณ์ต่างๆ และระลึกเรื่องราวนั้นๆ ออกมาได้ถูกต้องแม่นยำเกี่ยวกับข้อมูลความรู้ที่ได้รับไปแล้ว และสามารถถ่ายทอดออกมาโดยการพูด เขียน หรือกิริยาท่าทาง

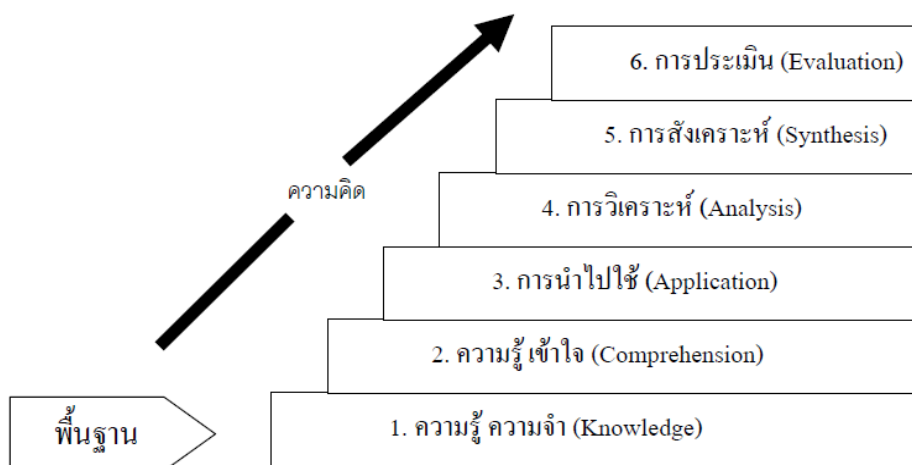
1.2) ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถที่ บ่งบอกจับใจความสำคัญของเรื่องราวและแสดงออกมาในรูปของการแปลความ ตีความ คาดคะเน ขยายความ หรือการกระทำอื่น ๆ

1.3) การนำไปใช้ (Application) เป็นความสามารถในการนำหลักการ กฎเกณฑ์ และวิธีดำเนินการต่างๆ ของเรื่องที่ ได้รู้มา ไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ได้

1.4) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวที่สมบูรณ์ให้กระจายออกเป็นส่วนย่อย ๆ ได้อย่างชัดเจน สามารถจำแนกองค์ประกอบที่สลับซับซ้อนออกเป็น ส่วน ๆ ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยต่าง ๆ

1.5) การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการรวบรวมหรือนำ องค์ประกอบต่าง ๆ เข้ามารวมกัน เพื่อให้เห็นภาพพจน์โดยสมบูรณ์ เป็นกระบวนการพิจารณาแต่ละ ส่วนย่อย ๆ แล้วจัดรวมกันเป็นหมวดหมู่ ให้เกิดเรื่องใหม่หรือสิ่งใหม่ สามารถสร้างหลักการ กฎเกณฑ์ขึ้น เพื่ออธิบายสิ่งต่าง ๆ ได้

1.6) การประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการวินิจฉัยหรือตัดสิน กระทำสิ่งใดลงไป การประเมินเกี่ยวข้องกับการใช้เกณฑ์ คือ มาตรฐานในการวัดที่กำหนดไว้ สามารถตัดสิน ติราคาคุณภาพของสิ่งต่าง ๆ โดยมีเกณฑ์หรือมาตรฐานเป็นเครื่องตัดสิน ที่ประมวลจากความรู้อย่างเต็มที่ มี พฤติกรรมทางด้านพุทธิพิสัยของบลูมและคณะ แยกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วน ความจำและส่วนความคิด ดังภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 ลำดับขั้นการเรียนรู้ตามแนวคิดของบลูม

ที่มา: ซิโนรส ถิ่นวิไลสกุล, (2555, น. 9

ในระดับความรู้นั้นเป็นระดับการเรียนรู้ที่ยังไม่ได้ใช้ความคิด แต่เป็นพื้นฐานที่ได้รับความรู้แล้วเกิดการจดจำ จึงถือว่าความรู้เป็นพื้นฐานเพื่อให้เกิดทักษะการคิด ซึ่งเริ่มในระดับง่าย ๆ จากความเข้าใจ เมื่อผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้ว สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ เมื่อมีการฝึกฝนต่อมา จะพัฒนาการความคิดในระดับสูงคือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าได้(ชินโรส ถินวิไลสกุล, 2555, น. 9)

พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย 6 ระดับดังกล่าวนี้ เรียงลำดับจากพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ซับซ้อนน้อยไปสู่ซับซ้อนมากขึ้น ผู้สอนสามารถใช้คำถามทั้งกระตุ้นและตรวจสอบการบรรลุการเรียนรู้แต่ละระดับได้ ดังนี้

ความรู้ ความจำ (Knowledge) ผู้เรียนสามารถตอบได้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้มีสาระอะไรบ้าง ตอบได้เนื่องจากการจดจำ มักถามถึง ศัพท์ บุคคล สถานที่ สัญลักษณ์ วิธีการ หลักการ สาเหตุ เป็นต้น มักใช้คำถามที่ให้แสดงพฤติกรรม เช่น บอก เล่า ระบุ ให้ความหมาย

ความเข้าใจ (Comprehension) ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งในด้านความหมาย ความสัมพันธ์และโครงสร้าง มักถามถึง กระบวนการ เหตุการณ์ สถานการณ์ ผลกระทบ สิ่งที่จะเกิดขึ้น วิธีการ เป็นต้น

มักใช้คำถามที่ให้แสดงพฤติกรรม เช่น อธิบาย เปรียบเทียบ แปลความหมาย ตีความหมาย คาดคะเน สรุปการนำไปใช้ (Application) – ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ในการหาคำตอบ และแก้ไขปัญหาสถานการณ์มักถามถึง หลักการ ปรัชญาการณ์ สิ่งที่เป็นนามธรรม ข้อสรุป ข้อเท็จจริง เป็นต้น มักใช้คำถามที่ให้แสดงพฤติกรรม เช่น ประยุกต์ ปรับปรุง แก้ปัญหา เลือกลง จัดทำ ปฏิบัติ แสดง สาธิต ผลิต เป็นต้น

การวิเคราะห์ (Analysis) – ผู้เรียนคิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้ได้ข้อสรุปหลักการ และเพื่อหาหลักฐานที่สนับสนุนหรือปฏิเสธ มักถามถึง เหตุและผล องค์ประกอบ ความคิดเห็น รูปแบบ ข้อมูล ข้อความ เรื่องราว เหตุการณ์ กระบวนการ เป็นต้น มักใช้คำถามที่ให้แสดงถึง เหตุผล และความสัมพันธ์ การจำแนกแยกแยะ จัดกลุ่ม หาข้อสรุป ตรวจสอบ เป็นต้น

การประเมินค่า (Evaluation) – ผู้เรียนต้องใช้การตัดสินใจที่ถูกต้องมีเกณฑ์ในการประเมินและแสดงความคิดเห็นในเรื่องนั้น ๆ มักถามถึง ความคิดเห็น ความถูกต้องคุณภาพ ความคลาดเคลื่อน ค่านิยม

ประโยชน์ มักใช้คำถามที่ให้แสดงถึง การวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็น สรุป ตัดสินใจ ประเมินค่า เปรียบเทียบ ให้เหตุผล เป็นต้น

2) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นพฤติกรรมด้านจิตใจ เป็นค่านิยม ความเชื่อ ความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ คุณธรรม ความสนใจ การปรับตัว และเจตคติต่าง ๆ พฤติกรรมด้านนี้อาจไม่เกิดขึ้นทันที ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกสิ่งที่ดีงามอยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้ ประกอบด้วยพฤติกรรม 5 ระดับ ได้แก่ 2.1) การรับรู้ (Receiving / Attending) 2.2) การตอบสนอง (Responding) 2.3) การเห็นคุณค่า (Valuing) 2.4) การจัดระบบ (Organizing) และ 2.5) การสร้างลักษณะนิสัย (Characterizing) การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดง พฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัวให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ดีถูกต้องดีงาม

3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นพฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรง มี 5 ขั้นตอน คือ 3.1) การรับรู้ เลียนแบบ ทำตาม (Imitation) 3.2) การทำเอง / การปรับให้เหมาะสม (Manipulation) 3.3) การหาความถูกต้อง (Precision) 3.4) การทำอย่างต่อเนื่อง (Articulation) 3.5) การทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ (Naturalization) การฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจนปฏิบัติได้คล่องแคล่วว่องไวโดยอัตโนมัติเป็นไปอย่างธรรมชาติเป็นความสามารถในระดับสูง

มารุต พัฒผล (2557, น. 31 - 32) กล่าวว่า Domain of learning ของ Bloom นี้ได้รับการยอมรับจากนักวิชาการศึกษามากมายอย่างกว้างขวาง โดยได้นำมาใช้เป็นหลักกำหนดจุดมุ่งหมายทางการศึกษา รวมทั้งการจัดการเรียนรู้ การประเมินผลที่มีความครอบคลุมผลการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้คิด (เกี่ยวข้องกับความคิดและสติปัญญา) ทักษะปฏิบัติ (เกี่ยวข้องกับความสามารถในการปฏิบัติงานต่าง ๆ) ตลอดจนอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ (เกี่ยวข้องกับความรู้สึก คุณค่า ทศนคติ เจตคติ) ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้ง 3 ด้านเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้นฐาน ลำดับขั้นในการเรียนรู้ ของบลูม (Bloom) เป็นแนวทางในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งการออกแบบวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เกี่ยวกับระดับการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยมหรือทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory)

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) เชื่อว่า การเรียนรู้ หรือ การสร้างความรู้ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน ซึ่งเป็นผู้สร้างความรู้เอง ด้วยการนำประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อมหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้รับมาเชื่อมโยงกับความรู้ความ

เข้าใจที่มีอยู่เดิม มาสร้างเป็นความเข้าใจของตนเอง หรือ เรียกว่า โครงสร้างทางปัญญา (Cognitive structure) หรือ สกีมา (Schema) ซึ่งก็คือ ความรู้นั่นเอง และเชื่อว่า การเรียนรู้ เป็นกระบวนการสร้างมากกว่า การรับความรู้ ดังนั้น เป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนจะสนับสนุนการสร้างมากกว่าความพยายามในการถ่ายทอดความรู้ ดังนั้นจะมุ่งเน้นการสร้างความรู้ใหม่อย่างเหมาะสมของแต่ละบุคคล และเชื่อว่าสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญในการสร้างความหมายตามความเป็นจริง วิธีการที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีหลักการที่สำคัญว่า ในการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ หรือเรียกว่า Actively construct มิใช่ Passive receive ที่เป็นการรับข้อมูลหรือสารสนเทศและพยายามจดจำเท่านั้น (Duffy and Cunningham, 1996; อ้างอิงจาก อนุชา โสมาบุตร, 2560, น. ออนไลน์)

ปรากฏแนวคิดที่แตกต่างกันเกี่ยวกับการสร้างความรู้ หรือ การเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism) ของ เพียเจต์ (Jean Piaget) และแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social constructivism) ของ วีกอทสกี (Lev Vygotsky) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism) ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ ฌอง พอล เพียเจต์ (Piaget's Cognitive Development Theory)

เพียเจต์ (Jean Piaget) นักจิตวิทยาพัฒนาการชาวสวิส ได้แบ่งลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญา ออกเป็น 4 ขั้น (Stages) ตามช่วงอายุ (Ages) สรุปได้ดังนี้

1) ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) เริ่มตั้งแต่แรกเกิด จนถึงอายุประมาณ 2 ขวบ เด็กวัยนี้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ โดยผ่านการกระทำทางประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว

2) ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Preoperational Stage) อยู่ในช่วงอายุประมาณ 2 - 7 ขวบ เด็กจะเพิ่มความสามารถทางการคิดถึงสิ่งต่าง ๆ ภายในสมองมากยิ่งขึ้น เริ่มมีภาษาในการเรียนรู้

3) ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ช่วงอายุประมาณ 7 - 11 หรือ 12 ปี เด็กแสดงความสามารถในการใช้กฎเกณฑ์ทางตรรกศาสตร์กับสถานการณ์ที่ปรากฏอยู่จริงและปฏิบัติการทางการคิด คิดย้อนกลับ (Reversibility) จัดประเภท (Classification) เรียงลำดับ (Seriation) ได้

4) ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม (Formal Operational Stage) เริ่มต้นในช่วงวัยรุ่นตอนต้นประมาณ 11 หรือ 12 ปี และเริ่มมั่นคงเมื่ออายุได้ 15 ปี แต่ก็มี ความแตกต่างในแต่ละบุคคล เนื่องจากมีข้อจำกัดทางด้านสติปัญญาหรือสิ่งแวดล้อม (ประณต คำฉิม, 2549, น. 202 -204)

แนวคิดเกี่ยวกับลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กเป็นข้อควรคำนึงถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ของเด็กในแต่ละช่วงอายุ ดังที่ สุชา จันทร์เอม. (2542); ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2549); ประณต เค้าฉิม. (2549) (อ้างอิงจาก จิราภรณ์ ชมบุญ. 2556: 80) กล่าวว่าเด็กอายุระหว่าง 10-13 ปี (ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม) เป็นช่วงที่มีพัฒนาการทางสติปัญญากว้างขึ้น สามารถคิดเป็นเหตุเป็นผลและแก้ไขปัญหาได้มากขึ้น เริ่มเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมพื้นฐานง่าย ๆ เริ่มสนใจที่จะร่วมอภิปราย หรือพูดคุยกับเพื่อนฝูงได้ ชอบแสดงออกทางความคิดและแสดงการมีส่วนร่วม และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีความคิดริเริ่มทำสิ่งใหม่ ๆ มีความอยากรู้อยากเห็น เรียนรู้และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เร็ว ดังนั้นในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ความรู้แก่เด็กช่วงอายุนี้ จึงต้องดำเนินการให้เหมาะสมกับสติปัญญาตามช่วงวัยด้วย

ในด้านการจัดการเรียนรู้นั้น เพียเจต์ มีแนวคิดที่ มนุษย์เราต้องสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านทางประสบการณ์ซึ่งจะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างโครงสร้างทางปัญญา หรือ สกิมา (Schemas) รูปแบบการทำความเข้าใจ (Mental model) ในสมอง สกิมาเหล่านี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ (Change) ขยาย (Enlarge) และซับซ้อนขึ้นได้โดยผ่านทางกระบวนการดูดซึม (Assimilation) และการปรับเปลี่ยน (Accommodation) ดังภาพประกอบ 5 , 6 (อนุชา โสมานุตร, 2560: ออนไลน์)

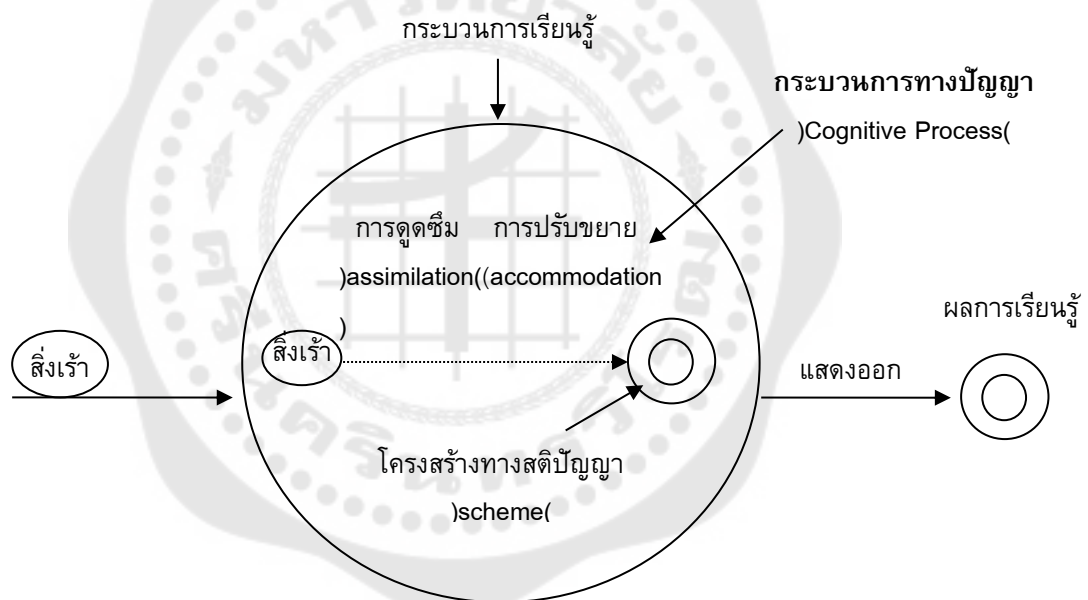
เพียเจต์ อธิบายว่าสิ่งมีชีวิตทุกชนิดดำรงชีวิตอยู่ด้วยการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม (Adaptation) ไม่ว่าจะร่างกายหรือความคิด โครงสร้างของความคิดจะถูกปรับให้เหมาะสมกับความเป็นจริงภายนอก (External Reality) โดยอาศัยกระบวนการสำคัญ 2 ประการ คือการดูดซึมเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) และการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation)

1) การดูดซึมเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) คือ การรับรู้และตีความข้อมูลใหม่ ๆ จากความรู้และความเข้าใจที่มีอยู่ก่อนแล้ว นั่นคือการพยายามอธิบายปรากฏการณ์ใหม่ ๆ จากโครงสร้างความคิดที่ตนมีอยู่ ตัวอย่างเช่น เด็กที่เคยรู้จักรถเก๋งก็อาจจะเรียกรถบรรทุกหรือรถแอมล์ว่ารถเก๋ง หรือเด็กที่รู้จักม้า เมื่อมาเห็นวัว ก็อาจจะเรียกวัวว่าม้า เป็นต้น ในทฤษฎีการเรียนรู้จะเรียกสิ่งนี้ว่า การสรุปครอบคลุมสิ่งเร้า (Stimulus Generalization) ซึ่งเป็นการตอบสนองสิ่งเร้าที่คล้ายกันราวกับว่ามันเป็นสิ่งเดียวกัน

2) การปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) หมายถึง การจัดระบบความคิดใหม่ให้เข้ากับข้อมูลใหม่ ๆ ในขณะที่กระบวนการดูดซึมเข้าสู่โครงสร้างเป็นการดัดแปลงวัตถุหรือเหตุการณ์ให้เข้าได้กับระบบความคิดที่มีอยู่ก่อนแล้ว แต่กระบวนการปรับขยายโครงสร้างเป็นการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางความคิดเพื่อเพิ่มประสบการณ์ใหม่ ๆ ดังนั้น ถ้าสิ่งที่เกิดขึ้นไม่สอดคล้องกับโครงสร้างทางการ

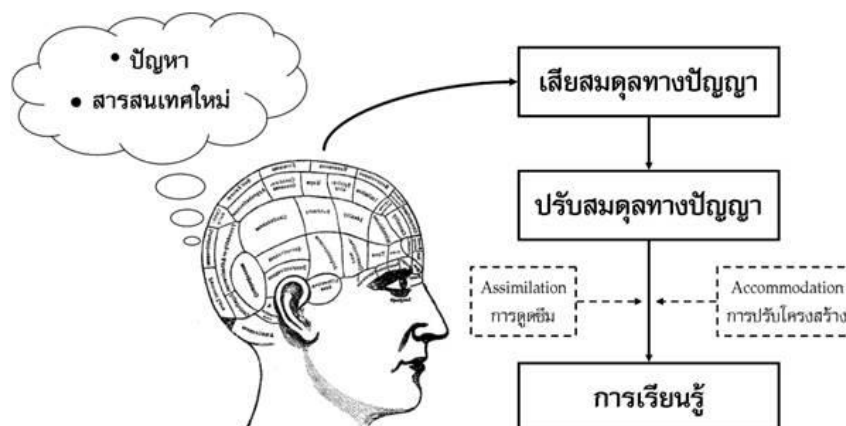
คิดที่มีอยู่ บุคคลอาจจะปรับปรุงวิธีคิดใหม่ ตามตัวอย่างข้างต้น เด็กที่ใช้การปรับขยายโครงสร้างจะพัฒนาโครงสร้างทางการคิดใหม่ โดยไม่เรียกรถบรรทุกว่าเป็นรถเก๋ง และไม่เรียกวัวว่าเป็นม้า ในทฤษฎีการเรียนรู้จะเรียกสิ่งนี้ว่า การแยกแยะสิ่งเร้า (Stimulus Discrimination) ซึ่งเป็นความสามารถที่จะแยกได้ระหว่างสิ่งเร้าที่คล้ายคลึงกันแต่ไม่ใช่สิ่งเดียวกัน (ประณต คำฉิม, 2549, น. 201-204)

กระบวนการดูดซึมเข้าสู่โครงสร้างและปรับขยายโครงสร้างทำงานร่วมกัน และเป็นกระบวนการที่มีความจำเป็นต่อการรอกงามทางด้านความรู้คิด ความสมดุลระหว่างการดูดซึมเข้าสู่โครงสร้างกับการปรับขยายโครงสร้าง เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ ซึ่งเพียเจต์เรียกว่า “ดุลยภาพ” (Equilibrium) การขาดดุลยภาพจะทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะเสาะหาสภาวะที่เป็นความสมดุลขึ้นมาใหม่ ปฏิสัมพันธ์ของการดูดซึมเข้าสู่โครงสร้างกับการปรับขยายโครงสร้างที่บรรลุถึงดุลยภาพทำให้เกิดพัฒนาการทางด้านความรู้คิด (พรพนทิพย์ ศิริวรรณมุศย์, 2553, น. 40)



ภาพประกอบ 5 แผนภาพกระบวนการเรียนรู้โดยการดูดซึม

ที่มา: ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553, น. 53)



ภาพประกอบ 6 โครงสร้างทางสติปัญญา “สกีมา” (Schemas) ตามแนวคิดของกลุ่มคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism)

ที่มา : <https://teacherweekly.wordpress.com/2013/09/25/constructivist-theory/>
(อนุชา โสมานบุตร, 2560: ออนไลน์)

แนวทางการประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้คิดซึ่งจัดว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ไว้ดังนี้ (มารุต พัฒนาผล, 2557, น. 139)

- 1) การจัดการเรียนรู้ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ที่คล้ายคลึงหรือเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม
- 2) การจัดการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เพื่อให้กระบวนการปรับแต่งเกิดความสมดุล ทำให้เกิดการเรียนรู้
- 3) การจัดการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวอย่างต่อเนื่อง
- 4) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำหรือปฏิบัติจริงในสิ่งที่เรียนรู้และให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- 5) หากผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้สาระสำคัญ (main concept) ได้ ผู้สอนควรปรับการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้กระบวนการปรับแต่งจนเกิดความสมดุล

6) การจัดการเรียนรู้ควรออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย

นอกจากนี้ อนุชา โสภานุตร (2560: ออนไลน์) ยังได้กล่าวถึง บทบาทของครูตามแนวคิดเพียเจต์ ว่า ควรจัดเตรียมสิ่งแวดล้อมที่ให้ผู้เรียนได้สำรวจ ค้นหาตามธรรมชาติ ห้องเรียนควรเต็มสิ่งที่น่าสนใจที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มตัวโดยการขยายสกีมาผ่านทางประสบการณ์ ด้วยวิธีการดูดซึม (Assimilation) และการปรับเปลี่ยน (Accommodation) ซึ่งเชื่อว่า การเรียนรู้เกิดจากการปรับเข้าสู่สภาวะสมดุล (Equilibrium) ระหว่างอินทรีย์และสิ่งแวดล้อม โดยการเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิมและสิ่งที่ต้องเรียนใหม่

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีอายุระหว่าง 9–10 ปี ซึ่งตรงกับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาในขั้นที่ 3 เป็นช่วงวัยที่เด็กมีความสามารถทางการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลได้ จึงเหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ ซึ่งเป็นลักษณะการคิดวิเคราะห์ที่นำมาใช้กับสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน

2) กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social constructivism) ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ วีกอทสกี เลฟ เซเมนอวิช (Lev Semenovich Vygotsky)

วีกอทสกี (Vygotsky) เชื่อว่าสิ่งแวดล้อม ที่เป็นวัฒนธรรมและบริบททางสังคมรวมทั้งภาษาและการเข้าถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วย เป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการพัฒนารูปแบบและคุณภาพของปัญญา ทั้งนี้ผู้ใหญ่หรือผู้ที่มีความอาวุโส เช่น พ่อแม่และครู จะเป็นตัวเชื่อมสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของเด็กแต่ละคน (ทิสนา เขมมณี, 2552, น. 91)

วีกอทสกี อธิบายว่า พัฒนาการทางสติปัญญาสามารถแบ่งได้เป็นสองขั้น คือ

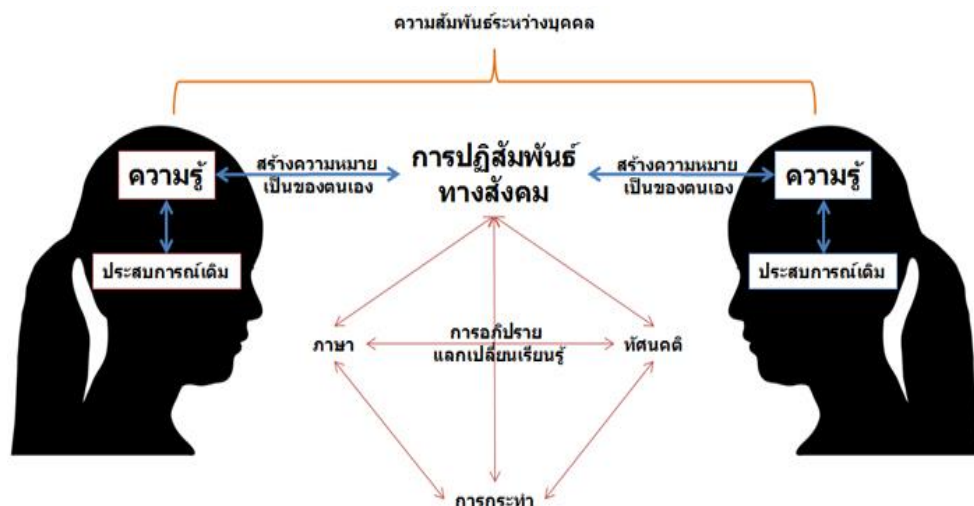
1) ระดับสติปัญญาขั้นพื้นฐาน (elementary mental process) เป็นความสามารถที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติโดยไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้ เช่น การดูดนม การจับสิ่งของ ฯลฯ

2) ระดับสติปัญญาขั้นสูง (higher mental process) เป็นความสามารถที่พัฒนาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสภาพแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดูโดยมีภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการคิด และพัฒนาสติปัญญา (Diaz & Berk, 1992; อ้างอิงจาก ลัดดาวัลย์ มิตรกุล, 2560: ออนไลน์)

ทฤษฎีของวีกอทสกีเน้นความสัมพันธ์ของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญา เขากล่าวว่า พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยมีวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดความรู้ ความคิด เจตคติ และค่านิยมให้กับเด็ก เขาเชื่อว่าสิ่งที่เด็กได้สัมผัสรับรู้ ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ตรงหรือผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น หนังสือ วิทยุ โทรทัศน์

(ปัจจุบันหมายรวมถึงคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ด้วย) ตัวเลข ระบบทางคณิตศาสตร์ เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ ฯลฯ ล้วนมีภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางสติปัญญา (Woolfolk, 1993; อ้างอิงจาก ลัดดาวัลย์ มิตรกุล, 2560, น. ออนไลน์) ดังภาพประกอบ

7



ภาพประกอบ 7 การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ตามแนวคิดของวีกอทสกี (Vygotsky)

ที่มา : <https://teacherweekly.wordpress.com/2013/09/25/constructivist-theory/>

(อนุชา โสมานบุตร, 2560: ออนไลน์)

แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social constructivism) ของวีกอทสกี จะมีหลักการ 3 ประการ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ไนชั้นเรียน ดังนี้

- 1) การเรียนรู้และการพัฒนาด้านสังคม เช่น การจัดกิจกรรมการร่วมมือ (Collaborative activity)
- 2) โซนพัฒนาการ (Zone of proximal development) ใช้ในการวางแผนบทเรียนให้กับผู้เรียนที่อยู่ต่ำกว่าโซนพัฒนาการ ด้วยฐานการช่วยเหลือ (Scaffolding) เพราะไม่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
- 3) การเรียนรู้ควรเกิดขึ้นในบริบทที่มีความหมายโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์นอกโรงเรียนซึ่งเป็นความรู้ที่ผู้เรียนพัฒนาจากสภาพชีวิตจริง (Real world) มาสู่ประสบการณ์ในโรงเรียนของผู้เรียน

แนวทางการประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคมของวีกอทสกี (Vygotsky)

1) กลยุทธ์ทางเรียนรู้ อาจจะไม่จำเป็นต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมือนกันทุก
อย่างก็ได้ กิจกรรมและรูปแบบอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

2) กระบวนการเรียนรู้ควรเป็นไปในแบบที่ให้นักเรียนสร้างความรู้จากการ
ร่วมมือกันแก้ปัญหา (Collaborative problem solving) กระบวนการเรียนการสอน จะเริ่มต้นด้วยปัญหาที่
ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (Cognitive conflict) นั่นคือประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญาที่มี
อยู่เดิม ไม่สามารถจัดการแก้ปัญหาได้ลงตัวพอดีเหมือนปัญหาที่เคยแก้มาแล้ว ต้องมีการคิดค้น
เพิ่มเติมที่เรียกว่า “การปรับโครงสร้าง” หรือ “การสร้างโครงสร้างใหม่” ทางปัญญา (Cognitive
restructuring) โดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันถกเถียงปัญหา ชักค้ำจนกระทั่งหาเหตุผล หรือ
หลักฐานในเชิงประจักษ์มาจัดความขัดแย้งทางปัญญาภายในตนเองและระหว่างบุคคลได้

3) บทบาทของครู ต้องสร้างบริบทสำหรับการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับการ
ส่งเสริมในกิจกรรมที่น่าสนใจซึ่งจะกระตุ้นและเชื้ออำนวยการเรียนรู้ โดยครูเข้ามาสู่กิจกรรมการเรียนรู้
ร่วมกับผู้เรียน ควรแนะนำเมื่อผู้เรียนประสบปัญหา กระตุ้นให้ผู้เรียนปฏิบัติงานในกลุ่ม ในการคิด
พิจารณาประเด็นคำถาม และสนับสนุน ให้พวกเขาเกิดความท้าทาย ต่อสู้กับปัญหา ซึ่งจะเป็นรากฐาน
ของสถานการณ์ในชีวิตจริง (Real life situation) ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและได้รับความพึงพอใจ
ในผลของงานที่พวกเขาได้ลงมือกระทำ เกิดความเจริญทางด้านสติปัญญา (Cognitive growth) และ
การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

บทสรุปเกี่ยวกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา และเชิงสังคม
(Constructivism) สามารถสรุปสาระสำคัญเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ควบคู่
กับการคิดแบบโยนิโสมนสิการได้ ดังนี้

เงื่อนไขการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เชื่อว่า ครู
ไม่สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนได้ แต่สามารถช่วยให้ผู้เรียนปรับขยาย
โครงสร้างทางปัญญาได้โดยการจัดสภาพการณ์ที่ทำให้เกิดภาวะเสียสมดุลหรือก่อให้เกิดความขัดแย้ง
ทางปัญญาขึ้น คือสภาวะที่โครงสร้างทางปัญญาเดิมใช้ไม่ได้ ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้อง
ประสบการณ์มากขึ้นหรือเกิดโครงสร้างทางปัญญาใหม่นั้นเอง ฉะนั้นครูจึงมีหน้าที่จัดนวัตกรรมการ
เรียนรู้ให้ผู้เรียน ดังนี้ (อนุชา โสมาบุตร, 2560: ออนไลน์; อ้างถึงใน Bednar et.al. 1995)

1) กำหนดสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ก่อให้เกิดความ
ขัดแย้งทางปัญญา เพราะเป็นแรงจูงใจภายในให้เกิดกิจกรรมการไตร่ตรองเพื่อขจัดความขัดแย้งนั้น ซึ่ง
Dewey ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะการไตร่ตรอง (Reflection) เป็นการพิจารณาอย่างรอบคอบ กิจกรรม
การไตร่ตรองจะเริ่มต้นด้วยสถานการณ์ที่เป็นปัญหา นำสงสัย งงวย ยุ่งยาก ชับช้อน เรียกว่า สถานการณ์

ก่อนไตร่ตรอง และจะจบลงด้วยความแจ่มชัดที่สามารถอธิบายสถานการณ์ดังกล่าว สามารถแก้ปัญหาได้ ตลอดจนได้เรียนรู้และพึงพอใจกับผลที่ได้รับ

2) การไตร่ตรองบนฐานแห่งประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม ภายใต้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม จะเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้มีการสร้างโครงสร้างใหม่ทางปัญญา เพราะการเรียนรู้เป็นผลที่เกิดจากการแปลความหมายตามประสบการณ์ของแต่ละคน

3) การสร้างการเรียนรู้ (Learning constructed) ความรู้ต่างๆ จะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับข้อมูลหรือความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วรวมทั้งประสบการณ์เดิม มาสร้างความหมายในการเรียนรู้ของตนเอง

4) การเรียนรู้เกิดจากการลงมือกระทำ (Active learning) การที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำจะช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างความหมายในสิ่งที่ตนเรียนรู้ ที่พัฒนาโดยอาศัยพื้นฐานจากประสบการณ์ตนเอง

5) การเรียนรู้ที่เกิดจากการร่วมมือ (Collaborative learning) ความหมายในการเรียนรู้ คือ การพัฒนาความคิดรวบยอดของตนเองได้มาจากการร่วมแบ่งปันแนวคิดที่หลากหลายภายในกลุ่ม และในขณะเดียวกันก็ปรับเปลี่ยนการสร้างสิ่งที่แทนความรู้ในสมอง (Knowledge representation) ที่สนองตอบต่อแนวคิดที่หลากหลายนั้น หรืออาจกล่าวได้ว่าในขณะที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการอภิปราย เสนอความคิดเห็นที่หลากหลายของแต่ละคน ผู้เรียนจะมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้ของตนด้วย และสร้างความหมายของตนเองขึ้นมาใหม่

6) การเรียนรู้ที่เหมาะสม (Situating learning) การเรียนรู้ควรเกิดขึ้นในสภาพจริง หรือสะท้อนบริบทของสภาพจริง จะนำไปสู่การเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ส่วน ทิศนา แคมมณี (2552: 94 – 96) ได้นำเสนอการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ ในด้านการเรียนการสอน ดังนี้

1) จัดการเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง ผู้เรียนต้องได้รับฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

2) การสอนจะเน้นไปที่การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลาย การเรียนรู้ทักษะต่างๆ จะต้องให้มีประสิทธิภาพถึงขั้นทำได้และแก้ปัญหาได้จริง

3) ผู้เรียนจะเป็นผู้มีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ตื่นตัว เป็นผู้กระทำกับข้อมูลหรือมวลประสบการณ์ในบริบทจริงโดยสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเองและควบคุมตนเองในการเรียนรู้

4) ครูให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม จะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนกว้างขึ้นและหลากหลายขึ้น และอำนวยความสะดวก ช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้

5) ในด้านการประเมินผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจะต้องมีลักษณะที่หลากหลาย

สรุปได้ว่า ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (คอนสตรัคติวิสต์) ในการจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำปฏิบัติจริงในสิ่งที่เรียนรู้ (Active learning) ให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิม เพื่อให้กระบวนการปรับแต่งเกิดความสมดุลทำให้เกิดการเรียนรู้ (มารุต พัฒนาผล, 2557, น. 139) และเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ร่วมมือกันแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดและประสบการณ์ระหว่างผู้เรียน จะช่วยให้การเรียนรู้กว้าง ชับซ้อนและหลากหลายขึ้น (ทิตนา แชนมณี, 2552, น. 94) ส่วนครูจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มตัวโดยการขยายสกีมาผ่านทางประสบการณ์ด้วยวิธีการดูดซึม (Assimilation) และการปรับเปลี่ยน (Accommodation) จนสามารถปรับเข้าสู่ภาวะสมดุล (Equilibrium) อันนำไปสู่การเรียนรู้ (อนุชา โสมานุตร, 2560: ออนไลน์)

แนวคิดทฤษฎีจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนที่กล่าวมาข้างต้น ได้ใช้เป็นฐานแนวคิดในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ดังนี้

1) ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้นฐาน ลำดับขั้นในการเรียนรู้ ของ บลูม (Benjamin S. Bloom) จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การกำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้ รวมทั้งการออกแบบวัดและประเมินผลการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

2) แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ทั้ง 2 กลุ่ม คือ คอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism) ของ เพียเจต์ (Piaget) และ คอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social constructivism) ของ วีกอทสกี (Vygotsky) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำจริงในสิ่งที่เรียนรู้ (Active learning) กระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิม เรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมด้วยกิจกรรมกลุ่ม ให้มีการร่วมมือกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เพื่อให้กระบวนการปรับแต่งเกิดความสมดุล ทำให้เกิดการเรียนรู้และจะช่วยให้การเรียนรู้กว้างขึ้น ชับซ้อนขึ้น และหลากหลายขึ้น ส่วนครูก็จัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ เดิมสิ่งที่น่าสนใจที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มตัวโดยการขยายสกีมาด้วยวิธีการดูดซึม (Assimilation) และการ

ปรับเปลี่ยน (Accommodation) จนสามารถปรับเข้าสู่สภาวะสมดุล (Equilibrium) ซึ่งนำไปสู่สัมฤทธิ์ผลสูงสุดในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ในโลกยุคใหม่แตกต่างจากเดิมอย่างสิ้นเชิง ผู้เรียนต้องเป็นผู้ที่ลงมือปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างกระตือรือร้น ใช้กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนจะต้องลดการบรรยาย แต่ทำหน้าที่เป็นโค้ชการเรียนรู้ (learning coach) ที่คอยชี้แนะแนวทาง ส่งเสริม สนับสนุนผู้เรียนในทุกวิถีทางให้เกิดการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพและเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียน (teacher as learner) ทั้งยังตระหนักเสมอว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ (มารุต พัฒผล, 2557, น. 17) ซึ่งการเรียนรู้จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างคงทนเท่าไรนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการแต่ที่สำคัญคือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (ทิตินา แชมมณี, 2542) จึงเป็นที่มาของแนวคิดการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยมีรายละเอียดดังนี้

แนวคิดการจัดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

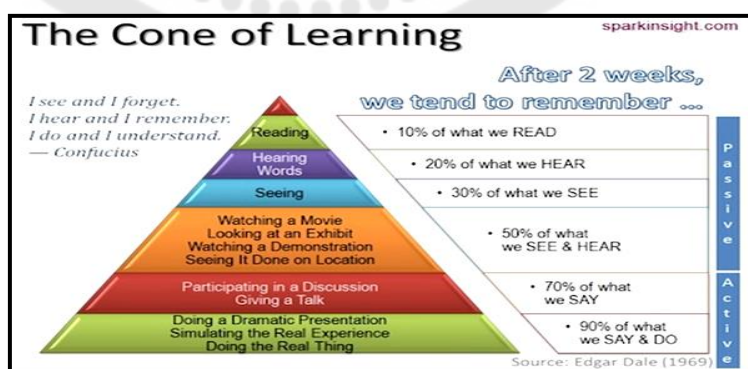
ผู้เรียน

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2544, น. 8 - 21) กล่าวถึง การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory learning) ไว้ว่า มีพัฒนาการจากการที่นักปรัชญาการศึกษา Deweyian ได้เริ่มใช้วิธีการเรียนรู้จากการกระทำ (learning by doing) ซึ่งเป็นพื้นฐานการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ดึงความสามารถของผู้เรียนออกมาในรูปของการเรียนรู้ ที่เรียกว่า active learning ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหามากขึ้น และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอน เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะคิด และทักษะได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังกล่าวอีกว่า ผู้เรียนแต่ละคนซึ่งมีประสบการณ์ติดตัวมาจะสามารถใช้ประสบการณ์ของตนเองให้เกิดประโยชน์สูงสุด หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนทดลองใช้ความรู้ที่เรียนมาไปสู่การปฏิบัติได้ดีนั้น ต้องผ่านกระบวนการกลุ่ม ฉะนั้นการให้ผู้เรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน และช่วยกันทำงานให้บรรลุผลสำเร็จได้ด้วยดี

ส่วน ทิตินา แชมมณี (2545) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือ การจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว (Active Participation) ทั้งทางด้านกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ในกิจกรรมการเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนรู้โดยมีบทบาทดังกล่าวมากกว่าผู้สอน

สำหรับ มารุต พัฒนาผล (2557, น. 15 – 16; อ้างถึง Vickery, 2014) กล่าวว่า กระบวนการที่เชื่อต่อการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้เชิงรุก (active learning) เน้นการปฏิบัติกิจกรรม (activity based learning) ควรให้ผู้เรียนมีบทบาทและตอบสนองกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น (active response) ด้วยการใช้กระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการเรียนรู้ที่เป็นการใช้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ม.ป.ป.; 14 – 15) ระบุว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำ ซึ่ง “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นสิ่งที่ได้จากประสบการณ์จากกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมายโดยการร่วมมือระหว่างครูและผู้เรียนด้วยกัน

กิจกรรมการเรียนรู้ควรเน้นไปที่การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา และใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า การเรียนรู้ลักษณะนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ (Passive Learning) เพราะกระบวนการเรียนรู้แบบนี้ สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บความจำ ในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ผลการเรียนรู้ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่าระยะยาวกว่า ซึ่งอธิบายได้ ดังภาพประกอบ 8



ภาพประกอบ 8 กรวยแห่งการเรียนรู้ (The Cone of Learning)

ที่มา : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ม.ป.ป., 15)

จากภาพประกอบ 6 จะเห็นว่า กระบวนการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) คือ การเรียนรู้โดยการอ่าน ฟังบรรยาย ไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมอื่น ผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนเพียง 20 % หากได้เห็นภาพจะทำให้คงทนเพิ่มขึ้นเป็น 30 % ส่วนการให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต จัดนิทรรศการและการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษาดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นแค่ 50 % เท่านั้น แต่ถ้าเป็น กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ได้ร่วมอภิปราย การเรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง มีการฝึกฝนทักษะผ่านการปฏิบัติ มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ จะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า หรือ สร้างสรรค์ได้ ส่งผลให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นถึง 70 - 90 %

หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ทิศนา แชมมณี (2545) และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ม.ป.ป.: 16) กล่าวถึง หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนไว้โดยสรุปว่า

- 1) ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนใช้เทคนิคหรือกิจกรรมต่าง ๆ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป
- 2) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้อย่างตื่นตัวทั้งทางกาย ที่ผ่านประสาทการรับรู้ สติปัญญา มีการเคลื่อนไหวทางสติปัญญาหรือสมองได้ใช้ความคิดของตน สร้างความหมายความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ ส่วนทางอารมณ์ คือ มีการเคลื่อนไหวทางอารมณ์หรือความรู้สึกกับกิจกรรมการเรียนรู้และสังคมได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นซึ่งช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้น
- 3) ผู้สอนมีบทบาทอำนวยความสะดวกและจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning)

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง ที่มุ่งพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ทัศนคติ และทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ใช้วิธีการเรียนรู้จากการกระทำ (learning by doing) มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับเพื่อน ผู้สอน และสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ ซึ่งความรู้ ความเข้าใจ เกิดขึ้นจากประสบการณ์และกระบวนการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้ โดยเฉพาะกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันและช่วยกันทำงานให้บรรลุผลสำเร็จได้ด้วยดี ที่สำคัญทำให้ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ในปริมาณที่มากและระยะยาว สามารถนำไปประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า หรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ ส่วนผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านใบความรู้ ใบงาน ใบชี้แจง เช่น เล่นบทบาทสมมติ การระดมสมอง การอภิปราย การนำเสนอประสบการณ์ ตลอดจนสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้อ่าน พุด ฟัง คิด และเน้นทักษะการคิดขั้นสูง เป็นต้น จึงเหมาะสมอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ที่ต้องใช้ทักษะเหล่านั้นกับข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ที่แพร่หลายบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านสถานการณ์ปัญหาและกิจกรรมกลุ่มที่เน้นการฝึกปฏิบัติ ตามแนวคิดของกรวยแห่งการเรียนรู้ (The Cone of Learning) ตลอดจนให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน (Constructivist) โดยผู้วิจัยจะนำแนวคิดที่กล่าวมานี้ไปใช้ในขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับขั้นพุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการในลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

สำหรับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning: ABL) นั้นเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้เด็กซึมซับความรู้ ความเข้าใจ ผ่านกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเน้นการกระตุ้นให้เด็กได้เข้าใจ และได้คิดเองในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรมเพื่อให้เด็ก ๆ สามารถพัฒนาแนวคิดความรู้เฉพาะตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นกิจกรรมกลุ่มด้วยแล้วก็จะสามารถทำให้เด็กพัฒนาระดับผู้นำมนุษย์สัมพันธ์ การทำงานเป็นทีม และความสามารถในการเข้าสังคมต่าง ๆ ได้ (วิโรจน์ ลักษณะนาอดิศร., 2550; อ่างอิงจาก รัชนิกร ทัพชัย, 2552, น. 13) นอกจากนี้ กิจกรรมกลุ่มยังเป็นวิธีการสอนที่ดีวิธีหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ประสบการณ์ต่าง ๆ ไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทั้งในด้านความคิด ความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และพฤติกรรมในเรื่องต่าง ๆ ได้อีกด้วย (น้ำอ้อย หอมจริง, 2546, น. 24) และจากคำบอกเล่าของครูและนักเรียนพบว่าผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้ลงมือกระทำ มีส่วนร่วม เป็นผู้เรียน และเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ที่ได้เรียนรู้ มีการสร้างกิจกรรมท่ามกลางบรรยากาศที่สนุกสนาน ตื่นเต้น มีชีวิตชีวา (ศศิธร เวียงวะลัย, 2556, น. 6) สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนนั้นจะได้กล่าวถึงในลำดับต่อไป

การใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) ครอบคลุมวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based

Learning) การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning) การเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) การเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (Discovery Learning) ฯลฯ อย่างไรก็ตาม รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เหล่านี้ มีพื้นฐานมาจากแนวคิดเดียวกัน คือ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้ของตนเอง ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ จากเดิมเป็นฝ่ายรับจากครูผู้สอนแต่เพียงอย่างเดียว ไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับครูผู้สอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหา และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. ม.ป.ป, น. 4 , 17 - 18)

สำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะใช้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ดังต่อไปนี้ (ทิศนา แฉมมณี, 2552, น. 320,347 – 373; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553, น. 318 – 327,413 – 421,447 - 452,456 – 460,463 – 467)

การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

เป็นวิธีการที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างทั่วถึง มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ อันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนกว้างขึ้นวิธีสอนโดยใช้การอภิปรายกลุ่มย่อย คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 4 – 8 คน และให้ผู้เรียนในกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็นและประสบการณ์ในประเด็นที่กำหนด และสรุปผลการอภิปรายออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม องค์ประกอบสำคัญ คือ 1) มีการจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละประมาณ 4 – 8 คน 2) มีประเด็นในการอภิปราย 3) มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึก และประสบการณ์กัน ระหว่างสมาชิกในกลุ่มตามประเด็นการอภิปราย 4) มีการสรุปสาระที่สมาชิกกลุ่มอภิปรายกันเป็นข้อสรุปของกลุ่ม 5) มีการนำข้อสรุปของกลุ่มมาใช้ในการสรุปบทเรียน

การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

การให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ ก็เพื่อวัตถุประสงค์ที่จะใช้บทบาทเป็นเครื่องมือในการดึงความรู้ที่นึกคิด การรับรู้ เจตคติ หรือคติต่าง ๆ ที่ซ่อนอยู่ในส่วนลึกของผู้แสดงออกมาเป็นข้อมูลในการเรียนรู้ วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้ที่นึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตพบ มาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ องค์ประกอบสำคัญ 1) มีสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ 2) มีการแสดงบทบาทสมมติ 3) มีการอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

กรณีตัวอย่าง (Case)

การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่างนี้ มีได้มุ่งที่คำตอบใดคำตอบหนึ่ง แต่ต้องการให้ผู้เรียนเห็นคำตอบและเหตุผลที่หลากหลาย อันจะช่วยให้การตัดสินใจมีความรอบคอบขึ้น วิธีสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนศึกษาเรื่องที่สมมติขึ้นจากความเป็นจริง และตอบประเด็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้น แล้วนำคำตอบและเหตุผลที่มาจากคำตอบนั้นมาใช้เป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ วิธีการนี้มุ่งช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนการเผชิญและแก้ปัญหาโดยไม่ต้องรอให้เกิดปัญหาจริง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ และเรียนรู้ความคิดของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีมุมมองที่กว้างขึ้น องค์ประกอบสำคัญ 1) มีกรณีเรื่องที่คล้ายกับเหตุการณ์จริง 2) มีประเด็นคำถามให้คิดพิจารณาหาคำตอบ 3) มีคำตอบที่หลากหลาย คำตอบไม่มีถูกผิดอย่างชัดเจนหรือแน่นอน 4) มีการอภิปรายเกี่ยวกับสภาพการณ์ ปัญหา มุมมอง และวิธีแก้ปัญหาของผู้เรียน และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

เกม (Game)

จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ วิธีสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ องค์ประกอบสำคัญ 1) มีเกมและกติกาการเล่น 2) มีการเล่นเกมตามกติกา 3) มีการ

อภิปรายผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นหลังการเล่น ขั้นตอนสำคัญ 1) ผู้สอน นำเสนอเกม ที่แจ้งวิธีการเล่น และกติกาการเล่น 2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และ 3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายผลการเล่นและวิธีการพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

สถานการณ์จำลอง (Simulation)

เป็นการสอนที่มุ่งช่วยผู้เรียนให้มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นจริง ที่สถานการณ์นั้นจำลองขึ้นมา ดังนั้นการอภิปรายจะมุ่งประเด็นไปที่การเรียนรู้ความเป็นจริงว่า ในความเป็นจริงของสถานการณ์ในเรื่องนั้น ๆ เป็นอย่างไร และอะไรเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสถานการณ์นั้น ๆ ซึ่งผู้เรียนควรจะได้เรียนรู้จากสถานการณ์นั้น ๆ วิธีสอนแบบนี้ คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เรียนในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง องค์ประกอบสำคัญ คือ 1) มีสถานการณ์ ข้อมูล บทบาทที่สะท้อนความเป็นจริง 2) ผู้เรียนอยู่ในสถานการณ์มีปฏิสัมพันธ์กับปัจจัยต่าง ๆ ในสถานการณ์ 3) ผู้เรียนสวมบทบาท มีการใช้ข้อมูลที่ใช้ในการตัดสินใจ 4) การตัดสินใจส่งผลต่อผู้เรียนในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง 5) มีการอภิปรายถึงสถานการณ์ ข้อมูล และผลของพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้

เพลง (Song)

เพลงมีประโยชน์ทางด้านอารมณ์ บุคลิกภาพ สังคม และการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอน นักเรียนได้ความรู้จากเพลงและเรียนจากเพลงด้วยความสนุกสนาน เป็นสิ่งจรรโลงใจทำให้บุคคลเกิดอารมณ์คล้อยตามได้ง่ายที่สุด ผู้สอนสามารถนำมาเป็นสื่อหลักหรือสื่อเสริมในการจัดการเรียนการสอนได้ เช่น การนำเนื้อร้องมาสร้างกิจกรรม เปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพลง เพลงมีความสำคัญต่อจิตใจของผู้ฟัง มีบทบาทต่อชีวิตของคนเรา นักการศึกษาจึงนำมาใช้เป็นสื่อในการศึกษา แนวทางการจัดการเรียนรู้

- 1) เล่าเรื่อง หรือ เล่าเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่เกี่ยวกับเพลง
- 2) เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับเพลง
- 3) ดัดแปลงเนื้อหาเป็นบทสนทนาสั้น ๆ
- 4) แสดงท่าทางประกอบจังหวะ และ
- 5) สนทนาซักถามเกี่ยวกับเนื้อเพลงเหมือนกับถามตอบในการอ่านเพื่อความเข้าใจ สำหรับขั้นตอนการสอนเพลง ดังนี้ 1) การเลือกเพลงที่สร้างความสนใจ เหมาะกับระดับชั้น วัย และความสามารถของนักเรียน ภาษาไม่ยาก คำที่อยู่ในเพลงชัดเจน และมีความหมาย นอกจากนี้ต้องเป็นเพลงที่ฟังแล้วเกิดความรู้สึกและจินตนาการใกล้เคียงกัน 2) การดำเนินการสอนมีหลายรูปแบบตามวัตถุประสงค์ เช่น แจกเนื้อเพลงแล้วอธิบายคำศัพท์ หรือ ให้ทำท่าประกอบ หรือ ใช้คำถามเพื่อให้ผู้เรียนตอบเกี่ยวกับ

ความรู้สึกและเนื้อหา เป็นต้น และ 3) การประเมินผล อาจใช้วิธีการถามคำถามจากเนื้อหาของเพลง อาจให้ตอบปากเปล่า หรือแบบให้เลือกตอบ หรือ แบบเติมคำ ข้อความ ให้สมบูรณ์ หรือ อาจเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้เรียนได้อภิปราย แสดงความคิดเห็น นักเรียนต้องพยายามหาเหตุผลมาสนับสนุนความคิดของตน โดยไม่มีการตัดสินว่าใครผิดหรือถูก ส่วนผู้สอนเป็นเพียงผู้ควบคุมชั้นเรียนเท่านั้น (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553, น. 413)

สื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน (Online Media)

การนำเอกสารจริงมาใช้ในการเรียนการสอน ครูจะต้องสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์จากเอกสารจริงที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกันกับสถานการณ์ในชีวิตจริง การใช้ข้อความจากเอกสารจริงนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในสถานการณ์จริงสถานการณ์หนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นตัวอย่างสถานการณ์จริง ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อผู้เรียนมาก ในงานวิจัยนี้ คือ สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นข่าวออนไลน์ นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก ยูทูป และไลน์ จัดเป็นสื่อในชีวิตประจำวันที่ผลิตขึ้นมาเพื่อการสื่อสาร ให้ข้อมูล ข่าวสาร แนะนำ ชักชวน อย่างใดอย่างหนึ่ง ประโยชน์ของการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวันในด้านการเรียนการสอน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์ความรู้เดิมในการเดาความหมาย เป็นเครื่องมือเชื่อมระหว่างความรู้ในชั้นเรียน และความสามารถที่จะสื่อภาษาในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาในสถานการณ์จริงจะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน เต็มใจที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน และได้ใช้ภาษาในการอภิปรายโต้แย้งอันจะก่อให้เกิดประสิทธิผลของการเรียนรู้ยิ่งขึ้น แนวทางจัดการเรียนรู้ คือ 1) ครูควรศึกษาจุดมุ่งหมายในการใช้ เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการสอน 2) ควรดูความสั้นยาวของข้อความว่าเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียนหรือไม่ 3) ควรเป็นเรื่องใหม่ และทันสมัย ข้อความชัดเจน สอดคล้องตามหลักเหตุผล 4) ควรเน้นข้อความหรือเนื้อเรื่องที่น่าสนใจหรือเกี่ยวข้องกับนักเรียน 5) เป็นข้อความที่มีลักษณะเชื่อมโยงกับกิจกรรมที่กำลังทำอยู่ และ 6) ให้ผู้เรียนได้ฝึกทำ เพื่อเน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ หรือใช้เป็นแบบทดสอบ เพื่อจะได้ทราบว่สิ่งที่เรียนไปแล้วนั้น ผู้เรียนมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใด (Swaffar, 1985; อ้างอิงจาก ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553, น. 456 - 457)

กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม (Group Process)

คุณค่าของกิจกรรมกลุ่มนั้นคือ เสริมสร้างพัฒนาการด้านอารมณ์ ทัศนคติ ความสนใจ ความสามารถ ตลอดจนด้านความรู้และทักษะต่าง ๆ การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ทำให้เป็นบุคคลที่มีความสามารถ มีคุณค่า สร้างประโยชน์ให้แก่โรงเรียนและชุมชนได้ (คมเพชร ฉัตรสุภากุล, น. 2530) กระบวนการกลุ่ม เป็นวิทยาการที่ศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มคนเพื่อนำความรู้ไปใช้ในการปรับเปลี่ยนเจตคติและพฤติกรรมของ

คน ซึ่งจะนำไปสู่การเสริมสร้างความสัมพันธ์และการพัฒนาการทำงานของกลุ่มคนให้มีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2541) ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงาน กิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม พร้อมทั้งสอนฝึก/แนะนำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานกลุ่มที่ดีควบคู่ไปกับการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ ทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางสังคม ตลอดจนขยายขอบเขตของการเรียนรู้ให้กว้างขวางขึ้น (ทีศนา แซมมณี, 2552, น. 144) สำหรับ ประโยชน์ของกระบวนการกลุ่มในด้านการเรียนการสอน ดังนี้ 1) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพของแต่ละคนทั้งในด้านความคิด การกระทำและความรู้สึกมาแลกเปลี่ยนความคิด และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ 2) กระบวนการกลุ่มที่สร้างสรรค์ และบรรยากาศการทำงานกลุ่มที่ให้ผู้เรียนมีอิสระในการแสดงความรู้สึกนึกคิด มีบทบาทในการรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนโดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน จะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา และช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน และ 3) เป็น การเรียนการสอน ที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกลุ่มให้มากที่สุด กลุ่มจะเป็นแหล่งความรู้สำคัญที่จะฝึกให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และสามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2541)

สรุป การใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้ อยู่บนพื้นฐานแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นแนวการสอนที่เน้นให้รู้จักคิดวิเคราะห์ และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นกิจกรรมกลุ่มด้วยแล้ว ก็จะสามารถทำให้เด็กพัฒนาขึ้น เพราะเป็นการกระตุ้นให้เด็กได้ซึมซับรับความรู้ ความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ จากผู้อื่น และได้คิดตัวเองในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรมกลุ่ม นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทั้งในด้านความคิด ความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และพฤติกรรมในเรื่องต่าง ๆ ทั้งนี้รูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้ที่จะคิดแก้ไขปัญหาด้วยตนเองนั้นยังสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติด้วย (วิโรจน์ ลักษณะอดิสร, 2550) “กิจกรรม หรือ Activity” คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) นับว่าเป็น Learner Centered หรือ Child Centered ตามหลักการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism) อย่างแท้จริง การเรียนโดยการปฏิบัติจริง Learning by Doing และปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาได้ Doing by Learning นั้น มีการค้นพบแล้วว่าสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะ และอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ให้เจริญงอกงามจากภายในจิตใจและมันสมองของผู้เรียน ในเนื้อหาทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ด้วย

ตนเอง ทุกคนในกลุ่มเป็นผู้ปฏิบัติ คุณครูเป็นพี่เลี้ยงและเทรนเนอร์เท่านั้น แต่กิจกรรมที่นำมาใช้นี้ ต้องมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เนื้อหา นั้น ๆ มีจุดมุ่งหมาย สนุก และน่าสนใจ ไม่ซ้ำซากจน ก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ท้ายที่สุดนี้ย้ำว่า Learning by Doing เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพสูง มากในการส่งเสริมศักยภาพของบุคคล (Individual Potential) ที่จะพัฒนาไปได้ตลอดชีวิต ผู้เรียน จะเรียนอย่างมีความสุข มีการพัฒนาไปด้วยความมั่นใจ และพึงพอใจ (สุทัศน์ เอกา, ม.ป.ป.:) นอกจากนี้ การใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนควรศึกษาให้เข้าใจลักษณะเด่น หรือแก่นสำคัญของแต่ละวิธี เพื่อช่วยให้สามารถใช้วิธีแต่ละวิธีได้อย่างเหมาะสมกับบทเรียนและ จุดมุ่งหมายของวิธีนั้น ๆ ทั้งยังสามารถช่วยให้บทเรียนมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น และจูงใจผู้เรียนให้ สนใจเรียนรู้เพิ่มขึ้นด้วย (ทิสนา แคมมณี, 2552, น. 323)

สำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะใช้กิจกรรมในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการ รู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ควบคู่ไปในขั้นตอนพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและ โยนิโสมนสิการ โดยเน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มตามแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย กิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้ การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) กรณีตัวอย่าง (Case) เกม (Game) สถานการณ์จำลอง (Simulation) เพลง (Song) สื่อ สิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน (Online Media) และ กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม (Group Process)

ดังที่กล่าวมาแล้วในตอนต้นว่า การเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง Learning by Doing ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เป็นวิธีการสอนที่เน้นการกระตุ้นให้เด็กได้ซึมซับรับความรู้ ความเข้าใจใน เนื้อหาสาระที่เรียน และก่อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งในมุมมองทางพระพุทธศาสนาเองก็มีการกล่าวถึง ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ หรือ เกิดปัญญา คือความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ที่ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยปัญญาที่เกิดจากการคิด การสดับ ตรับฟัง และที่เกิดจากการปฏิบัติ (พระพรหมคุณาภรณ์, 2557;อ้างอิงจาก มารุต พัฒนาผล, 2, น. 7: 11) อันนำไปสู่การแก้ปัญหา กำจัดอวิชชาได้ด้วยตนเอง ทำให้สามารถสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคล และสังคมได้ ตลอดจนดำเนินชีวิตอยู่รอดได้ด้วยดีมีความสุข โดยที่พระพุทธเจ้าเน้นย้ำว่า บุคคลสามารถพัฒนาปัญญาตนเองได้ด้วย “ศึกษา” หรือ “การศึกษา” นั่นเอง โดยได้กล่าวถึง องค์ประกอบสำคัญของการศึกษาที่ทำให้เกิดปัญญาหรือการเรียนรู้ของบุคคลได้นั้นก็คือ “โยนิโสม นสิการ” อันเป็นหนึ่งใน “พุทธวิธีสอน” ของพระพุทธองค์ (พระครูปริยัติธรรมวงศ์ (สุพล ธมฺมวโส แสณพงษ์), 2557, น. 6 - 9) ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดในลำดับต่อไป

แนวคิดพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการและการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

“พุทธวิธี” คือ พุทธพจน์ที่ทรงสั่งสอนแนะนำแนวทางบอกวิธีการเอาชนะความทุกข์แก่พุทธบริษัททั้งหลาย ทรงเน้นไปที่การใช้กระบวนการตามหลักการของอริยสัจ 4 คือ ให้อริยสัจ 4 รู้สาเหตุ รู้วิธีแก้ และแก้ปัญหาตามวิธีการ โดยมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ 1) ใช้ปัญญาเป็นอาวุธ ทรงมุ่งสั่งสอน ชี้แนะเพื่อพัฒนาปัญญาของบุคคลซึ่งไม่สามารถทำให้กันได้ ช่วยให้สามารถกำจัดอวิชชาได้ โดยผ่านวิธีการสอนแบบต่าง ๆ ประกอบด้วยอุบาย และ กลวิธี 2) ใช้ตนพัฒนาตนเองจนเป็นที่พึ่งของตนได้ ทรงเน้นย้ำว่าผู้เรียนต้องพัฒนาปัญญาด้วยตนเองโดยใช้ “โยนิโสมนสิการ” เป็นองค์ประกอบสำคัญของการศึกษา โดยอาศัยข้อมูลจากภายนอกเป็นสิ่งที่ป้อนเข้าไปสู่ภายในให้โยนิโสมนสิการทำหน้าที่ไตร่ตรอง วิวินิจฉัย ซึ่งอุปกรณภายนอกเปรียบเป็นบุคคลก็คือผู้สอนหรือผู้คอยแนะนำ หรือผู้ป้อนข้อมูลที่เรียกว่า “ปรโตโมหะ” หรือ เป็น “กัลยาณมิตร” ซึ่งเป็นองค์ธรรมของความเป็นครูนั่นเอง 3) ใช้จิตที่บริสุทธิ์หรือความเป็นอิสระภาพทางความคิดเป็นจุดเริ่มต้น กล่าวคือกระบวนการความคิด เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญในการสร้างปัญญา โดยอย่าพึ่งไปยอมรับหรือรับเอาองค์ความรู้ที่เบ็ดเสร็จมาปฏิบัติโดยยังไม่พิจารณาไตร่ตรองหรือกลั่นกรองด้วยจิตที่ผ่านกระบวนการทดสอบ พิสูจน์ ด้วยการปฏิบัติของตนเอง

แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ความหมายและความสำคัญของโยนิโสมนสิการ

นิกาย แก้วศรีงาม (2547, น. 98) กล่าวว่า โยนิโสมนสิการ หมายถึง ความคิดตามหลักแห่งความเป็นจริง และหลักแห่งความดีงาม ประกอบด้วยการคิดถูกวิธี คิดมีระบบระเบียบ คิดวิเคราะห์ คิดมีเหตุผล คิดสร้างสรรค์ให้เกิดสิ่งที่ดีงาม อันเป็นหนทางที่สร้างให้เกิดปัญญาที่บริสุทธิ์ เป็นอิสระจากอารมณ์ ทำให้บุคคลที่ฝึกฝนตนเองให้คิดในลักษณะนี้จะสามารถดูแลช่วยเหลือตนเอง ปรับปรุงและพัฒนาตนเองให้มีการดำรงชีวิตที่ดีมีความสุขไม่เบียดเบียนทั้งตนเองและบุคคลอื่น

วีรยุทธ วิเชียรโชติ (2548, น. 52 - 53) กล่าวว่า โยนิโสมนสิการ เป็นการศึกษาที่ตั้งตามถูกต้องทั้งทางโลกและทางธรรม การคิดเป็น คือ ความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล หรือประเมินค่าที่เป็นเหตุ-ผลและผล-เหตุถูกต้องตามความเป็นจริงถึงแก่นแท้ (โยนิโสมนสิการ) นำไปสู่ความเห็นที่ถูกต้อง (สัมมาทิฐิ) ส่วนการพัฒนาให้ผู้เรียนคิดเป็นการให้รู้จักเหตุ รู้จักผล โดยเริ่มจากการรู้จักสังเกตวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 แล้วเชื่อมโยงสิ่งที่วิเคราะห์นั้นอย่างมีเหตุผลและอย่างสร้างสรรค์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและจากประสบการณ์แล้วประเมินผลที่ได้จากการคิดและการกระทำ บนเกณฑ์ที่ตั้งขึ้นอย่างมีเหตุผล จนเรียกได้ว่าการมีวิจารณ์ญาณ

พระพรหมคุณภรณ์ (2552, น. 669-670) กล่าวว่า โยนิโส มาจาก โยนิ ซึ่งแปลว่า เหตุ ต้น เค้า แหล่งเกิด ปัญญา อุบาย ทาง ส่วนมนสิการ แปลว่า การทำในใจ การคิด คำนึง ใส่ใจ พิจารณา เมื่อรวมเป็นโยนิโสมนสิการจึงหมายถึง การทำในใจโดยแยบคาย ซึ่งเป็นหลักของการคิดที่ทำให้มนุษย์มีความสามารถที่รู้จักมองพิจารณาสิ่งทั้งหลายตามสภาวะ โดยไม่เอาความรู้สึกอุปทานของตนเอง เข้าไปจับ ในที่สุดก็จะสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมด้วยวิธีการแห่งปัญญา

นिरุทธ์ วัฒนภาส (2555, น. 693) กล่าวว่า โยนิโสมนสิการ หมายถึง กระบวนการคิด พิจารณาอย่างถูกวิธีหรือความรู้จักคิดหรือคิดเป็น มุ่งให้เกิดความรู้และเข้าใจในธรรมชาติตามความเป็นจริง ช่วยแก้ไขปัญหา ยกกระดัดจิตใจและพัฒนาตนตามจุดมุ่งหมายให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองผู้อื่นและส่วนรวม

ส่วน สุรางค์ ไคว้ตระกูล (2544, น. 231) กล่าวถึงความสำคัญของโยนิโสมนสิการ โดยสรุป ได้ดังนี้ 1) โยนิโสมนสิการเป็นความคิดที่สกัดอวิชาตัตถา (อวิชา คือ ความไม่รู้ ส่วน ตัตถา คือ ความทะยานอยาก ความใคร่) เป็นความคิดปลูกเร้าปัญญาและกุศลธรรมให้เกิด เพราะโดยทั่วไปแล้วปุถุชนพอรับรู้อะไร ความคิดก็จะพรวดเข้าสู่ความชอบใจไม่ชอบใจทันที โยนิโสมนสิการจึงทำหน้าที่เข้าสกัดหรือตัดหน้า แล้วเป็นตัวนำกระบวนการความคิดบริสุทธิ์พิจารณาตามสภาวะตามเหตุปัจจัย 2) โยนิโสมนสิการเป็นการใช้ความคิดอย่างถูกวิธีซึ่งเป็นองค์ธรรมสำคัญยิ่งในกระบวนการของการศึกษาหรือการพัฒนาตนที่จุดแกนกลางคือการพัฒนาปัญญาเป็นองค์ธรรมที่จำเป็นสำหรับชีวิตที่ดำรงซึ่งแก้ปัญหาและพึ่งพาตนได้

สรุปความหมายและความสำคัญของโยนิโสมนสิการ ได้ว่า คือ การทำในใจโดยแยบคาย หรือ คิดแยบคาย โดยการนำเอามาใช้ในทางปฏิบัติ เป็นกระบวนการพัฒนาปัญญา ด้วยการฝึกความคิด ให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ รู้จักคิดวิเคราะห์ ไม่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างตื้น ๆ ผิวเผิน เพื่อกำจัดอวิชาและบรรเทาตัตถาไปพร้อมกัน ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจตามที่เป็นจริง นอกจากนั้นจะเห็นได้ว่าความสามารถในการคิดแบบโยนิโสมนสิการมีความสำคัญ เพราะเป็น

ความคิดที่สกัดอวิชาและตัตถา ทำให้คนเป็นอิสระไม่หลงไหลไปตามกระแสสังคมที่เสื่อม ทำให้เกิดการแก้ปัญหาและพึ่งพาตนเองได้ เป็นแกนสำหรับการพัฒนาปัญญาในเรื่องการใช้ความคิดได้อย่างถูกวิธี จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตที่ดำรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการใช้ในขณะบริโภคสื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน อันมีผลกระทบและอิทธิพลทางลบต่อตัวผู้ใช้อยู่หลายประการ วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ มี 10 วิธี เป็นขั้นสำคัญในการสร้างปัญญา ที่สามารถนำไปใช้ในการพิจารณาสภาวะต่าง ๆ ตามความเป็นจริงได้อย่างแยบคาย วึ่งในงานวิจัยนี้จะใช้เป็นวิธีการคิดที่ใช้ในการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ส่วนประเภทและองค์ประกอบของโยนิโสมนสิการมีดังนี้

ประเภทและองค์ประกอบของโยนิโสมนสิการ

วันเพ็ญ ศิวารมย์ (2559: ออนไลน์) กล่าวว่า ถ้ามองในแง่หน้าที่ โยนิโสมนสิการ ก็คือ ความคิดที่สกัดอวิชชาต้นเหตุ สามารถจำแนกตามความมุ่งหมายเป็นสองประเภท ดังนี้

1) โยนิโสมนสิการประเภทพัฒนาปัญญาบริสุทธิ์ มุ่งให้เกิดความรู้แจ้งตามสภาวะ คือรู้เข้าใจมองเห็นตามความเป็นจริง เน้นที่การขจัดอวิชชา เป็นฝ่ายวิปัสสนา มีลักษณะเป็นการส่องสว่างทำลายความมืด หรือชำระล้างสิ่งสกปรกให้ผลไม่จำกัดกาล หรือให้ผลเด็ดขาดนำไปสู่ โลกุตตรสัมมาทิฏฐิ

2) โยนิโสมนสิการประเภทสร้างเสริมคุณภาพจิต มุ่งปลูกเร้าให้เกิดคุณธรรมหรือกุศลธรรม เน้นที่การสกัดหรือข่มต้นเหตุ เป็นฝ่ายสมถะ มีลักษณะเป็นการเสริมสร้างพลังหรือปริมาณฝ่ายดี ขึ้นมาดกดทับหรือบังฝ่ายชั่วไว้ ให้ผลขึ้นกับกาลชั่วคราว หรือเป็นเครื่องตระเตรียมหนุนเสริมความพร้อมและสร้างนิสัยนำไปสู่โลกียสัมมาทิฏฐิ

พระพรหมคุณาภรณ์ (2552, น. 670-671) กล่าวว่า โยนิโสมนสิการ เป็นปัจจัยภายในของมนุษย์ คือ ความเกี่ยวข้องกับการฝึกใช้ความคิดให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ คิดอย่างวิเคราะห์ ไม่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างตื้น ๆ ผิวเผิน เป็นขั้นตอนสำคัญของการสร้างปัญญา ไม่ใช่ตัวปัญญา แต่เป็นเหตุให้เกิดปัญญา โดย แบ่งองค์ประกอบออกเป็น 4 ส่วน คือ

1) อุบายมนสิการ แปลว่า คิดหรือพิจารณาโดยอุบาย คือ คิดอย่างมีวิธีหรือคิดถูกวิธี ที่จะให้เข้าถึงความเป็นจริง

2) ปถมนสิการ แปลว่า คิดเป็นทางหรือคิดถูกทาง คือ คิดได้ต่อเนื่องเป็นลำดับ มีขั้นตอนเป็นระเบียบตามเหตุผล ไม่สับสน รวมทั้งความสามารถที่จะชักชวนนึกคิดเข้าสู่แนวทางที่ถูกต้อง

3) การณมนสิการ แปลว่า คิดอย่างมีเหตุผล คือ การคิดสืบค้นตามแนวความสัมพันธ์กันแห่งเหตุปัจจัย พิจารณาสืบสาวหาสาเหตุให้เข้าใจถึงต้นเค้าหรือแหล่งที่มาซึ่งส่งผลต่อเนื่องตามลำดับ

4) อุปปาทกมนสิการ แปลว่า คิดให้เกิดผล คือ ใช้ความคิดให้เกิดผลที่พึงประสงค์อย่างมีเป้าหมาย เป็นการคิดพิจารณาที่ทำให้เกิดกุศลธรรม เช่น ปลูกเร้าให้เกิดความเพียร ทำให้มีจิตใจเข้มแข็ง

ผู้วิจัยยังได้ศึกษาค้นคว้าถึงกระบวนการคิดแบบโยนิโสมนสิการเพิ่มเติม ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการที่จะนำไปใช้ฝึกฝนพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ทั้งนี้มีเป้าหมาย

สำคัญคือผู้เรียนสามารถใช้กระบวนการคิดแบบโยนิโสมนสิการกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว โดยมีรายละเอียดดังนี้

กระบวนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

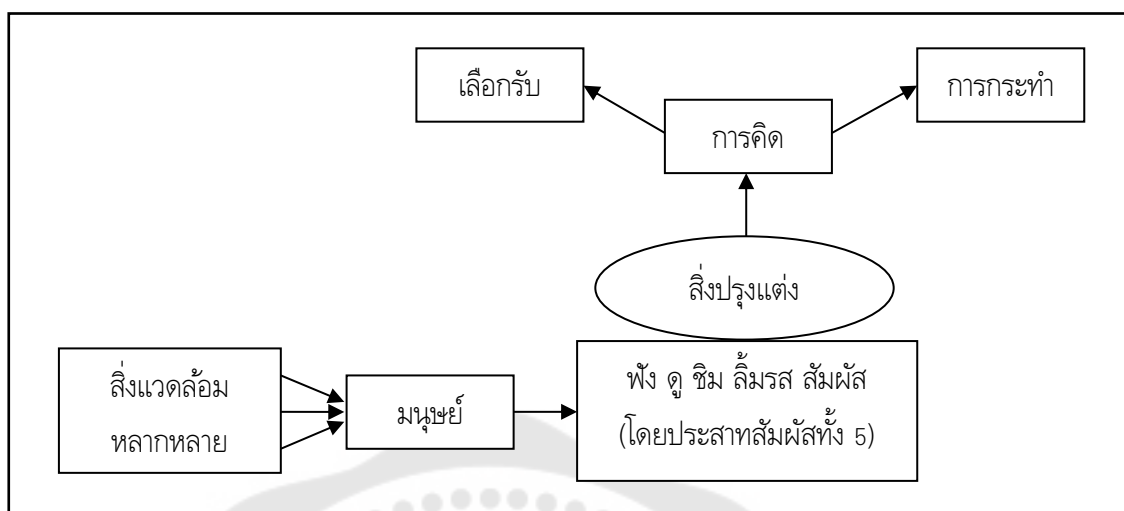
แนวคิดของพุทธวิธีสอนที่เน้นการพัฒนาตนให้เป็นผู้มีปัญญาหรือมีกระบวนการคิดที่เรียกว่า “โยนิโสมนสิการ” จากคำแนะนำของผู้สอน จนสามารถแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการไตรสิกขา หรือ การศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 ที่กล่าวว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาเต็มศักยภาพ ส่งเสริมให้เป็นผู้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น. 7-8) ฉะนั้นผู้สอน ซึ่งเป็นเสมือน “ปรโตโมหะ” และ “กัลยาณมิตร” จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องเป็นผู้ชี้แนะให้แนวทางแก่ผู้เรียน พัฒนานักเรียนทางด้านความคิด สอนให้นักเรียนรู้จักคิดอย่างถูกต้องวิธีตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนาที่เรียกว่า “โยนิโสมนสิการ” สอนด้วยความเมตตาให้กำลังใจและให้คำแนะนำสม่ำเสมอ เพื่อพัฒนาการศึกษาไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ ครูจะต้องจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดให้ผู้เรียน คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ทั้งยังต้องคำนึงถึงหลักไตรสิกขา คือ การฝึกฝนอบรมตนทางกาย วาจา ใจให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย (สุมน อมรวิวัฒน์. 2530 : 10) ทั้งนี้เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขนั่นเอง

ส่วนการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามหลักสูตร พ.ศ.2551 ของกระทรวงศึกษาธิการนั้น ได้กำหนดจุดเน้นคุณภาพผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4 – 6) ไว้ว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ควรมุ่งเน้นพัฒนาความสามารถและทักษะในการดำเนินชีวิต สามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างเข้าใจ เต็มเต็มด้วยกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553, น. 3,5) จะเห็นว่าการพัฒนาผู้เรียนด้านความสามารถในการติดต่อสื่อสาร มีความเกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ทั้งยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมเพราะการใช้สื่อออนไลน์ในยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบไป ดังนั้นปฏิสัมพันธ์ทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อม ในที่นี้หมายถึงกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่มเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน จึงเป็นสิ่งที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนา ทั้งนี้เพื่อเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันจากพิษภัยที่มากับสื่อออนไลน์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการพัฒนาคุณภาพในการดำเนินชีวิตท่ามกลางกระแสอิทธิพลและผลกระทบทางลบจากสื่อออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนกำลังให้ความนิยมในการใช้กันอย่าง

กว้างขวาง ซึ่งในทางพระพุทธศาสนามีการกล่าวถึงหลักการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องดีงามอันเกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ของสังคมในยุคปัจจุบันดังที่ได้กล่าวมา

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต) (2556, น. 1 – 4) กล่าวว่า การดำเนินชีวิตที่ถูกต้องดีงามตามนัยแห่งพุทธธรรม ก็คือ การทำพฤติกรรมทั้ง 3 (ไตรทวาร) ให้ถูกต้องดีงาม ได้แก่ การรู้จักทำ (กายกรรม) รู้จักพูด (วจีกรรม) รู้จักคิด (มโนกรรม) เรียกว่า คิดเป็น พูดเป็นหรือสื่อสารเป็นและทำเป็น เพราะชีวิตเรายู่กับสิ่งแวดล้อมทั้งทางสังคม ธรรมชาติ วัตถุ รวมทั้งเทคโนโลยีในนี้คือสื่อออนไลน์ จึงเต็มไปด้วยการรับรู้สิ่งเร้าต่าง ๆ หรือ อารมณ์ทั้งหลายที่ผ่านเข้ามาทางอายตนะ คือ ทางหู ได้ยิน ทางตาได้เห็น รู้สิ่งต้องกาย รู้อารมณ์ในใจและคิดหมาย ดังนั้นปฏิกิริยาของบุคคลในการรับรู้อารมณ์เหล่านี้มีผลสำคัญอย่างยิ่งต่อชีวิตจิตใจ วิถีชีวิตและชะตากรรม เช่น จะเลือกดู-ฟังสิ่งที่สนองความอยากหรือสิ่งที่สนองปัญญาส่งเสริมคุณภาพชีวิต ถ้ารับรู้ด้วยท่าที่แบบบันทึกข้อมูลและเห็นตามเป็นจริง หรือมองตามเหตุปัจจัยก็จะนำไปสู่ปัญญา นั่นก็คือ เลือกเอาประโยชน์จากสิ่งเหล่านั้นทำให้เกิดความรู้ความคิด เรียกว่า ดูเป็น ฟังเป็น สัมผัสเป็น และคิดเป็น หรือ รู้จักเสพ รู้จักบริโภค

นอกจากนี้ยังกล่าวว่า ระบบรับรู้และพฤติกรรม (พฤติกรรม หมายถึงรวมถึงภายในจิตใจ/อารมณ์และความรู้สึกด้วย) มีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ ความคิดเป็นศูนย์กลาง การรู้จักคิดหรือคิดเป็น เป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่งของการดำเนินชีวิตที่ถูกต้อง เพราะข่าวสารข้อมูลทั้งหมดที่เปิดรับจะหลั่งไหลไปผ่านเครื่องรับรู้ ไปสู่จุดศูนย์รวมคือการคิด มีการเก็บรวบรวมประมวลข้อมูลข่าวสารมาปรุงแต่งสร้างสรรค์ (วินิจฉัย) แล้วทำายที่สุดนำไปสู่การแสดงออกทางกาย (การกระทำ) วาจา (การพูด) และการเคลื่อนไหวไปตามที่คิดหมายไว้ สรุปได้ว่า การรู้จักคิดจะควบคุมพฤติกรรมปฏิบัติถูกต้องในแง่อื่น ๆ ได้ทั้งหมด หรือเป็นตัวนำที่ชักพาไปสู่การดำเนินชีวิตที่ถูกต้องดีงาม สิ่งนี้จึงปรากฏเป็นหลักการของพุทธธรรมที่ว่า การที่จะให้บุคคลดำเนินชีวิตให้ถูกต้องดีงามได้นั้น จะต้องมี การฝึกฝนและพัฒนาตน ซึ่งได้แก่กระบวนการ “การศึกษา” นั่นเอง และกระบวนการฝึกฝนความรู้จักคิดหรือคิดเป็นอย่างผู้มีปัญญา จะเป็นตัวนำหรือปัจจัยชักพาไปสู่ความรู้ ความเข้าใจ ความคิดเห็น ตลอดจนความเชื่อถือถูกต้อง ที่เรียกว่า “สัมมาทิฏฐิ” อันเป็นแกนนำของชีวิตที่ดีงามทั้งหมด ดังภาพประกอบ 9



ภาพประกอบ 9 ทฤษฎีพื้นฐานตามหลักพุทธธรรม

ที่มา :สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ , ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543, น. 6)

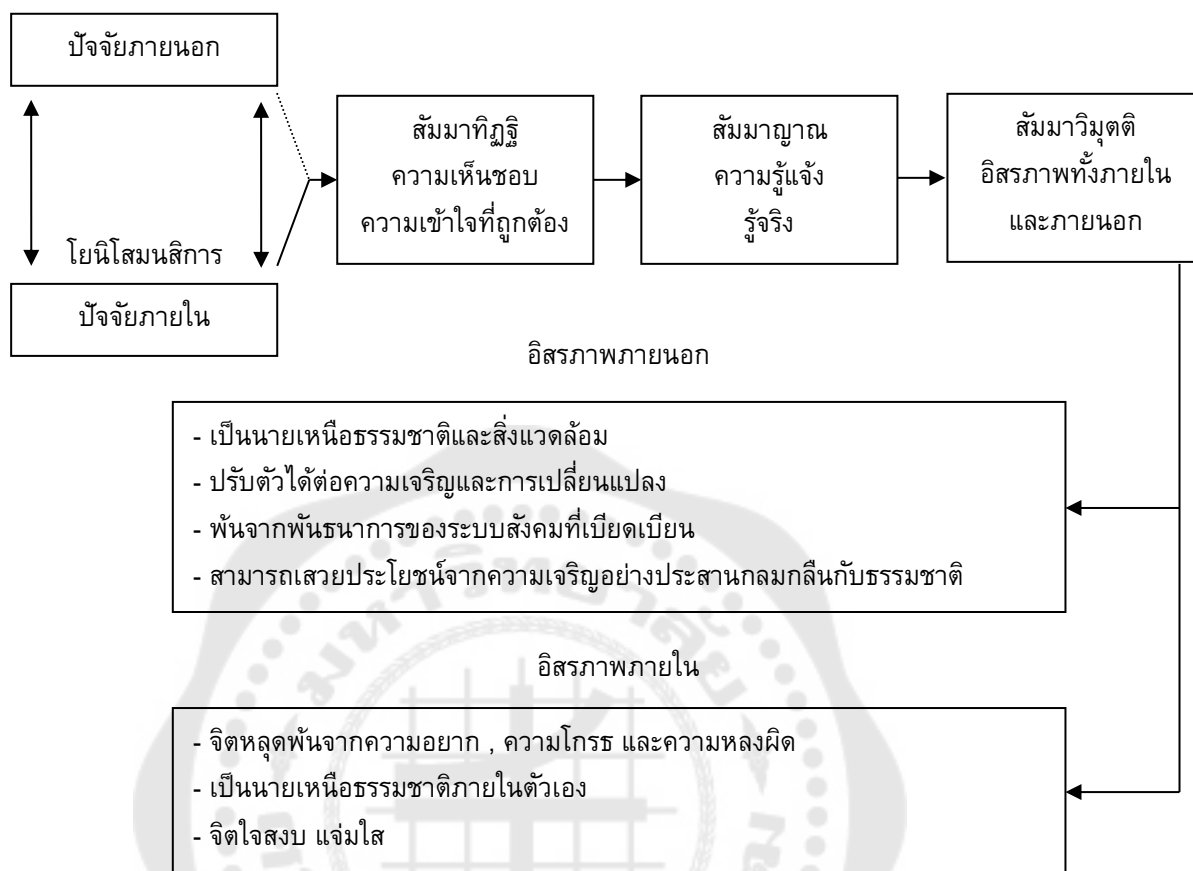
ดังนั้นหากต้องการให้เด็กและเยาวชน ดำเนินชีวิตบนโลกของสื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้องดีงาม หมายถึง ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลและผลกระทบทางลบจากการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน หรือ “รู้เท่าทันสื่อออนไลน์” ได้นั้น ต้องให้การศึกษ หรือ การจัดการเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ เพื่อฝึกฝนและพัฒนาให้เขารู้จักการใช้ความคิดได้อย่างถูกต้องวิธีเป็นเบื้องต้น

พระพรหมคุณาภรณ์ (2552, น. 622) กล่าวถึง แนวทางที่พระพุทธเจ้าทรงวางไว้ว่า “การเรียนรู้” เกิดจากปัจจัย 2 ประการ คือ ปัจจัยภายนอก อันได้แก่ ปรโตโมษะ ซึ่งเป็นการกระตุ้นชักจูงจากภายนอก ได้แก่ คำสั่งสอนแนะนำ การถ่ายทอด คำบอกเล่า ข่าวสาร คำชี้แจงอธิบายจาก “กัลยาณมิตร” หมายถึง บุคคลผู้เฝ้าย้อมด้วยคุณสมบัติที่จะสั่งสอนแนะนำ ชี้แจง ชักจูง ในทางถูกต้องดีงาม ในที่นี้คือครูผู้สอน ส่วนปัจจัยภายใน คือ “โยนิโสมนสิการ” ก็คือ การทำในใจโดยแยบคาย คิดถูกวิธี ความรู้จักคิด คิดเป็น ซึ่งหมายถึงการคิดอย่างมีระเบียบหรือคิดตามแนวของปัญญา ซึ่งมี 10 วิธี ดังนั้น ทั้งปรโตโมษะและโยนิโสมนสิการ จึงเป็นพื้นฐานของการพัฒนาเกี่ยวกับการคิดที่นำไปสู่ปัญญานั้นเอง ข้อธรรม 2 อย่างนี้ เรียกได้อีกอย่างว่า “องค์ประกอบของการศึกษา” หรือ “บุพภาคของการศึกษา” ซึ่ง สุมณ อมรวิวัฒน์ (2533, น. 159-160) กล่าวว่า วิธีการศึกษาฝึกฝนอบรมที่แท้และสำคัญที่สุด คือการสร้างสิ่งแวดล้อมที่มีบรรยากาศก่อให้เกิดแรงจูงใจ หรือ การสร้าง

ศรัทธา การเรียนการสอนต้องเริ่มต้นด้วยการสร้างศรัทธา คือการที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดปัจจัยภายนอก ได้แก่ โปรโตโมซและและผู้สอนที่เป็นกัลยาณมิตร ที่จะเหนียวแน่น ส่งเสริม จูงใจและปลุกเร้าให้เกิดความเชื่อถือและเชื่อมั่นในตัวผู้สอน สาระที่เรียนและวิธีการเรียนว่าจะบังเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้ที่ศึกษาเล่าเรียน ฉะนั้นจึงเป็นการสร้างเสริมให้ผู้เรียนมีฉันทะ มีแรงจูงใจใฝ่รู้มากขึ้น และ

เมื่อศรัทธาได้เกิดขึ้นแล้ว ย่อมสนับสนุนให้ปัจจัยภายใน คือ วิธีการแห่งปัญญา หรือ การคิดแบบ “โยนิโสมนสิการ” จะพัฒนานำไปสู่สัมมาทิฐิ ความเห็นชอบเข้าใจที่ถูกต้อง สัมมาญาณ ความรู้แจ้งเห็นจริง และ สัมมาวิมุตติ หลุดพ้นจากอภิสราภายในและภายนอก ดังภาพประกอบ 10

นอกจากนั้นยังกล่าวเสริมอีกว่า ผู้สอนเป็นกัลยาณมิตรจึงเป็นผู้สร้างศรัทธาให้เกิดขึ้น เมื่อศรัทธาเกิดแล้ว ต้องสร้างแรงจูงใจและสิ่งแวดล้อม ให้ศิษย์เกิดความสนใจใคร่ศึกษา (ฉันทะ) เกิดความตั้งใจแน่วแน่ในการเรียน เมื่อศรัทธาเกิดขึ้นเป็นแรงผลักดันเข้าสู่กระบวนการเรียนแล้ว ผู้สอนก็จะค่อย ๆ เน้นและเพิ่มวิธีการพัฒนาความคิดและการสร้างเสริมปัญญา โยนิโสมนสิการจะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในกระบวนการเรียน จนกระทั่งความฝึกฝนศรัทธาจะลดลงตามลำดับ ในที่สุดก็วางศรัทธาเสียได้ คงเหลือแต่ปัญญาอันบริสุทธิ์ซึ่งเป็นสาระของการศึกษาที่แท้จริง โดยมีกระบวนการสร้างศรัทธาที่เริ่มต้นด้วยการเป็นกัลยาณมิตร ดังภาพประกอบ 11



ภาพประกอบ 10 ระบบการสอนตามแนวพุทธวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ (1)

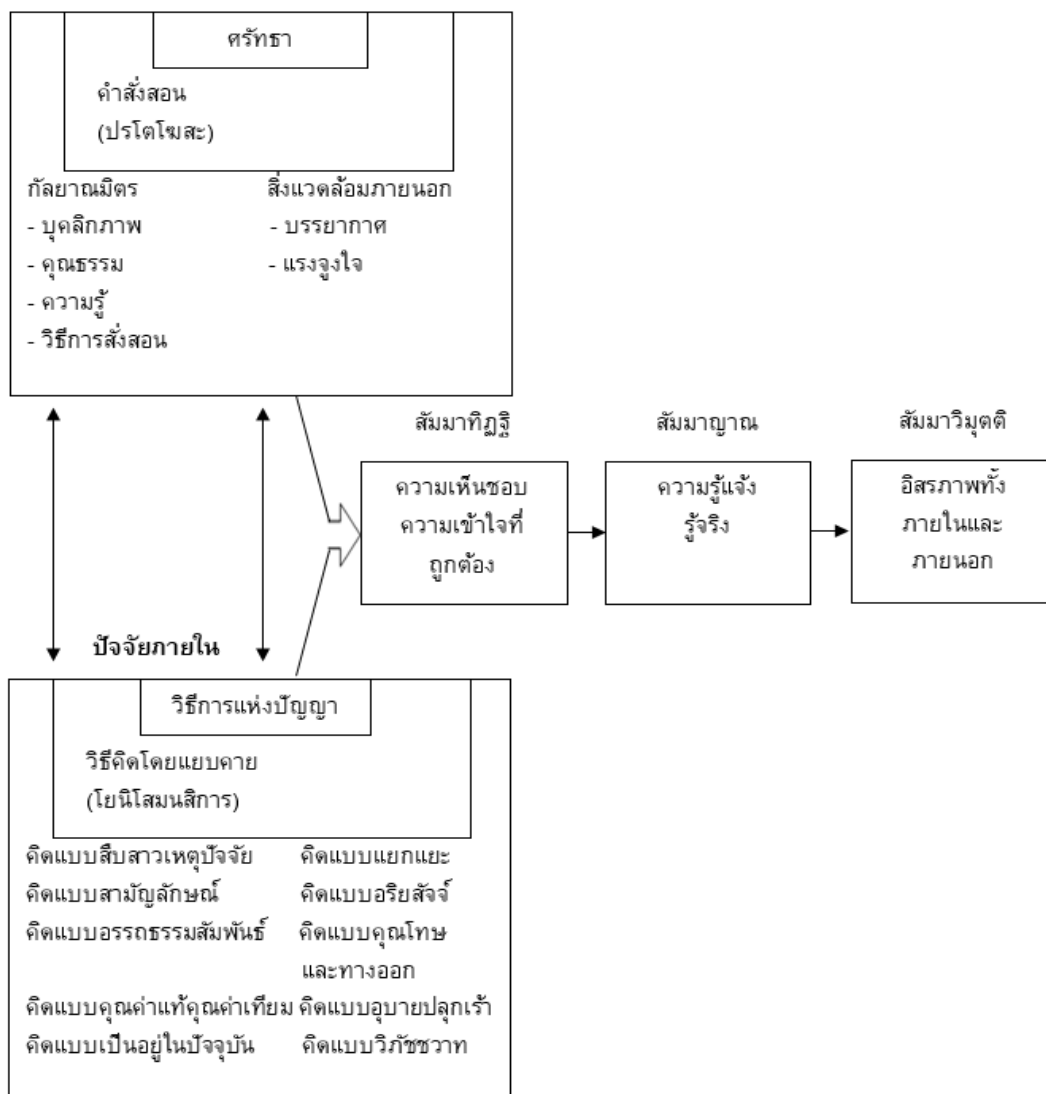
ที่มา : สุมน อมรวิวัฒน์ (ม.ป.ป., น. 4)

สรุปได้ว่า การคิดในทางพุทธศาสนา เป็นวิธีการคิดแบบองค์รวม คือ มองสิ่งทั้งหลายแบบแยกแล้วโยงหรือแยกเพื่อที่จะดูความสัมพันธ์ ส่วนการเรียนรู้เกิดจากปัจจัย 2 ประการ คือ ปัจจัยภายนอก (ปรโตโฆชะ) หรือปัจจัยทางสังคม เป็นการกระตุ้นหรือชักจูงจากภายนอก โดยกัลยาณมิตร ซึ่งเป็นผู้อธิบาย ชี้แจง แนะนำ เป็นต้น (วิธีการแห่งศรัทธา) ส่วนปัจจัยภายใน คือ โยนิโสมนสิการ การคิดในใจโดยแยกคาย 10 วิธี นำไปสู่การพัฒนาบุคคลให้มีปัญญา ในงานวิจัยนี้ ปรโตโฆชะ คือ ความรู้ที่ผู้สอนบอก คำอธิบาย ชี้แนะ ชี้แจง ส่วน กัลยาณมิตร คือ ผู้สอน ครูอาจารย์ และเพื่อนของผู้เรียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้กระบวนการเรียนรู้ตามแนวทางแห่งพุทธธรรม ด้วยการสร้างสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศและสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกัน ซึ่งจะก่อให้เกิดฉันทะและแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้มากยิ่งขึ้น อันเป็นปัจจัยภายนอก คือปรโตโฆชะกับกัลยาณมิตรเป็น

เบื้องต้น ที่จะผลักดันให้ผู้เรียนเกิดปัจจัยภายในหรือกระบวนการคิดแบบโยนิโสมนสิการขึ้นได้ โดยในท้ายที่สุดผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ นำไปสู่ความเห็นชอบเข้าใจที่ถูกต้องอย่างรู้แจ้งเห็นจริงต่อความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ซึ่งจะกล่าวถึงระบบการสอนตามแนวพุทธวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการในลำดับต่อไป

ปัจจัยภายนอก



ภาพประกอบ 11 ระบบการสอนตามแนวพุทธวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ (2)

ที่มา: สุมน อมรวิวัฒน์ (ม.ป.ป, น. 5)

แนวคิดการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ

เบื้องต้นแห่งการศึกษาตามแนวพุทธวิธีนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ด้วยโยนิโสมนสิการที่เป็นเครื่องชักจูงของการพัฒนาปัญญาในแต่ละบุคคล ฉะนั้นจึงควรพัฒนาวิธีจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้กระบวนการคิดตามหลักโยนิโสมนสิการ ซึ่งกลไกการทำงานของโยนิโสมนสิการในกระบวนการคิด คือ เมื่อบุคคลซึมซับรู้สิ่งเร้าที่เป็นประสบการณ์ความรู้ใหม่ผ่านเครื่องรับรู้หรืออายตนะ 6 ขณะใช้สื่อออนไลน์ที่มีเนื้อหาสุ่มเสี่ยง ก็จะเริ่มเข้าสู่จุดศูนย์รวมคือการคิด ถ้าในทางแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ก็คือเริ่มใช้โครงสร้างทางสติปัญญาในการปรับให้สมดุล โดยมีการเก็บรวบรวมประมวลผลข้อมูลมาปรุงแต่งร่วมกับประสบการณ์ความรู้เดิมก่อนไปสู่การตีความ ช่วงนี้เองที่โยนิโสมนสิการจะเข้าไปสกัดกั้นความคิดนั้นแล้วเป็นตัวนำเอากระบวนการคิดที่บริสุทธิ์ ผ่านการพินิจพิจารณาจากตัวสารผ่านสื่อออนไลน์แล้ว เป็นลำดับไม่สับสน มีเหตุมีผล ตามสภาวะของเหตุปัจจัยอย่างดั่งแท้ จึงจะสามารถควบคุมกระแสความคิดให้อยู่ในแนวทางที่ดั่งตามแนวทางที่เคยได้รับการอบรมสั่งสอนจากกัลยาณมิตรหรือผู้สอนมาก่อนแล้ว และเมื่อพิจารณาเห็นความจริงและรู้ว่าคำแนะนำสั่งสอนนั้นถูกต้องดีงามมีศีลธรรมและมีประโยชน์ก็จะเกิดศรัทธาตามมา ซึ่งเป็นการประสานกันระหว่างปัจจัยภายนอกกับภายในนั่นเอง อันนำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสมดีงามต่อการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ฉะนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาถึงแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการคิดแบบโยนิโสมนสิการ เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการพัฒนาปัญญาหรือการคิดตามแนวพุทธวิธีและขั้นตอนการสอนตามแนวการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ

สุนน อมรวิวัฒน์ (2530, น. 69) ได้เสนอทฤษฎีที่พิจารณาเห็นได้ชัดเจนจากพระธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าที่เรียกว่า กระบวนการพัฒนาปัญญาตามแนวพุทธวิธี เป็นกระบวนการจัดการศึกษาที่ช่วยให้มนุษย์ดำเนินชีวิตไปอย่างมีประสิทธิภาพ คือ กระบวนการพัฒนาปัญญา เพื่อให้มนุษย์ได้มีความรู้ ความคิด ความเห็น ความดำริที่ถูกที่ชอบอันเป็นแก่นสารพลังหนุนให้บุคคลประพฤติปฏิบัติตนดีและถูกต้องตามทำนองคลองธรรมต่อไป

การสอนโดยสร้างศรัทธาเริ่มจากหลักการของพระพุทธศาสนาที่ว่ามนุษย์ทุกคนจะทำงานอย่างมีประสิทธิภาพถ้ามีความมั่นใจในตัวเอง มีสติปัญญาและมีความสามารถ ศรัทธาหรือความเชื่อมั่นจะเป็นบ่อเกิดของ ฉันทะ ความใฝ่รู้ใฝ่เรียนทำให้บากบั่น พากเพียร ฝึกหัดอบรมตนเอง ศรัทธาหมายถึงความเชื่อและความรู้สึกซาบซึ้ง ซึ่งเกิดจากความมั่นใจในเหตุผลเท่าที่ตนมองเห็น ดังนั้นครูผู้สอนควรทำให้ผู้เรียนเกิดความความมั่นใจใน 3 องค์ประกอบ คือ 1) มั่นใจว่าเป็นไปได้ 2) มั่นใจว่ามีคุณค่า และ 3) มั่นใจว่าสามารถพิสูจน์ให้เห็นจริง เกี่ยวกับการใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการอย่างเป็น

ขั้นตอนเป็นระบบสำหรับขั้นตอนการสอนตามแนวโยนิโสมนสิการ สุมน อมรวิวัฒน์ (2530 : 85 - 88) ได้นำแนวคิดจากหนังสือพุทธธรรมของพระราชวรมุนี ซึ่งได้เขียนเกี่ยวกับการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการมาสร้างเป็นหลักการและขั้นตอนการสอนตามแนวพุทธวิธีขึ้นเรียกหลักการและขั้นตอนการสอนนี้ว่า การสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ดังมีหลักและวิธีการดังต่อไปนี้

หลักการ

ครูเป็นบุคคลสำคัญที่สามารถจัดสภาพแวดล้อมแรงจูงใจและวิธีการสอนให้ศิษย์เกิดศรัทธาที่จะเรียนรู้ และได้ฝึกฝนวิธีการคิดโดยแยกคาย นำไปสู่การปฏิบัติจนประจักษ์จริง การสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการนี้ ใช้สอนได้ทุกระดับการศึกษา มุ่งเน้นให้ครูเป็นกัลยาณมิตร ครูและศิษย์มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน และศิษย์ได้มีโอกาสคิดแสดงออก ปฏิบัติอย่างถูกต้องวิธีจนสามารถใช้ปัญญาแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

ขั้นตอนการสอน

1) ช้่นนำ การสร้างเจตคติที่ดีต่อครู วิธีการเรียน และบทเรียน

1.1) การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เหมาะสม

1.1.1) เหมาะกับระดับของชั้นเรียน เช่น การจัดชั้นเรียนในระดับปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอุดมศึกษาย่อมมีความแตกต่างกันทั้งในแง่ของอาคารสถานที่ การตกแต่งและอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน

1.1.2) เหมาะกับวัยและภูมิหลังของผู้เรียน บรรยากาศของชั้นเรียนสำหรับเด็กเล็ก ๆ อาจมีความร่าเริง สนุกสนาน มีเสียงเพลงดนตรีประกอบบทเรียน สำหรับนักเรียนที่โตขึ้นบรรยากาศของชั้นเรียนก็เปลี่ยนไป ครูจึงต้องจัดสภาพชั้นเรียนให้สอดคล้องกับวิธีสอนนั้น ๆ

1.1.3) เหมาะกับวิธีการเรียนการสอน บรรยากาศและสภาพชั้นเรียนที่สอนโดยวิธีการบรรยาย การสาธิต การทดลอง การแสดงบทบาทสมมติ การจัดสถานการณ์จำลองการเล่นิทาน การจัดศูนย์กลางการเรียนรู้ การทำงานกลุ่ม การฝึกฝนปฏิบัติ ฯลฯ ย่อมมีความแตกต่างกัน ครูจึงต้องจัดสภาพชั้นเรียนให้สอดคล้องกับวิธีสอนนั้น ๆ

1.1.4) เหมาะกับบทเรียนที่สอน การสอนวิชาที่มีเนื้อหาต่างกันย่อมมีบรรยากาศและสภาพของชั้นเรียนแตกต่างกันไป การสอนวิชาภาษาย่อมต้องเน้นการจัดสื่อการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน เขียน พูด ฟัง ในขณะที่สอนศิลปะ พลศึกษาและดนตรีจะมีสภาพชั้นเรียนอีกอย่างหนึ่ง เมื่อนักเรียนได้พบบรรยากาศที่เปลี่ยนไปในแต่ละวิชา เขาย่อมรู้สึกสนุกและสนใจที่จะได้เรียนรู้วิชาการ กลายเป็นสิ่งแปลกใหม่ นำค้นคว้าแสวงหาคำตอบเขาจึงเกิดศรัทธาที่จะได้ศึกษาเล่าเรียนอย่างจริงจังต่อไป

1.2) บุคลิกภาพของครูและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับศิษย์ ในการสอนแบบสร้างศรัทธา ครูควรคงบุคลิกภาพที่ดีของการเป็นครูไว้ ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

1.2.1) บุคลิกภาพทางกาย มีความสะอาด แจ่มใส สงบและสำรวม

1.2.2) เป็นผู้ที่มีสุขภาพจิตดี กล่าวคือมีจิตใจเป็นอิสระไม่ตกเป็นทาสของตัณหาและอามิสเพราะผู้ที่มีจิตใจเป็นอิสระ ปลอดภัยจากปัญหาเท่านั้นที่จะชี้แนะและช่วยเหลือผู้อื่นได้

1.2.3) มีความมั่นใจในตนเอง เนื่องจากจากเป็นผู้ที่รู้จักจริงและปฏิบัติจริงในสิ่งที่สอนผู้อื่น ครูที่ดีจึงไม่มีปมด้อยหรือปมเด่น เป็นผู้ที่มีความเรียบง่ายจนคนธรรมดาสามัญด้วยความรู้และความรัก ครูเป็นกัลยาณมิตรจึงควรสร้างศรัทธาด้วยจิตเมตตาต่อศิษย์ช่วยให้ความอบอุ่นใจ เป็นกันเองและแนะทางแก้ปัญหาอย่างมีหลักการและเหตุผลความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับศิษย์

1.3) การเสนอสิ่งเร้าและแรงจูงใจ

หากศึกษาวิธีการสอนของพระพุทธเจ้าจะเห็นได้ว่า พระองค์ได้ทรงใช้วิธีการตรวจสอบความคิดและความสามารถของผู้เรียนก่อนที่จะสอนให้เหมาะกับบุคลิก ทรงใช้เทคนิควิธีอุปการณจากธรรมชาติและเหตุการณ์ต่าง ๆ มาเร้าให้เกิดความมานะพากเพียร ฝึกหัดอบรมตน นอกจากนั้นยังได้วางขั้นตอนของการการปฏิบัติไว้อย่างชัดเจนที่สามารถตรวจสอบความสำเร็จในแต่ละขั้นตอนได้ การสอนโดยสร้างศรัทธาจึงต้องจัดขั้นตอนในการเสนอสิ่งเร้าและสร้างแรงจูงใจ ดังนี้

1.3.1) ใช้สื่อการเรียนการสอนและวิธีการต่าง ๆ เพื่อเร้าความสนใจ

เช่น การจัดป้ายนิเทศนิทรรศการ เสนอเอกสาร ภาพกรณีปัญหา กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง นิทานหุ่น เป็นต้น

1.3.2) จัดกิจกรรมชั้นนำที่สนุกน่าสนใจ

1.3.3) นักเรียนได้ตรวจสอบความรู้ ความสามารถของตน และได้

รับทราบผลทันทีเพื่อเป็นการเสริมแรง

2) ชั้นสอน

2.1) ครูเสนอปัญหาที่เป็นสาระสำคัญของบทเรียน หรือเสนอหัวข้อเรื่องประเด็นสำคัญของบทเรียนด้วยวิธีการต่าง ๆ

2.2) ครูแนะแหล่งวิชาการและแหล่งข้อมูล

2.3) นักเรียนฝึกการรวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง ความรู้ และหลักการ โดยใช้ทักษะที่เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทักษะทางวิทยาศาสตร์ และทักษะทางสังคม

2.4) จัดกิจกรรมที่รื้อให้เกิดการคิดวิธีต่าง ๆ เช่น

2.4.1) คิดสี่บับคั่นต้นเค้า

2.4.2) คิดสี่บับสาวตลอดสาย

2.4.3) คิดสี่บับคั่นปลาย

2.4.4) คิดโยงสายสัมพันธ์ ฯลฯ

2.5) ฝึกการสรุปประเด็นของข้อมูลความรู้และเปรียบเทียบประเมินค่าโดยวิธีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทดลองทดสอบ จัดเป็นทางเลือก และทางออกของการแก้ปัญหา

2.6) ดำเนินการเลือกและตัดสินใจ

2.7) กิจกรรมฝึกปฏิบัติเพื่อพิสูจน์ผลการเลือกและตัดสินใจนั้นให้ประจักษ์จริง

3) ขั้นสรุป

3.1) ครูและนักเรียนสังเกตวิธีการปฏิบัติตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขให้ปฏิบัติ

ถูกต้อง

3.2) อภิปรายและสอบถามข้อสงสัย

3.3) สรุปผลการปฏิบัติ

3.4) สรุปบทเรียน

3.5) วัดและประเมินผล

นอกจากนี้ ฆราวาส พัทธผล (2557, น. 12 – 13) ยังได้กล่าวถึง การเกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน นั้นจะต้องอาศัยปัจจัยภายนอก คือ ปรโตโฆสะกับผู้ที่เป็นกัลยาณมิตร อันได้แก่ ครูผู้สอนนั้นเป็นผู้มีส่วนสำคัญ จึงโดยได้เสนอถึงแนววิธีปฏิบัติของครูผู้สอน ดังนี้ 1) มีบุคลิกภาพที่ทำให้ผู้เรียนมีความสบายใจ ชวนให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ 2) นำเคารพและทำให้ผู้เรียนรู้สึกอบอุ่นใจ 3) สามารถอธิบายเนื้อหาสาระ แสดงเหตุผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่ง่ายและชัดเจน 4) อดทนต่อพฤติกรรม คำพูด รั้งฟังความคิดเห็นข้อเสนอของผู้เรียน 5) ไม่ชักจูงไปในทางเสื่อมเสีย 6) กระตุ้นการคิด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดขั้นสูง เช่น การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า สร้างสรรค์ แก้ปัญหา คิดทางบวก คิดอย่างมีวิจารณญาณ 7) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนตามแนวการคิดแบบโยนิโสมนสิการ เมื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำ เริ่มต้นด้วยการสร้างศรัทธากัลยาณมิตรที่มีต่อผู้สอนให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน แล้วตามด้วยการนำเสนอสิ่งเร้าที่สนุกสนานเพื่อสร้างแรงจูงใจ โดยการกำหนดปัญหาหรือสถานการณ์สมมติเป็นกรณีตัวอย่างผ่านสื่อที่น่าสนใจ 2) ขั้นสอน นำเสนอวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการวิธีการต่าง ๆ ให้ผู้เรียนเลือก ผู้สอนชี้แนะแหล่งข้อมูลประกอบ

มีการสรุปประเด็นของข้อมูล ดำเนินการเลือกและตัดสินใจวิธีคิดที่จะใช้ไปสู่อุบัติกรรมฝึกปฏิบัติเพื่อพิสูจน์ผล จะเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ 3) ชั้นสรุป ผู้สอนและนักเรียนสังเกตวิธีการปฏิบัติ ตรวจสอบแก้ไข อภิปราย สรุปผล แล้ววัดประเมินผล ทั้งนี้ ผู้สอนต้องสร้างเจตคติที่ดีต่อตน วิธีการคิด วิธีการเรียน และบทเรียน พร้อมทั้งมีการเสริมแรง ด้วยการแจ้งผลการฝึกปฏิบัติทันที ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในส่วนของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรากฏในคู่มือประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในชั้นดำเนินการกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับการคิดแบบโยนิโสมนสิการ 10 วิธี ซึ่งเป็นปัจจัยภายในที่นำไปสู่การพัฒนาบุคคลให้เป็นผู้มีปัญญาที่ผู้วิจัยใช้เป็นวิธีการคิดเพื่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์นั้น จะกล่าวถึงในลำดับต่อไป

วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ 10 วิธี

พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ.ปยุตโต. (2556, น.: 13; 21 - 69) กล่าวไว้ในเรื่องของ “การคิดเป็นตามนัยแห่งพุทธธรรม” ซึ่งเป็นวิธีการแห่งปัญญา โดยให้ความหมายโยนิโสมนสิการว่า “การทำในใจโดยแยบคาย” หรือ “คิดแยบคาย” เป็นการฝึกความคิด ให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ รู้จักคิดวิเคราะห์ ไม่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างตื้น ๆ ผิวเผิน เป็นขั้นสำคัญในการสร้างปัญญาที่บริสุทธิ์เป็นอิสระ ทำให้พึ่งตนได้และนำไปสู่จุดหมายของพุทธธรรมอย่างแท้จริง ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปโดยสังเขปถึงลักษณะการคิดของทั้ง 10 วิธี ที่จะนำไปใช้ในการฝึกฝนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ดังนี้

วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย

คือ การพิจารณาเหตุการณ์ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นว่าเป็นผลของการกระทำต่าง ๆ แล้วสืบค้นสืบสาวไปถึงสาเหตุและส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผลเช่นนั้นแล้วย้อนกลับ ซึ่งอาจทำโดยการหาความสัมพันธ์ หรือ การตั้งคำถามแล้วหาคำตอบ ต่อปรากฏการณ์ที่เป็นเหตุเป็นผลกัน ให้รู้จักสภาวะที่เป็นจริงหรือพิจารณาปัญหาด้วยการค้นหาสาเหตุและปัจจัยต่าง ๆ ที่สัมพันธ์ส่งผลสืบทอดกันมา อาจเรียกว่าวิธีคิดแบบอทัปปัจจยตาหรือคิดตามหลักปฏิจจสมุปบาท จัดเป็นวิธีโยนิโสมนสิการแบบพื้นฐาน มีแนวปฏิบัติ 2 วิธี คือ “คิดแบบปัจจัยสัมพันธ์” คือ เมื่อสิ่งนี้มีจึงเกิดสิ่งนี้ขึ้น และ “คิดแบบสอบสวนหรือตั้งคำถาม” คือ เพราะมีเหตุจึงเกิดผลตามมา

วิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ

คือ การคิดที่มุ่งให้รู้จักพิจารณาสรรพสิ่งตามสภาวะของมัน เป็นการจำแนกแยกแยะองค์รวมของสรรพสิ่งออกเป็นองค์ประกอบย่อย ๆ หรือ การกระจายเนื้อหา นอกจากนี้ยังใช้การคิดวิเคราะห์ และจัดประเภทหมวดหมู่ขององค์ประกอบย่อย ๆ นั้นด้วย ซึ่งบุคคลต้องสามารถมองเห็นความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบย่อยเหล่านั้น สามารถคิดและเข้าใจบทบาทขององค์ประกอบย่อยว่า มีความสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผลกัน พึ่งพาอาศัยกัน และต้องมีความประสานสอดคล้องกันเป็นหนึ่งเดียวเกิดเป็นองค์รวมที่สมบูรณ์ได้ด้วย จึงจะเรียกว่า คิดเป็น

วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์

คือ มองและพิจารณาปรากฏการณ์หรือสภาวะต่าง ๆ อย่างรู้เท่าทันความเป็นอยู่ เป็นไปของสิ่งทั้งหลายว่า เกิดขึ้นด้วยเหตุและปัจจัยเมื่อเกิดขึ้นได้ก็เปลี่ยนแปลงได้ ชัดแย้งได้ และดับสูญได้ กล่าวคือรู้เท่าทันธรรมดาที่ว่า “อนิจจัง” มีความไม่เที่ยงแท้ “ทุกขัง” มีความแปรปรวนเปลี่ยนแปลง และ “อนัตตา” ความไม่มีตัวตน วิธีคิดแบบนี้ต้องสามารถคิดแบบสืบค้นเหตุผลและคิดจำแนกแยกแยะได้ด้วย ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ชั้น คือ ชั้นที่หนึ่ง รู้เท่าทันและยอมรับความจริง เมื่อประสบสถานการณ์ที่ไม่พึงพอใจ เพียงตั้งจิตสำนึกขึ้นได้ว่าเป็นไปตามเหตุปัจจัย ไม่มองตามอยากให้เป็น หรืออยากไม่ให้เป็นก็คลายทุกข์ได้ ชั้นที่สอง แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัย เพียงกำหนดรู้ความอยากของตนและกำหนดรู้เหตุปัจจัยแล้วแก้ไขที่เหตุปัจจัยก็จะถอนตัวเป็นอิสระได้ ผู้ที่คิดเช่นนี้ได้ จะเป็นผู้มีสติ ไม่วุ่นวายไปตามอารมณ์และความรู้สึก

วิธีคิดที่ 4 อริยสัจจ์

เป็นวิธีแห่งความดับทุกข์และเป็นวิธีคิดหลักที่สามารถครอบคลุมวิธีคิดอื่น ๆ ได้ทั้งหมด วิธีคิดนี้ต่อเนื่องกันกับวิธีคิดที่ 3 รู้เท่าทันธรรมดา กล่าวคือ เมื่อประสบปัญหาได้รับความทุกข์และสามารถวางใจวางท่าที่ต่อสถานการณ์ได้แล้ว จากนั้นเมื่อจะปฏิบัติด้วยปัญญาเพื่อแก้ไขปัญหานั้น พึงดำเนินความคิดในส่วนรายละเอียดขยายออกไปตาม 4 ขั้นตอนของอริยสัจจ์ตามเหตุและผล ดังนี้

“ทุกข์” เป็นผล – เป็นตัวปัญหา เป็นสถานการณ์ที่ประสบซึ่งไม่ต้องการ

“สมุทัย” เป็นเหตุ – เป็นที่มาของปัญหา เป็นตัวการที่ต้องกำจัดแก้ไขให้พ้น

ปัญหา

“นิโรธ” เป็นผล - เป็นภาวะสิ้นปัญหา เป็นจุดหมายซึ่งต้องการจะเข้าถึง

“มรรค” เป็นเหตุ - เป็นวิธีการ เป็นข้อปฏิบัติที่ต้องกระทำในการแก้ไข

สาเหตุ เพื่อบรรลุดูจุดหมาย คือภาวะสิ้นปัญหา อันได้แก่ความดับทุกข์

วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์

ตามนัยแห่งพระพุทธศาสนาหลักการและความมุ่งหมายเป็นพื้นฐานและทิศทางของการปฏิบัติในทุกสถาน โดยใช้ “สติ” ระลึกรู้ในหลักการและความมุ่งหมายกำกับ “ภาวนา” หรือการปฏิบัติฝึกฝนอยู่ตลอดเวลา วิธีคิดทุกวิธีจึงต้องมี การไตร่ตรองพิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย มิฉะนั้นแล้วก็จะปฏิบัติผิดพลาดไขว้เขว เกินความพอดีไป ทั้งยังช่วยให้บุคคลรู้ขอบเขตและขั้นตอนของการปฏิบัติไม่ม่งมายหลงใหลด้วยศรัทธาจนเกินไป ไม่ยึดติดรูปแบบจนตั้งเครียด การแบบนี้จึงมีผลต่อการปฏิบัติดีปฏิบัติชอบเป็นอย่างมาก หลักการและความมุ่งหมายมีอยู่ทุกขั้นตอนของการปฏิบัติ นับตั้งแต่การเริ่มต้น ปฏิบัติอยู่ ลงท้าย และสรุปผลการปฏิบัติ วิธีคิดเช่นนี้จึงเป็นกระบวนการของเหตุและผลสัมพันธ์กันตลอดเวลา ผู้ที่มีวิธีคิดแบบนี้ย่อมระลึกรู้อยู่เสมอว่าตนกำลังทำอะไร เพื่ออะไร และต้องทำ

อย่างไรอย่างมีทิศทาง ผู้ที่คิดเช่นนี้ย่อมปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จลุล่วงเพราะคิดได้ คิดเป็น และคิดดี มีหลักการกำกับมีจุดมุ่งหมายชัดเจน

วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก

เป็นการคิดพิจารณาวิเคราะห์สรรพสิ่งและเหตุการณ์ทั้งมวลตามความเป็นจริง โดยมองเห็นทั้งด้านดี ด้านเสีย ทางออก (Solution and outcomes) คืออะไรหรือเป็นอย่างไร วิธีคิดแบบนี้ย่อมใช้วิธีคิดแบบอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน คือต้องรู้จักคิดจำแนกแยกแยะด้านดี-ร้าย คิดเชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ประกอบของปัจจัย คิดวิเคราะห์หาเหตุและผล คิดโดยมีหลักการและจุดหมายที่แน่นอน ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อให้การตัดสินใจและการหาทางออกเกิดผลในการแก้ปัญหาอย่างแท้จริง ผู้ที่ใช้วิธีคิดแบบนี้เสมอ ๆ จะเป็นผู้ที่มีสติยังคิดไม่ประมาทและสามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้อง เพราะรู้จักนำส่วนด้านดีมาใช้ประโยชน์ หลีกเว้นสิ่งที่เป็นโทษ และตัดสินใจปฏิบัติด้วยวิธีที่ถูกต้องเหมาะสม ผู้ที่ได้รับการฝึกฝนให้รู้จักคิดแบบนี้ นอกจากจะเป็นผู้มีสติใช้เหตุและผลแล้ว ยังเป็นผู้ที่ไม่มีความหลง จะเกิดศรัทธาในสิ่งใด ก็รู้จักวิเคราะห์รอบด้าน ไม่คลั่งไคล้ รักใคร่อย่างบ้าคลั่ง หรือเมื่อไม่พอใจสิ่งใด ก็ไม่มีโทษะฉุนเฉียว รู้จักเลือกสิ่งดีในเสียมาใช้ และรู้จักกำจัดสิ่งเสียในดี คนที่คิดเช่นนี้จึงเป็นคนที่คิดได้ คิดเป็น คิดดี

วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม

เป็นการพิจารณาเกี่ยวกับปฏิเสวนา คือ การใช้สอยหรือบริโภคปัจจัย 4 และการซื้อหา วัสดุอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่าง ๆ เป็นวิธีคิดแบบสกดหรือบรรเทาตันทา เป็นขั้นฝึกหัดขัดเกลากิเลสหรือตัดทางไม่ให้ครอบงำจิตใจแล้วชักจูงพฤติกรรมต่อ ๆ ไป วิธีคิดแบบนี้ต้องใช้สติและปัญญาเป็นพื้นฐานในการวินิจฉัยคุณค่าของประโยชน์ทั้งมวล จัดเป็นการคิดประเมินค่าสรรพสิ่งของบุคคล โดยขจัด “ตันทา” หรือสิ่งที่เป็นภาพลวงจอมปลอมให้สิ้นไป ไม่เช่นนั้นจะเกิดการพอกพูนขึ้นในจิตเกิดความเร่าร้อนทรมานทรมาย ความทะยานอยาก หาคความสงบไม่ได้เลยเพราะยังได้ก็ยิ่งอยากได้อีก ถ้าไม่ได้ก็รู้สึกเศร้าซึมสงสารตัวเอง เป็นต้น ผู้ที่คิดได้แบบนี้ จึงเป็นผู้ที่มีความเข้าใจคุณสมบัติบทบาทหน้าที่ของสรรพสิ่งตามความจริงที่มันเป็น เขาจะรู้จักวิเคราะห์ตนเองอยู่เสมอและรู้จักประมาณตน ทั้งยังรู้จักเลือกและตัดสินใจเสพคุณค่าที่เป็นประโยชน์พื้นฐานแก่ชีวิตอย่างแท้จริงและเป็นไปเพื่อประโยชน์ทั้งแก่ตนเองและผู้อื่น วิธีคิดแบบนี้ใช้มากในชีวิตประจำวัน มีหลักการโดยย่อว่า มนุษย์เราเข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ เพราะความต้องการสิ่งสนองตอบเราได้ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท ตามความต้องการ ดังนี้

คุณค่าแท้ หรือ คุณค่าสนองปัญญา คือคุณประโยชน์ในแง่ที่สนองความต้องการของชีวิตโดยตรง ที่สามารถนำมาแก้ปัญหาในชีวิตของตน เพื่อความดีงาม เพื่อความดำรงอยู่ด้วยดีของชีวิต หรือเพื่อประโยชน์สุขทั้งของตนเองและผู้อื่น เช่น เห็นคุณค่าของอาหารนั้นกินเพื่อประโยชน์สำหรับหล่อเลี้ยงร่างกายให้ชีวิตดำรงอยู่ สุขภาพดี มีกำลังในการทำกิจหน้าที่ต่าง ๆ หรือ รถยนต์

ช่วยให้เดินทางได้รวดเร็ว เกื้อกูลการปฏิบัติหน้าที่การทำงานและความเป็นอยู่ ความมุ่งเอาที่ความ สะดวก ปลอดภัย แข็งแรง ทนทาน เป็นต้น คุณค่าแท้นี้อาศัย “ปัญญา” เป็นเครื่องตีราคา หรือวัด ราคาว่าเป็นประโยชน์แก่ชีวิตอย่างแท้จริง และยังเกื้อกูลความเจริญงอกงามของกุศลธรรมด้วย เช่น ความมีสติ เป็นต้น ทำให้พ้นจากความเป็นทาสของวัตถุ อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม มีความ พอเหมาะพอดี

คุณค่าเทียม หรือ คุณค่าพอกเสริมหรือคุณค่าสนองตัณหา คือคุณประโยชน์ที่มนุษย์ พอกเพิ่มให้แก่สิ่งนั้น ๆ เพื่อปรนเปรอสนองความรู้สึก (เวทนา) ความอยาก ความต้องการ (ตัณหา) ของตนหรือเพื่อเสริมราคาและความยึดมั่นถือมั่นในตัวของตน เช่น เห็นคุณค่าอาหารที่กินเพื่อความ เจริญอร่อย เสริมความสนุกสนาน เป็นเครื่องแสดงฐานะความโก้ ดูหรูหรา หรือรถยนต์เป็น เครื่องวัด ฐานะ แสดงความโก้หรู ความมั่งมี จะมุ่งเอาความสวยงาม และความเด่น เป็นต้น คุณค่าเทียมนี้ อาศัย “ตัณหา” เป็นเครื่องตีราคาหรือวัดราคา คุณค่าเทียม หรือ คุณค่าพอกเสริมด้วยตัณหา ไม่ ค่อยเกื้อกูลแก่ชีวิต บางที่เป็นอันตรายแก่ชีวิต ทำให้อกุศลธรรมเจริญขึ้น เช่น ความโลภมัวเมา วิชา มาณะ ทิฎฐิ ยกตนข่มผู้อื่น ไม่มีขอบเขตและเป็นไปเพื่อการแก่งแย่งเบียดเบียน เช่น อาหารที่กิน ด้วยปัญญาเพื่อคุณค่าแท้มีหนึ่งที่ถูกกว่า อาจมีคุณค่าแก่ชีวิตร่างกายมากกว่าอาหารมีอเดียวที่ ราคาสูงกว่าที่กินด้วยตัณหาเพื่อเสริมราคา สมองความอยากของตัวตน หรืออาจเป็นอันตรายแก่ ร่างกาย นอกจากนี้ คุณค่าเทียมยังเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้นั้นตกเป็นทาส เสพติด หลงใหลไขว่คว้า ถ้า ไม่ได้ก็เกิดความทุกข์ ความผิดหวัง เคียดแค้น โศกเศร้าและเสียใจ

วิธีคิดที่ 8 ไร้คุณธรรม

เป็นวิธีคิดในแนวสกัดกั้น บรรเทา ชัดเกล้าตัณหา กล่าวคือ “การทำใจ” ที่ช่วยตั้ง ต้น และชักนำความคิดให้เดินไปในทางที่ดีงามและเป็นประโยชน์ เป็นวิธีคิดที่ต้องนำเอาประสบการณ์ที่ ผ่านพบมาพิจารณาเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยคิดปรุงแต่งไปในทางที่ดีงามเป็นประโยชน์ เป็นกุศล ตื่นตัวไร้ใจ มีสติระงับยับยั้งความคิดอกุศล ไม่ประมาท สำนึกรู้ทุกขณะจิต และรู้เท่าทันตามความ เป็นจริง

พุทธเจ้าชี้แนะแนวทางไว้ว่า หากเมื่อใดความคิดอกุศลที่เป็นบาปเกิดขึ้นแล้ว อัน ได้แก่ ฉันทะตัณหา (ราคะหรือโลภะ) โทสะ (ความโกรธเคียดแค้น) โมหะ (ความลุ่มหลง) ให้ใช้ หลักทั่วไปในการแก้ 5 ชั้น ดังนี้ 1. มนสิการ คือคิดนึกใส่ใจถึงสิ่งอื่นที่ดีงามเป็นกุศล เช่น นึกถึงสิ่งที่ ทำให้เกิดเมตตาแทนสิ่งที่ทำให้เกิดโทสะ 2. พึงพิจารณาโทษของความคิดที่เป็นอกุศลเหล่านั้นว่า ไม่ได้ไม่งามก่อนผลร้ายนำความทุกข์มาให้ 3. ไม่คิดถึงไม่ใส่ใจถึงความคิดชั่วร้ายที่เป็นอกุศลนั้นเลย 4. พึงพิจารณาสังขารสังขณฐานของความคิดนั้นเป็นสิ่งสำหรับศึกษาในแง่ที่เป็นความรู้ หรือคิดว่า

เกิดจากมูลเหตุปัจจัยอะไร และ 5. อธิษฐานจิต คือ ตั้งใจแน่วแน่เด็ดเดี่ยวข่มไม่โง่ระดับความคิดนั้นเสีย อย่างไรก็ตาม วิธีคิดแบบนี้ต้องควบคู่ไปกับการคิดอย่างมีเหตุผล รู้เท่าทันความจริง มีสติ ช่วยยับยั้งความคิดที่หลงลอยไป

วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน

คือมีสติตามทันสิ่งที่รับรู้เกี่ยวข้องหรือต้องทำอยู่ในเวลานั้น ๆ ทุกขณะ เป็นการใช้ความคิดและเนื้อหาของความคิดที่สติระลึกรู้กำหนดอยู่นั้น วิธีคิดแบบนี้จึงเน้นที่ใช้เหตุผล การใช้สติปัญญาการคิดอย่างอิสระ ไม่ยึดติดกับอารมณ์และความฟุ้งซ่านเลื่อนลอย มีธรรมชาติอันมีคุณค่าแท้เป็นพื้นฐาน ก่อเกิดกำลังใจมั่นคง สรรพสิ่งที่เกิดขึ้นและเป็นอยู่ในปัจจุบัน มีผลสืบเนื่องมาจากอดีต และจะเกิดผลในอนาคตต่อเนื่องกันเช่นนี้มิขาดสาย ตราบใดที่มีองค์ประกอบปัจจัยดี ผลย่อมเกิดดีตามมา การปฏิบัติดี ปฏิบัติชอบในปัจจุบันจึงเกิดผลในขณะนั้นและต่อเนื่องไปสู่อนาคตด้วย

วิธีคิดแบบนี้จึงเป็นวิธีคิดวิเคราะห์เหตุผล เชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ประกอบต่าง ๆ จนเกิดการรู้คิดที่จะทำปัจจุบันให้ดีที่สุด อยู่กับความตระหนักรู้ ภาวะที่เป็นจริง เกิดความตั้งใจ ปฏิบัติภารกิจที่กำลังทำอยู่อย่างใช้ปัญญา ตลอดจนการใช้สติเหนี่ยวรั้ง มิให้อารมณ์เกาะติดอาลัยอาวรณ์กับอดีต และมีให้ฟุ้งซ่านเลื่อนลอยกับอนาคตที่ไม่มีฐานของความจริงในปัจจุบัน

วิธีคิดที่ 10 วิภาษวาท

คือ การมองและแสดงความจริงโดยแยกแยะออกให้เห็นแต่ละแง่ แต่ละด้าน จนครบ ไม่ใช่จับเอาแง่หนึ่งแง่เดียวหรือบางแง่ ขึ้นมาวินิจฉัยตีคลุมลงไปอย่างนั้นทั้งหมดหรือประเมินคุณค่าความดีความชั่ว เป็นต้น วิภาษวาท มาจากคำว่า วิภัสช + วาท “วิภัสช” แปลว่า แยกแยะ แบ่งออก จำแนก หรือแจกแจง ซึ่งในปัจจุบันเรียกว่า “วิเคราะห์” ส่วนคำว่า “วาท” แปลว่า การกล่าว การพูด การแสดงคำสอน เป็นวิธีแสดงออกและสื่อความหมายตามความคิดที่จำแนกแยกแยะประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ อย่างครบถ้วนถูกต้องตามความเป็นจริง วิธีคิดแบบวิภาษวาทเป็นวิธีคิดวิเคราะห์ในลักษณะต่าง ๆ กัน ดังต่อไปนี้

10.1) จำแนกสภาวะต่าง ๆ ออกเป็นด้าน ๆ ตามที่เป็นอยู่จริง แบ่งออกเป็นจำแนกไปที่ละด้าน ทีละประเด็น และจำแนกทีละด้านจนครบทุกด้าน ทุกประเด็น

10.2) วิภาษวาทแบบจำแนกส่วนประกอบ (แบบวิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ)

10.3) วิภาษวาทแบบจำแนกลำดับขณะความสับสนขัดแย้งเหตุปัจจัยตามลำดับเวลา ชันตอน เหตุ-ผล แต่ละระยะของเหตุการณ์ทำให้สามารถให้หรือได้ข้อมูลที่ตรงกับความ เป็นจริง ไม่สับสนหรือโง่โง่คลุมเครืออันอาจทำให้การประเมินค่าและการตัดสินใจ

ผิดพลาดได้ซึ่งต้องอาศัยเหตุผล พิจารณาองค์ประกอบปัจจัยของเหตุการณ์อย่างชัดเจนแล้ววินิจฉัยด้วยปัญญามิใช่ด้วยอารมณ์

10.4) วิชาชวาทแบบจำแนกโดยความสัมพันธ์แห่งปัจจัย วิธีนี้ตรงกับวิธีคิดแบบสืบค้น และสืบสาวเหตุปัจจัยแต่ละตัวที่เกี่ยวข้องเป็นเหตุเป็นผลแก่กันอย่างต่อเนื่อง

10.5) วิชาชวาทแบบจำแนกโดยเงื่อนไข เป็นแบบที่พบบ่อยมากอย่างหนึ่ง เป็นการจำแนกเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจนก่อนแล้วจึงเสนอข้อสรุปหรือวินิจฉัย

10.6) วิชาชวาทในการตอบปัญหา เป็นการคิดจำแนกแยกแยะ แล้วชี้แจงแง่มุมต่าง ๆ จนผู้ถามเข้าใจแจ่มแจ้ง

สรุปได้ว่าวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ คือ การฝึกความคิด ให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ รู้จักคิดวิเคราะห์ ไม่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างตื้น ๆ ผิดเพี้ยน เป็นขั้นสำคัญในการสร้างปัญญาที่บริสุทธิ์เป็นอิสระ ซึ่งมี 10 วิธี ดังนี้ 1) สืบสาวเหตุปัจจัย 2) แยกแยะส่วนประกอบ 3) สามัญลักษณ์ 4) อริยสัจ 5) อรรถธรรมสัมพันธ์ 6) คุณ โทษ ทางออก 7) รู้คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม 8) เร้ากุศล 9) อยู่กับปัจจุบัน 10) วิชาชวาท

จะเห็นว่าลักษณะการคิดแบบโยนิโสมนสิการมีความแตกต่างและเหมือนกันในบางวิธี ซึ่งล้วนแต่เป็นทักษะการคิดวิเคราะห์หรือการคิดขั้นสูงทั้งสิ้น โดยมีทักษะที่บ่งชี้ถึงลักษณะหรือวิธีคิด ตามผลการศึกษาวิจัยของ อาลัย พรหมชนะ (2541, น. 35 – 38; อ้างอิงจาก สิริวรรณ ศรีพหล. 2558, น. 397 – 401) ที่สรุปจำแนกไว้ดังตาราง 1 ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้เป็นแนวเทียบเคียงกับการประมวลลักษณะการคิดของแต่ละวิธีของผู้วิจัยที่จะนำไปฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนสิการกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทเนื้อหาต่าง ๆ

ตาราง 1 ทักษะที่บ่งชี้ถึงการใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

การคิดแบบโยนิโสมนสิการ	ทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ
1) วิธีคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย	การค้นหาคาเหตุ, หาปัจจัยต่าง ๆ ที่สัมพันธ์ส่งผลสืบทอดกันมา , การสอบสวน และ การตั้งคำถาม
2) วิธีคิดแบบแยกแยะส่วนประกอบ	จำแนก, แยกแยะ, จัดประเภทหมวดหมู่ และ วิเคราะห์
3) วิธีคิดแบบสามัญลักษณ์ หรือ วิธีคิดแบบรู้เท่าทัน	การคิดอย่างรู้เท่าทัน และยอมรับความจริง, การปฏิบัติต่อสิ่งทั้งหลาย โดยสอดคล้องกับความเป็นจริงของธรรมชาติ, แก้ไขตรงเหตุปัจจัย ด้วยสติ
4) วิธีคิดแบบอริยสัจจ์ หรือ คิดแบบแก้ปัญหา	คิดตามเหตุผล, คิดผลไปหาเหตุ, คิดตรงจุดตรงเรื่อง ตรงไปตรงมา และ การแก้ปัญหาของชีวิต
5) วิธีคิดแบบอรรถธรรมสัมพันธ์ หรือ คิดตามหลักการ และ ความมุ่งหมาย	การคิดพิจารณาให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างธรรมกับอรรถ ทาง ธรรม ได้แก่ หลักความจริง, หลักความดีงาม, หลักปฏิบัติ, หลักการ นำไปใช้ และ หลักคำสอนทางอรรถ ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ, ตระหนักในจุดหมายขอบเขตแห่งคุณค่าของหลักธรรม
6) วิธีคิดแบบคุณ โทษ และทางออก	มองสิ่งทั้งหลายตามที่เป็นจริงทุกแง่ ทุกมุม ทุกด้าน, มองทั้งแง่ดี แ่ง เสีย คุณและโทษ และ หาทางออกเพื่อการแก้ปัญหา
7) วิธีคิดแบบคุณค่าแท้-คุณค่าเทียม	การพิจารณาไตร่ตรอง , การรู้จักเลือกเสพคุณค่าที่เป็นประโยชน์แก่ ชีวิต และ การรู้จักแยกแยะกุศลธรรม-อกุศลธรรม
8) วิธีคิดแบบปลุกเร้าคุณธรรม หรือ วิธีคิดแบบเร้ากุศล	การชักนำความคิดหรือปรุงแต่ง ให้เดินไปในทางที่ดีและเป็น ประโยชน์ มีสติ คิดตื่นตัว เท่าทันตามความเป็นจริง
9) วิธีคิดแบบเป็นอยู่ในปัจจุบัน	การใช้สติระลึกรู้กำหนด, เผื่ออารมณ์ให้รับรู้ในภารกิจที่กำลังกระทำ อยู่ในปัจจุบัน, การใช้สติยับยั้ง เหนี่ยวรั้ง โยงมาสู่ที่ทำอยู่ในปัจจุบัน, การบังคับจิตใจไม่ให้ฟุ้งซ่านตามอารมณ์และตัณหา
10) วิธีคิดแบบวิภาษวาท	การเชื่อมโยงวิธีการคิดกับการพูด, การมอง การแสดงความจริงโดย แยกแยะให้เห็นแต่ละแง่แต่ละด้านทุกแง่ทุกมุม, แยกแยะวิเคราะห์ ปรากฏการณ์ตามลำดับ และการคิดตอบปัญหาในแง่มุมต่าง ๆ

ในทางพระพุทธศาสนา เชื่อว่าความคิดสติปัญญาเป็นเครื่องควบคุมจิตใจและพฤติกรรมทั้งปวง จึงเป็นสิ่งที่ต้องได้รับการพัฒนา โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ยังด้อยด้วย วิจารณ์ญาณในการรู้เท่าทันพิษภัยร้ายจากการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ฉะนั้นจึงเป็นที่ จะต้องได้รับการพัฒนาให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องดีงามหรือเกิด “สุขภาวะ” ปลอดภัย

จากสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารด้วยการฝึกฝน ตามแนวคิด “จิตวิทยาแนวพุทธ” คือ “การคิดแบบโยนิโสมนสิการ” ทั้ง 10 วิธี เพราะเป็นการคิดที่มีการวิเคราะห์เหตุผล ประเมินค่า แยกแยะดีชั่ว คุณโทษ ประโยชน์ ตามความเป็นจริงก่อนเลือกทางแก้ปัญหาจากการใช้สื่อออนไลน์

วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ มิได้มีลักษณะเป็นเอกเทศ โดยทั้ง 10 วิธีคิดนั้น ต่างสัมพันธ์อิงอาศัยกัน เมื่อเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหาจะต้องบูรณาการรูปแบบวิธีคิดมาผสมผสานกลมกลืนกัน เพื่อนำไปสู่แนวทางปฏิบัติที่ถูกต้อง ดังนั้นซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดของพระพรหมคุณาภรณ์ (2556) แล้วประมวลลักษณะการคิดของแต่ละวิธีออกมาเป็นขั้นตอนการคิดตามลักษณะเฉพาะของเนื้อหาและประเภทของสื่อออนไลน์ แล้วดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน ซึ่งในแต่ละชุดกิจกรรมจะให้ผู้เรียนใช้วิธีคิดหลัก 1 วิธี และวิธีคิดร่วม 1 หรือ 2 หรือ 3 วิธี แตกต่างกันไปตามที่ผู้วิจัยกำหนด ซึ่งจะถูกนำมาใช้ในชุดกิจกรรมทั้ง 10 ชุด ทั้งนี้จะมีความเหมือนกันในขั้นที่ 1 คือพิจารณาไตร่ตรอง เรื่องราว เหตุการณ์ หรือสภาพการณ์ก่อนเป็นเบื้องต้น จึงจะนำไปสู่การคิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ในลักษณะอื่น ๆ ตามมาได้ ทั้งนี้จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อ่านศึกษาหลักการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ในใบความรู้ของชุดกิจกรรมประกอบด้วย เพื่อจะได้มีจุดมุ่งหมายในการตอบคำถามในใบงาน ตอนที่ 1 ซึ่งเป็นความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ดังนั้น วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ หรือ คิดตามหลักการและความมุ่งหมาย จึงถูกนำมาใช้เป็นวิธีคิดร่วมในทุกชุดกิจกรรม เพราะวิธีคิดทุกวิธีจะต้องมีการไตร่ตรองพิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย ซึ่งเป็นพื้นฐานและทิศทางของการปฏิบัติในทุกสถาน มิฉะนั้นก็จะปฏิบัติผิดพลาดไขว้เขว ผู้ที่คิดเช่นนี้ได้จึงถือว่าคิดได้ คิดเป็น และคิดดี เมื่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เข้าสู่การคิด ขั้นที่ 2 หรือ 3 หรือ 4 ผู้วิจัยจะให้ผู้เรียนใช้วิธีการคิดในลักษณะต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไป ฉะนั้นบุคคลที่คิดเป็นย่อมสามารถใช้และเชื่อมโยงวิธีคิดหลาย ๆ วิธี เพื่อนำสู่การตัดสินใจและปฏิบัติได้ถูกต้องต่อการรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์ ในชีวิตประจำวัน สำหรับขั้นตอนการคิดที่ประมวลได้และนำไปใช้ในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ดูภาคผนวก ง.)

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิจัยในคาบเรียนรายวิชาชั้นประถมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นรายวิชาในกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ในส่วนของกิจกรรมนักเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ซึ่งอิงกับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2560 กระทรวงศึกษาธิการ เพราะเนื้อหาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการนั้น ไม่มีการกำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่กระทรวงได้เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในส่วนของกิจกรรมนักเรียนไว้โดยให้สถานศึกษาสามารถปรับใช้ได้ตามความ

เหมาะสมกับบริบทและสภาพของสถานศึกษาขึ้นอยู่กับบริบท ดังนั้นการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนในส่วนของเอกลักษณ์และแนวคิดในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาไปสู่การเป็นโรงเรียนพัฒนาการคิด โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ

แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 1 - 5) สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

แนวคิดการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนให้มีคุณธรรม รักความเป็นไทย มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข มีวิสัยทัศน์ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้คุณธรรม โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ มีหลักการ จุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรม โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

สำหรับแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตร กระทรวงศึกษาธิการ ในส่วนของกิจกรรมนักเรียน ซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ คือ กิจกรรมชุมนุม หรือ ชมรม สรุปได้ดังนี้

1) หลักการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจ เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติด้วยตนเองในทุกขั้นตอน และเน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยกันคิด ช่วยกันทำ และช่วยกันแก้ปัญหา สามารถจัดได้ทั้งในและนอกสถานศึกษาและทั้งในและนอกเวลาเรียน

2) วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบ มีทักษะการทำงานร่วมกัน รู้จักการแก้ปัญหา มีเหตุผล มีกระตือรือร้นใจที่เหมาะสม ช่วยเหลือกัน มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ คือ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ , ซื่อสัตย์สุจริต , มีวินัย , ใฝ่เรียนรู้ , อยู่อย่างพอเพียง , มุ่งมั่นในการทำงาน , รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ การสื่อสาร การคิดการแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และ การใช้เทคโนโลยี เน้นพัฒนาความรู้ ความสามารถ ด้านการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจ

3) แนวการจัดกิจกรรม สถานศึกษาสามารถปรับใช้ได้ตามความเหมาะสมกับบริบทและสภาพของสถานศึกษา ตามโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระยะเวลาการจัดกิจกรรม 1 ภาคเรียน หรือ 1 ปีการศึกษา มีครูเป็นที่ปรึกษาที่กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน มีผลงาน / ชิ้นงาน / คุณลักษณะพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ของแต่ละกิจกรรม และมีการประเมินผลที่หลากหลายตามสภาพจริง โดยกำหนดผลการประเมินเป็น “ผ่าน” และ “ไม่ผ่าน” (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2553, น. 51 - 54)

สรุปได้ว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในส่วนของกิจกรรมนักเรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการนั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองหรือร่วมมือกันเป็นกลุ่มโดยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมจริงตามความชอบและความสนใจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ทั้งนี้มีการกำหนดเกณฑ์การวัดผลและประเมินผลผู้เรียนเป็นผ่านและไม่ผ่านด้วย ในส่วนของสถานศึกษานั้นให้ปรับใช้ได้ตามความเหมาะสมกับบริบทและสภาพของสถานศึกษา โดยจัดให้เป็นไปตามโครงสร้างของหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้ใช้คาบเรียนรายวิชากิจกรรมนักเรียน ในส่วนของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับดำเนินการศึกษาวิจัยด้วยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามหลักการและทฤษฎีซึ่งจะกล่าวถึงในลำดับต่อไป

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาจากคำว่า Instructional Packages หรือ Learning Packages หรือ Instruction Kits เดิมใช้คำว่า ชุดการสอนเพราะเป็นสื่อที่ครูนำมาประกอบการสอน ต่อมาแนวคิดที่จะจัดการสอนโดยให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้มีอิทธิพลมากขึ้นจึงมีผู้นิยมเรียกชุดการสอนเป็นชุดการเรียนรู้บางคนเรียกรวมกันว่าชุดการเรียนการสอน ทั้งนี้ยังมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปอีก เช่น ชุดการเรียนรู้สำเร็จรูป ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาซึ่งจะต้องมีความเป็นระบบสมบูรณ์ในตัวเอง ประกอบด้วยกิจกรรมเรียนรู้ที่ประยุกต์จากทฤษฎี เทคนิค หรือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีลักษณะโดดเด่นแปลกใหม่เป็นการเฉพาะของแต่ละชุดกิจกรรม ผู้สอนใช้ประกอบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือผู้สอนเป็นเพียงที่ปรึกษาและให้คำแนะนำ โดยผู้เรียนศึกษาและใช้สื่อต่าง ๆ ในชุดกิจกรรมนั้น ๆ อย่างเป็นขั้นตอนด้วยตนเองก็ได้ (วิมลรัตน์ มากทรัพย์, 2555, น. 10, ภาณุวัฒน์ เปรมปรี, 2556, น. 16, ปัญญาพร

แสนจันทร์, 2558, น. 13 - 14) ก่อนการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จำเป็นต้องศึกษาให้เข้าใจถึงความหมาย คุณค่าและหลักการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

ความหมายและคุณค่าของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

มีนักการศึกษาให้ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้หลายท่าน ซึ่งสามารถสรุปพอสังเขปได้ดังนี้ “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” มีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น ชุดการสอน , ชุดการเรียน , Learning Package , Instruction Package หรือ Instructional Kits คือ ชุดของสื่อผสม (Multi Media) ต่าง ๆ หลายชนิดประกอบกันจัดเข้าไว้เป็นชุด (Package) และมีการนำหลักทางจิตวิทยามาใช้ประกอบ ซึ่งผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อใช้จัดการเรียนการสอนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หรือ ให้ผู้เรียนศึกษาและฝึกปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนด้วยตนเองเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม โดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้และบรรลุผลตามเป้าหมายของการเรียนรู้ ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ และเจตคติ อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย คู่มือเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาความรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ แบบทดสอบ เป็นต้น

ส่วนคุณค่าของชุดกิจกรรมเรียนรู้นั้น ถือว่ามีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนจากการยึดครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นนักเรียนเป็นผู้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันก็ได้ โดยสามารถจัดให้เกิดการเรียนรู้ได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ๆ ซึ่งมีเนื้อหาและประสบการณ์ต่าง ๆ กับสื่อการเรียนการสอนที่มีความสมบูรณ์เป็นระบบในรูปวัสดุอุปกรณ์ หรือวิธีการต่าง ๆ ที่เป็นลำดับขั้น ซึ่งจะช่วยสนับสนุนและส่งเสริมการเกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ ส่วนครูจะเป็นเพียงผู้ประสานงานให้การทำกิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเท่านั้น ที่สำคัญทำให้สภาพของห้องเรียนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา ผู้เรียนมีความเคลื่อนไหว สนใจในการเรียนและทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์อย่างเต็มที่ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้นหลังจากที่ได้เรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว (อ้างอิงจาก วรกิต วัดเข้าหลาม, 2540; บุญชม ศรีสะอาด, 2541, น. 95; วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2542, น. 27; บุญเกื้อ ควรรหาเวช, 2542, น. 91; ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545, น. 23; สุวิทย์ และอรทัย มูลคำ, 2546, น. 24; ทิศนา แคมมณี (2551, น. 51) และสุคนธ์ สินธพานนท์, 2551, น. 14)

แนวคิด หลักการ และหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ในการผลิตหรือสร้างชุดกิจกรรมเรียนรู้นั้น มีผู้กล่าวถึงแนวคิด หลักการ และหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องไว้ ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) ได้กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้ (Learning package) ชุดการสอน (Instruction package) มีแนวคิดพื้นฐานที่นำมาใช้ในการสร้างชุดกิจกรรม ซึ่งเกิดจากทฤษฎีหรือแนวคิดหลัก 5 ประการ ได้แก่ แนวคิดที่ 1 ความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยนำหลักจิตวิทยาามาประยุกต์ใช้ที่คำนึงถึงความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ฉะนั้นการเรียนรู้ตามเอกัตภาพที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนอิสระในการศึกษาด้วยตนเองโดยมีครูแนะนำจึงเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุด แนวคิดที่ 2 การเปลี่ยนแปลงการสอนจากยึดครูเป็นแหล่งความรู้ มาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนด้วยสื่อการสอนแบบต่าง ๆ ตามเนื้อหาสาระ ซึ่งผู้เรียนจะศึกษาด้วยตนเองจากสิ่งที่ผู้สอนเตรียมไว้ในรูปของชุดกิจกรรม แนวคิดที่ 3 การใช้การจัดระบบสื่อประสมมาช่วยในการสอนให้เหมาะสมช่วยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ แนวคิดที่ 4 การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนด้วยกัน ได้ทำกิจกรรม แสดงความคิดเห็นร่วมกันอันก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี และ แนวคิดที่ 5 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้หรือระบบการเรียนการสอนตามหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองไปทีละขั้นตอนตามความสามารถ ได้ทราบผลการตัดสินใจของตนถูกผิดอย่างไร ได้รับการเสริมแรง เกิดความภูมิใจที่ได้ทำหรือคิดถูกซึ่งส่งผลให้กระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีกในอนาคต

ส่วน ทิศนา แชมมณี (2551, น. 51) กล่าวว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมต้องยึดหลักทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยา ได้แก่ 1) กฎการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ คือ กฎแห่งการฝึกหัดเพราะสิ่งใดที่มีการฝึกหัด หรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมทำให้ผู้ฝึกมีความคล่องแคล่วและสามารถทำได้ดี 2) ความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรคำนึงถึงความรู้ความถนัดความสามารถและความสนใจต่างกัน ฉะนั้นในการสร้างแบบฝึก จึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสมคือ ไม่ยาก ไม่ง่ายจนเกินไป และควรมีหลายรูปแบบ 3) การจูงใจนักเรียน โดยการจัดแบบฝึกจากง่ายไปหายาก ซึ่งจะทำให้เกิดผลสำเร็จในการฝึกและช่วยยั่วยุให้ติดตามต่อไป 4) ใช้แบบฝึกสั้น ๆ เพื่อไม่เกิดความเบื่อหน่าย ฉะนั้นต้องใช้ความรอบคอบ ความเข้าใจ เพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์ จากแนวคิด หลักการ และหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรใช้หลักการทางจิตวิทยาในด้านต่อไปนี้ 1) ความแตกต่างระหว่างบุคคล 2) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ด้วยตนเองหรือเป็นกลุ่ม 3) การใช้สื่อประสมที่หลากหลายเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ 4) ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ เช่น กฎแห่งการเรียนรู้ การฝึกหัด การจูงใจ การเสริมแรง การให้ข้อมูลย้อนกลับ การสร้างปฏิสัมพันธ์ 5) การวิเคราะห์ระบบเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนสัมพันธ์กัน ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นข้อคำนึงถึงในการพัฒนาชุด

กิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ส่วนลักษณะและประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ลักษณะและประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ระพีพันธ์ โปธิศรี (2549, น. 98) ได้กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นดังนี้ 1) มีจุดประสงค์ที่ชัดเจนที่ระบุทั้งเนื้อหาความรู้และระดับทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ 2) ระบุกลุ่มเป้าหมายว่าสำหรับใคร 3) มีคำชี้แจงเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และ 5) ต้องมีคู่มือครูที่อธิบายวิธีการ เงื่อนไข การใช้ และเฉลยข้อคำถามในกิจกรรมประเมินผล

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์หรือการเรียนรู้ นั้น มักจะจัดเป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) ชุดกิจกรรมในหลักสูตร หมายถึง ชุดกิจกรรมที่จัดขึ้นในลักษณะที่มีส่วนสัมพันธ์กับบทเรียนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ 2) ชุดกิจกรรมที่เสริมหลักสูตร หมายถึง ชุดกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนในชั้นให้ดียิ่งขึ้นเพื่อช่วยพัฒนาความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน เช่น กิจกรรมเสริมหลักสูตรเชิงวิชาการ ได้แก่ ชมรมต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจในบทเรียน เกิดกระบวนการคิด มีทัศนคติและค่านิยมที่ดี โดยผู้สอนอาจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมด้วยก็ได้ มีลำดับขั้นตอนเริ่มจากขั้นนำกิจกรรม ขั้นปฏิบัติกิจกรรมและขั้นสรุปกิจกรรม กิจกรรมที่จัดขึ้นในชุดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ควรมีหลายรูปแบบ เช่น เพลง เกม บทบาทสมมติ เล่านิทาน การบรรยาย การสาธิต การเข้ากลุ่ม ได้วาที วิดีโอ การวิเคราะห์จากสถานการณ์ และประสบการณ์จริง

ส่วน สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2552, น.16 - 17) ได้กล่าวไว้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการจัดการศึกษานั้นสามารถจัดทำได้ 4 รูปแบบคือ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครู ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย คู่มือครู สื่อการเรียนรู้ มีการจัดกิจกรรม มีเนื้อหาสาระเป็นหน่วยและใช้กับนักเรียนทั้งชั้น มีกำหนดกิจกรรมตามลำดับขั้น 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกิจกรรมกลุ่ม ที่ให้นักเรียนได้ศึกษาร่วมกัน โดยทำกิจกรรมตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ 3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล ที่ให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเองตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ จะใช้ในหรือนอกห้องเรียนก็ได้ และเมื่อศึกษาครบตามขั้นตอนแล้วสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ด้วย และ 4) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสม เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการจัดกิจกรรมหลากหลาย บางขั้นตอนครูใช้การบรรยายประกอบสื่อและครูอาจให้นักเรียนศึกษาความรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลหรือให้ทำกิจกรรมกลุ่มก็ได้ หลักการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ยังมีข้อควรคำนึงอีกหลายประการที่ต้องศึกษาค้นคว้าเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางที่ถูกต้องในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและสมบูรณ์แบบที่สุด มี

ประสิทธิภาพสูงสุดต่อการนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การสร้างชุดกิจกรรม ควรศึกษาถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ ทั้งนี้เพื่อให้ชุดกิจกรรมที่สร้างออกมานั้นเป็นระบบมีความสมบูรณ์แบบ และมีประสิทธิภาพสูงสุดต่อการนำไปใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งมีผู้กล่าวถึงไว้หลายท่าน ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542, น. 94 – 97) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญ ๆ ของชุดกิจกรรมนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 4 ส่วนคือ 1) คู่มือครู เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับผู้สอน จะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดกิจกรรมอาจจัดทำเป็นรูปเล่มหรือแผ่นพับก็ได้ 2) บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ ที่บอกให้ผู้เรียนปฏิบัติตามหรือประกอบกิจกรรมตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ จะอยู่ในชุดกิจกรรมแบบกลุ่มและรายบุคคล 3) เนื้อหาสาระและสื่อ จะบรรจุไว้ในรูปของสื่อการสอนต่าง ๆ อาจประกอบด้วย สไลด์ เทป บันทึกละเอียด ตัวอย่างของจริง รูปภาพ เป็นต้น ผู้เรียนจะศึกษาจากสื่อการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุอยู่ในชุดกิจกรรม และ 4) แบบประเมินผล ผู้เรียนจะทำการประเมินผลตนเองก่อนและหลังเรียน ซึ่งอาจจะเป็นแบบฝึกหัดให้เติมคำ เลือกคำตอบ จับคู่ ดูผลจากการทดลอง หรือให้ทำกิจกรรม เป็นต้น

ทิตินา เขมมณี (2541, น. 10 - 12) กล่าวว่า องค์ประกอบในการสร้างชุดกิจกรรมนั้น มีความสำคัญต่อการสร้างชุดกิจกรรมเป็นอย่างมาก เพราะจะเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมนั้น เป็นไปอย่างมีระบบและสมบูรณ์ในตัวเอง ซึ่งประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้ 1) ชื่อกิจกรรมและเนื้อหาของกิจกรรมนั้น ๆ 2) คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายความมุ่งหมายของกิจกรรมและลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น 3) จุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรม 4) ความคิดรวบยอด เป็นส่วนที่สาระเนื้อหา หรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้น 5) สื่อวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม 6) เวลาที่ใช้ในกิจกรรมนั้น ๆ 7) ขั้นตอนวิธีในการดำเนินกิจกรรมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ดังนี้ ชำนาญกิจกรรรม ขั้นอภิปราย ขั้นสรุปกิจกรรม ขั้นอภิปราย ขั้นการฝึกปฏิบัติ และขั้นประเมิน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) กล่าวว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรมประกอบด้วยสื่อประสมในรูปแบบของวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการตั้งแต่สองวิธีขึ้นไปบูรณาการโดยใช้วิธีการจัดระบบ เพื่อใช้ชุดกิจกรรมแต่ละชุดให้มีประสิทธิภาพและความสมบูรณ์เบ็ดเสร็จในตัวเอง ซึ่งจำแนกส่วนประกอบของชุดกิจกรรมได้ 4 ส่วน คือ 1) คู่มือสำหรับครูหรือผู้เรียนที่ต้องเรียนจากชุดกิจกรรม 2) คำสั่งหรือการมอบหมายงาน แนวทางให้ผู้เรียน 3) เนื้อหาสาระและสื่อ โดยจัดให้อยู่ในรูปแบบของสื่อการสอนประสมกิจกรรม การเรียนการสอนแบบกลุ่มและแบบบุคคลตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และ 4) การ

ประเมินผล เป็นการประเมินผลของกระบวนการ ได้แก่ แบบฝึกหัด และผลของการเรียนรู้ในรูปแบบ การทดสอบต่าง ๆ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, น. 18) องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้คือ 1) คำชี้แจงในการ ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ 2) บัตรคำสั่ง ชี้แจงรายละเอียดขั้นตอน 3) บัตรกิจกรรมหรือบัตรปฏิบัติการให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ 4) บัตรเนื้อหาให้ผู้เรียนศึกษา 5) บัตรแบบฝึกหัดหรือบัตรงานให้ผู้เรียนทำหลังจากทำกิจกรรมและศึกษาเนื้อหาจนเข้าใจแล้ว 6) บัตรเฉลยแบบฝึกหัดสามารถตรวจสอบความถูกต้องได้ทันที 7) บัตรทดสอบความรู้ที่เรียน และ 8) บัตรเฉลยทดสอบที่ผู้เรียนทำแล้ว เป็นการตรวจสอบหรือวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในการศึกษาชุด กิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ

จากองค์ประกอบของชุดกิจกรรมข้างต้นที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ต้องประกอบด้วย 1) คู่มือครูหรือคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 2) ชื่อกิจกรรม 3) คำอธิบาย แนะนำ คำ ชี้แจงเกี่ยวกับการใช้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน 4) แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย หัวเรื่อง กำหนดเวลา ความคิดรวบยอด จุดประสงค์หรือจุดมุ่งหมาย ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ (ขั้นนำ ขั้นกิจกรรม ขั้นสรุป) สื่อประกอบการเรียน การวัดและประเมินผล (การทดสอบต่าง ๆ เช่น ก่อนเรียน ขณะเรียน หลัง เรียน) 4) เนื้อหาสาระหรือใบความรู้ 5) คำสั่งหรือการมอบหมายงาน แบบฝึกหัดหรือใบงาน และ 6) สื่อ วัสดุอุปกรณ์การเรียนรู้

ในการสร้างชุดกิจกรรมนั้น มีขั้นตอนการสร้างให้เป็นไปอย่างมีระบบและสมบูรณ์ในตัวเอง ทั้งยังมีประสิทธิภาพอันส่งผลต่อประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ตลอดจนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนได้อย่างสูงสุด ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การผลิตชุดกิจกรรมตามหลักและวิธีการที่เหมาะสมนั้น มีกระบวนการและขั้นตอนหลาย ขั้น โดยเฉพาะจะต้องมีการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง และมีการทดลองนำไปใช้ เพื่อให้เกิด ความมั่นใจว่า ชุดกิจกรรมที่ผลิตขึ้นมานั้นสามารถนำไปใช้จริงในการจัดการเรียนการสอนให้ได้ผลดีและมี ประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545, น. 123) กล่าวถึงลำดับขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ที่สำคัญมี 10 ขั้นตอนคือ

1) กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจเป็นหมวดวิชาหรือบูรณาการ หรือเป็นแบบสหวิทยาการตามที่เหมาะสม

2) กำหนดหน่วยการสอน แบ่งเนื้อหาวิชาส่วนที่จะถ่ายทอดในหนึ่งสัปดาห์หรือ
หนึ่งครั้ง

3) กำหนดหัวเรื่องว่าในการสอนแต่ละหน่วยควรรีให้ประสบการณ์อะไรแก่ผู้เรียน
บ้าง

4) กำหนดมโนทัศน์และหลักการ ที่สอดคล้องกับ หน่วยและหัวเรื่อง โดยสรุป
แนวคิด สารและหลักเกณฑ์สำคัญไว้เพื่อเป็นแนวทางการจัดเนื้อหาการสอนให้สอดคล้องกัน

5) กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่องที่มีเงื่อนไขและเกณฑ์การเปลี่ยน
พฤติกรรม

6) กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมซึ่ง
เป็นแนวทางการเลือก และการผลิตสื่อการเรียนการสอน “กิจกรรมการเรียน” หมายถึง กิจกรรมทุก
อย่าง que ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การอ่าน การทำกิจกรรมตามใบงาน ตอบคำถาม เขียนภาพ เล่นเกม เป็น
ต้น

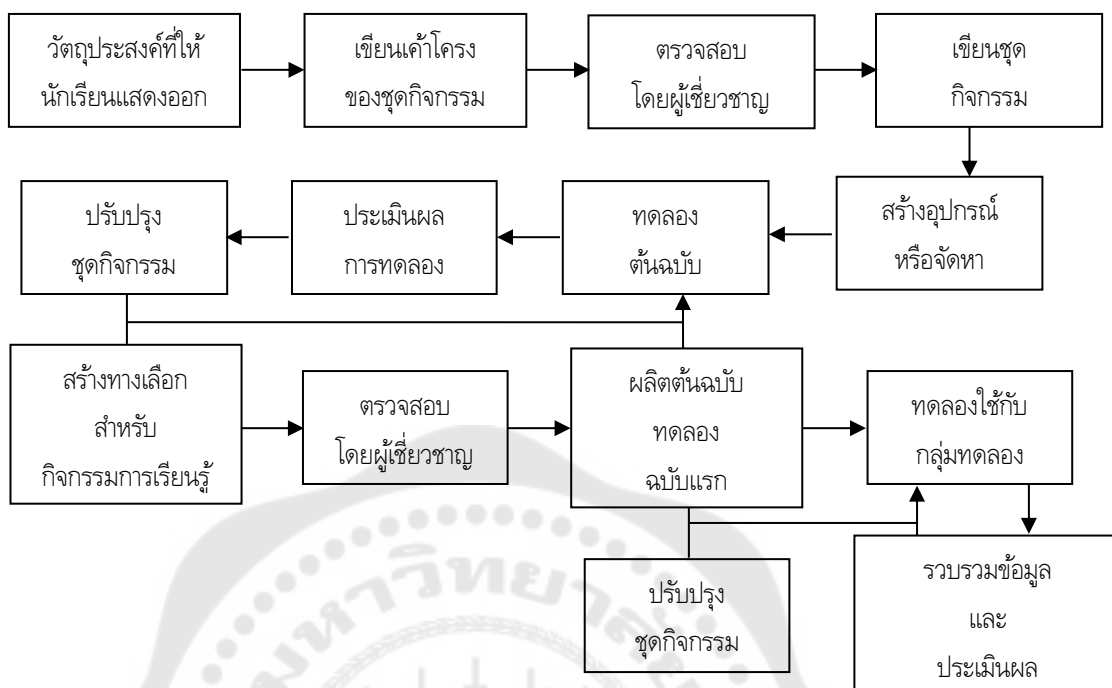
7) กำหนดแบบประเมินผลต้องประเมินผลให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
โดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบค่าหลังจากผ่านกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว

8) เลือกและผลิตสื่อการเรียนการสอน วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการที่ใช้ ของแต่ละหัว
เรื่องแล้วจัดสื่อการเรียนนั้นไว้เป็นหมวดหมู่ นำไปทดลองหาประสิทธิภาพเรียกว่า “ชุดกิจกรรมการ
เรียนรู้”

9) หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นการประกันว่าชุดกิจกรรมการ
เรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอน โดยกำหนดเกณฑ์ล่วงหน้า และคำนึงหลักที่ว่า การ
เรียนรู้ เป็นกระบวนการช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนให้บรรลุผล

10) การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแล้วและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้ง
ไว้ นำไปสอนผู้เรียนได้ตามประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และตามระดับการศึกษาโดยกำหนด
ขั้นตอนการใช้ดังนี้ ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน , ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียน , ขึ้นประกอบกิจกรรม
การเรียน และขึ้นสรุปบทเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดพฤติกรรมการเรียนรู้หลังเรียน

ไฮสตัน (Houston, 1972; อ้างอิงจาก หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล, 2556, น. 50 – 55) ได้
กล่าวไว้ว่า การประเมินผลการใช้และปรับปรุงแก้ไขอยู่เสมอ จะทำให้ชุดการเรียนหรือชุดกิจกรรม
นั้น ๆ เกิดความสมบูรณ์ในตัวเองฉะนั้นจึงต้องมีลำดับขั้นตอนของงานในการสร้างหรือผลิตอย่างเป็น
ระบบ โดยนำเสนอเป็นแผนภาพ ดังภาพประกอบ 12



ภาพประกอบ 12 ลำดับขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรม

ที่มา : โฮสตัน (Houston, 1972; อ้างอิงจาก หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล, 2556, น. 50

- 55)

จากภาพประกอบ 12 จะสังเกตเห็นได้ว่ามีขั้นตอนรายละเอียดหลายขั้นตอนในการผลิตชุดกิจกรรมซึ่งขั้นตอนต่าง ๆ ที่ซับซ้อนเหล่านี้ สรุปได้เป็น 3 ขั้นตอนหลัก ๆ คือ ขั้นตอนการวางแผน การผลิตและการนำไปทดลองใช้ จะสังเกตเห็นว่ามีวงจรย้อนกลับในบางขั้นตอน วงจรข้อมูลย้อนกลับ (Feedback Loops) นับว่ามีความสำคัญมาก เพื่อเป็นหลักประกันคุณภาพและเปิดโอกาสให้มีการแก้ไขปรับปรุงในโอกาสต่อไป

สรุปได้ว่าขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมเรียนรู้นั้นแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ๆ คือ 1) ขั้นตอนการวางแผน 2) การผลิต และ 3) การนำไปทดลองใช้ กล่าวคือ ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จะต้องมีการดำเนินการอย่างเป็นระบบและตามลำดับขั้น ดังนี้ การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา เพื่อกำหนดหน่วยการเรียนรู้ย่อย ความคิดรวบยอด และจุดประสงค์การเรียนรู้ (ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง) ต่อไปคือการวิเคราะห์ภารกิจ เพื่อกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อประกอบเนื้อหา การประเมินผลและรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนต่อมาคือการจัดทำชุดการเรียนการสอน ผลิต

สื่อการเรียนรู้ เครื่องมือวัดผล และแผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นสุดท้ายคือหาประสิทธิภาพเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพ

นอกจากนี้แล้ว สำหรับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคู่มือครูประกอบการใช้ จะต้องทราบถึงรายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบของการสร้างคู่มือด้วย ซึ่งสรุปได้ดังนี้

การสร้างคู่มือครู หรือ คู่มือประกอบการใช้ชุดกิจกรรม

คู่มือครูเป็นส่วนหนึ่งของชุดกิจกรรมที่ช่วยครูให้นำชุดกิจกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่ง บุญเกื้อ คชรทเวท (2542, น. 95–96) ได้อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของการสร้างคู่มือครูไว้ ดังนี้

- 1) คำนำ ซึ่งแสดงความรู้สึกรักและความคิดเห็นของผู้ผลิตเพื่อให้ผู้ใช้ได้เห็นคุณค่าของชุดกิจกรรม
- 2) ส่วนประกอบของชุดกิจกรรม เพื่อกระตุ้นให้มีการตรวจรายละเอียดต่าง ๆ ก่อนการนำไปใช้
- 3) คำชี้แจงสำหรับผู้สอน คือสิ่งที่ครูควรปฏิบัติเพื่อจะได้ดำเนินการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) สิ่งสำหรับผู้สอนและผู้เรียนต้องเตรียม เพื่อจัดหาไว้ล่วงหน้าก่อนสอน เช่น วัสดุอุปกรณ์หรือ สื่อการสอนอื่นที่มีได้เก็บไว้ในชุดกิจกรรม
- 5) บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน ที่ควรปฏิบัติในเวลาเรียน ผู้สอนควรจะต้องเป็นผู้ชี้แจงบทบาทของผู้เรียนให้ทราบก่อนใช้ชุดกิจกรรมทุกครั้ง
- 6) การอธิบายวิธีการจัดห้องเรียน พร้อมทั้งทำแผนผังแสดง
- 7) แผนการสอน เป็นส่วนที่กำหนดให้ผู้ใช้ชุดกิจกรรมได้ทราบ คือ ความคิดรวบยอด , จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม , โครงร่างเนื้อหา , กิจกรรมการเรียนการสอน , สื่อ และ การประเมินผล
- 8) เนื้อหาสาระของชุดกิจกรรม จัดเรียงลำดับจากบัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม และบัตรคำถาม
- 9) แบบฝึกปฏิบัติ หรือกระดาษตอบคำถามสำหรับผู้เรียนพร้อมเฉลย
- 10) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เพื่อที่ผู้สอนจะได้นำไปพิมพ์ และอัดสำเนาแจกนักเรียน
- 11) การจัดทำคู่มือครูควรจะคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ ใช้ภาษาชัดเจนเข้าใจง่าย , วิเคราะห์ถึงปัญหาและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้สอนใช้ชุดกิจกรรมได้ดี , ออกแบบให้สวยงามน่า

หยิบอ่าน , ควรมีภาพหรือการ์ตูนประกอบเพื่อให้น่าสนใจ , หากเป็นเล่มควรทำปกให้สวยงามและ
ทนทาน , เขียนหน้าปกให้เด่นชัด เป็นต้น แม้จะกำหนดหัวข้อไว้ตามองค์ประกอบข้างต้นแล้วก็ตาม
ผู้ทำคู่มืออาจตัดหรือเพิ่มหัวข้อได้ตามความเหมาะสม

สำหรับการจัดทำคู่มือประกอบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ
ออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำไว้โดยมีส่วนประกอบ
ดังนี้

1) หน้าปก 2) คำชี้แจงสำหรับผู้สอน 3) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ประกอบด้วย วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ โดยระบุวิธีคิดหลักและวิธีคิดร่วม , กิจกรรมการเรียนรู้
ที่ใช้ , ความคิดรวบยอด , ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง , จุดประสงค์การเรียนรู้ , การดำเนินกิจกรรม
การเรียนรู้ตามแนวพุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ (3 คาบเรียน) ดังนี้ คาบที่
1 ฝึกการคิด คาบที่ 2 ฝึกการคิดซ้ำ และคาบที่ 3 สรุปขั้นตอนวิธีการคิด โดยระบุขั้นตอนการคิดแบบ
โยนิโสมนสิการที่ใช้ด้วย , การวัดและประเมินผล และสื่อประกอบการเรียนรู้ และ 4) ตาราง
กำหนดการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

หลังจากที่ผู้วิจัยผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้แล้วเสร็จ จะต้องทำการประเมินผลก่อนที่จะ
นำไปใช้ในสภาพจริงต่อไป คือ การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Developmental testing)
โดยการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Tryout) ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุง
แก้ไขแล้วจึงนำไปสอนจริง (Trial run) ซึ่ง ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) กล่าวถึงเหตุผลไว้ดังนี้

1) เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมีคุณภาพ
2) เพื่อให้แน่ใจได้ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น สามารถทำให้การเรียนการสอน
บรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างแท้จริง

3) เพื่อเป็นหลักประกันได้ว่าเมื่อผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก ๆ แล้ว สามารถใช้ได้
อย่างดีมีประสิทธิภาพ คุ่มค่ากับการลงทุน

การทดลองหาประสิทธิภาพให้ได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จึงจะถือว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่
สร้างขึ้นนั้นมีคุณภาพ ซึ่งเราสามารถกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมได้เอง ซึ่งสรุป
สาระสำคัญได้ดังนี้ (เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต, 2528: 294 – 295; บุญชม ศรีสะอาด, 2541; ชัยยงค์
พรหมวงศ์. 2545; รัตนะ บัวสนธ์, 2554)

1) เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่
จะช่วยให้

ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อยู่ในระดับที่ผู้ผลิตพึงพอใจ หากมีประสิทธิภาพถึงระดับแล้วก็ถือว่ามีความคุ้มค่าที่จะนำไปเสนอผู้เรียนได้ และให้ผลคุ้มค่าแก่การลงทุนในการผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

2) ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม หมายถึง คุณภาพของชุดสื่อประสมที่สร้างขึ้นในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจในเนื้อหาบทเรียนนั้นเป็นอย่างดี

3) การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพสามารถกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน

2 ลักษณะ คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) เราจะกำหนดให้ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเป็น E_1 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็น E_2

4) การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional behavior) คือ การประเมินผลต่อเนื่องซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยๆ หลายๆ อย่าง เรียกว่ากระบวนการ (Process) ของผู้เรียนซึ่งเราสามารถสังเกตได้จากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม และการปฏิบัติงานรายบุคคล อันได้แก่งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

5) การประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (Terminal behavior) คือ การประเมินผลผลลัพธ์ เป็นการประเมินผลสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของผู้เรียนในเนื้อหาแต่ละหน่วย โดยพิจารณาผลการสอบหลังเรียน ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมจะพิจารณาจากเกณฑ์ที่ผู้ผลิตชุดกิจกรรมจะได้ออกมา กำหนดขึ้นว่า ผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับใด จึงจะเป็นที่ยอมรับได้ว่าอยู่ในระดับเป็นที่น่าพอใจ โดยจะกำหนดไว้ 2 ส่วน คือ ในส่วนของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ โดยกำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมอื่นใด ที่กำหนดไว้ในชุดกิจกรรมของผู้เรียนทุกคน (E_1) และเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของผลการสอบหลังเรียนของผู้เรียน (E_2) หรือ E_1/E_2 จะเท่ากับประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ความหมายในการตั้งเกณฑ์นั้น ถ้าหากเราตั้งเกณฑ์ค่า $E_1/E_2 = 90 / 90$ นั้น หมายความว่า เมื่อผู้เรียนเรียนจากชุดกิจกรรมแล้ว จำนวนผลเฉลี่ยของคะแนนที่ผู้เรียนทุกคนสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองานได้ผลเฉลี่ย 90 % และทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ผลเฉลี่ย 90 % นั่นเอง

6) การกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้น ควรพิจารณาตามความเหมาะสม โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ ความจำ มักจะตั้งไว้ 80/80 , 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะ อาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 เป็นต้น เมื่อกำหนดเกณฑ์แล้วนำไปทดลองจริง อาจได้ผลไม่ตรงตาม

เกณฑ์แต่ไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้เกินร้อยละ 5 เช่น ถ้ากำหนดไว้เกินร้อยละ 90/90 ก็ควรได้ไม่ต่ำกว่า 85.5/85.5

7) ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการดังนี้

7.1) ขั้นหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว)

เป็นการทดลองกับผู้เรียนครั้งละ 1 คน โดยทดลอง 3 ครั้งกับเด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานมาก

7.2) ขั้นหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่ม)

เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6 - 10 คน คณะผู้เรียนที่เก่ง ปานกลาง และอ่อน จำนวนที่เท่ากันหรือใกล้เคียงกัน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้น

7.3) ขั้นหาประสิทธิภาพ 1:100 (ภาคสนาม)

เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 30 - 40 คน คำนวณหาค่าประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุงผลลัพธ์ที่ได้ซึ่งควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หลังการทดลองคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ผลลัพธ์ที่ได้ควรจะใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ต่ำกว่าเกณฑ์ได้ไม่เกิน 2.5 %

8) วิธีการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถจำแนกได้ 3 วิธี ดังนี้

8.1) การหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญหรือครู โดยจะใช้แบบประเมินผลให้ผู้เชี่ยวชาญหรือครูพิจารณาทั้งด้านคุณภาพ เนื้อหาสาระ และเทคนิคการจัดทำสื่อ นั้น ๆ แบบประเมินอาจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) หรือเป็นแบบเห็นด้วย/ไม่เห็นด้วย สรุปผลเป็นความถี่แล้วอาจทดสอบความแตกต่างระหว่างความถี่ด้วยค่า ไค-สแควร์

8.2) การหาประสิทธิภาพโดยผู้เรียน มีลักษณะเช่นการหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนที่มีความเที่ยงตรงที่จะพิสูจน์คุณภาพและคุณค่าของสื่อการสอนนั้น ๆ โดยจะวัดว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อะไรได้บ้าง เป็นการวัดเฉพาะผลที่จุดประสงค์ของการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น อาจจำแนกได้เป็น 2 วิธี คือ

8.2.1) กำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำไว้ เช่น เกณฑ์ 80/80 หรือ 90/90

8.2.2) ไม่ได้กำหนดเกณฑ์ไว้ล่วงหน้า แต่จะพิจารณาการเปรียบเทียบผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ หรือเปรียบเทียบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นั่นสูงกว่า หรือ เท่ากับสื่อ หรือ เทคนิคการสอนอย่างอื่นหรือไม่ โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test)

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำหลักการมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการข้างต้น โดยคำนึงถึงจุดประสงค์ในการใช้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนมากที่สุด กล่าวคือเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประเภทเสริมหลักสูตร ลักษณะของกิจกรรมเชิงวิชาการ เพราะนำไปใช้ในรายวิชาการรวมพัฒนาผู้เรียน ในส่วนกิจกรรมนักเรียน วิชาชั้นประถมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งให้อิสระแก่ผู้สอนในด้านเนื้อหาแต่ต้องอิงหลักสูตรสถานศึกษาตามที่ได้กล่าวมา ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับบริบทด้านเอกลักษณ์ของโรงเรียนที่มุ่งพัฒนาให้เป็นโรงเรียนพัฒนาการคิดด้วย โดยในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 10 ชุดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น มีการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ไปลำดับขั้นตอนของพฤติกรรมการสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ โดยมีทั้งขั้นนำ (ใช้หลักการสร้างศรัทธา) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (ใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ) ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ และขั้นสรุป ซึ่งปรากฏในแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือประกอบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งยังใช้แนวความคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง Learning by Doing บนฐานแนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน (Constructivist) เชิงปัญญาและเชิงสังคม ผ่านกิจกรรมกลุ่ม ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ประสบการณ์ไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทั้งในด้านความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึก และพฤติกรรม ได้แก่ การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง การอภิปรายกลุ่มย่อย เพลง เกม และประกอบกับสื่อการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นที่กิจกรรมการคิดไตร่ตรองตามวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการจากสถานการณ์ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันตามประเภทและเนื้อหา เช่น ข้อมูลและข่าวสาร ละครและภาพยนตร์ เพลงออนไลน์ โฆษณาออนไลน์ เกมออนไลน์ เพื่อนออนไลน์ โทรศัพท์มือถือ สื่อสังคมออนไลน์ อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาขั้นตอนตามแนวทางของ โฮสต์ตัน (Houston, 1972) ซึ่งมีหลักการสร้างเป็นระบบ มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ผ่านการตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมโดยคณะกรรมการที่ปรึกษาปริญญาโทและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีนวัตกรรมทางการศึกษาและเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ทั้งยังผ่านขั้นตอนการทดสอบหาประสิทธิภาพตามหลักการทุกประการ นอกจากนี้ยังมีการจัดทำคู่มือประกอบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการจัดทำอีกด้วย จึงทำให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีคุณภาพที่จะนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและเกิดสัมฤทธิ์ผลสูงสุดต่อกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ในท้ายที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ

จากการศึกษางานวิจัยเชิงทดลองภายในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ ช่วงระหว่างปี พ.ศ.2550 - 2559 พบว่ามีดังต่อไปนี้

จินตนา ตันสุวรรณนนท์ (2550) ศึกษาวิจัยการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ระดับชั้นปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ 3 ด้าน 1) ด้านการคิดวิจารณ์ญาณ 2) การตระหนักถึงผลกระทบ 3) การเลือกรับและใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ มีกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวน 20 คน หลังเข้ารับการฝึกอบรมแล้ววัดการรู้เท่าทันสื่อกลุ่มทดลอง 4 ครั้ง ผลการวิจัย พบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้รับการฝึกและรูปแบบที่ดีที่สุดในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา คือ การฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 3 ด้านคือ ด้านการคิด ความรู้สึก / จิตใจ และพฤติกรรมร่วมกับการฝึกทำโครงการ

นริภัทร ผิวพอใช้ (2554) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบชุดฝึกอบรมการส่งเสริมการรู้สารสนเทศตามลักษณะของกลุ่มผู้เรียนสำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิตชั้นปีที่ 1 ชุดฝึกอบรมประกอบด้วย โมดูลการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ มี 3 รูปแบบ คือ 1) เอกสารชุดฝึกอบรม (กลุ่มสูง) 2) เว็บไซต์ (กลุ่มปานกลาง) 3) ซีดีรอม (ต่ำ) มีวัตถุประสงค์เพื่อ วัดระดับความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศ 6 ด้าน ได้แก่ 1) ตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศ 2) การเข้าถึงสารสนเทศ 3) การประเมินสารสนเทศ 4) การใช้สารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ 5) จริยธรรมสารสนเทศ 6) เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่มีความรู้ด้านความสามารถการรู้สารสนเทศสูง 11 คน ปานกลาง 18 คน และต่ำ 11 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มสูงปานกลางและต่ำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อแยกเป็นรายกลุ่มตามค่าร้อยละกลุ่มต่ำจะพัฒนาได้มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ รองลงมาเป็นกลุ่มปานกลางและกลุ่มสูงตามลำดับ

สุกัญญา อุทามนตรี (2555) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบเน้นประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ กลุ่มทดลองเป็นนักเรียน ม.4 76 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 38 คน ใช้เวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 50 นาที วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เท่าทันสื่อ 3 ด้าน 1) ความรู้ 2) ความตระหนัก 3) การปฏิบัติภายหลังการเรียนนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนน

ความรู้และความตระหนักรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และการปฏิบัติในเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

ณัฐรดา วงษ์นายะ (2556) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ เครือข่ายสื่อเพื่อเด็กและเยาวชนภาคเหนือ มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับ

1) ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อ
2) ความตระหนักเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ 3) ความพึงพอใจในการจัดกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

4) พฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ 5) ความสามารถในการจัดการความรู้เครือข่ายสื่อ กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนมัธยม 30 คน ผลการทดลอง พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปฐมภรณ์ บันอินทร์ (2557) ศึกษาวิจัยเรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดตบัญญาศึกษา กรณศึกษา นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ คือ 1) วิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดตบัญญาศึกษา 2) นำเสนอกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทย ตามแนวคิดตบัญญาศึกษา เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ตามแนวคิดของ Potter 3 ประการ 1) จุดยืนส่วนตัว 2) โครงสร้างความรู้ 3) ทักษะ ผลการวิจัยพบว่า 1) วิธิดำเนินกิจกรรมแบบสุนทรียสนทนาเหมาะสมกับนักเรียนที่มีผลการเรียนรู้สูงและกิจกรรมสนทนาเหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มที่มีผลการเรียนรู้ต่ำ 2) นร.กลุ่มละ 5-6 คนเหมาะสมต่อการเรียนรู้ 3) นักเรียนที่สามารถเรียนรู้และผ่านเกณฑ์มากกว่าร้อยละ 80 คือนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับดีและดีมาก 4) นักเรียนที่ไม่มีความต้องการและตั้งใจไม่สามารถผ่านเกณฑ์ที่กำหนดของกิจกรรม

กวิสรา ทองดี (2557) ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาการพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริง เรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ 4 ระดับ คือ ระดับที่ 1 ความตระหนัก ระดับที่ 2 ความเข้าใจ ระดับที่ 3 การวิเคราะห์ และระดับที่ 4 การประเมิน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น ป.5 จำนวน 40 คน ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group pre-test post-test ผลการศึกษาพบว่า คะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนใหญ่มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ 1 จำนวน 18 คน รองลงมาคือระดับในระดับที่ 2 จำนวน 15 คน

ธีระศักดิ์ เครือแสง (2558) ศึกษาวิจัย เรื่องผลของโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนตาม แนวโยนิโสมนสิการที่มีต่อความสามารถในการคิดรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 80 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน กลุ่มควบคุม 40 คน เพื่อศึกษาผล ของการใช้โปรแกรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้วิธีคิดตามแนวโยนิโสมนสิการ 6 วิธี และเปรียบเทียบ ความสามารถในการคิดรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี 3 ด้าน คือ 1) ด้านการวิเคราะห์สื่อ 2) ด้านการ สังเคราะห์สื่อ และ 3) ด้านการประเมินค่าสื่อ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมพัฒนา ผู้เรียนตามแนวโยนิโสมนสิการมีความสามารถในการคิดรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) หลังการทดลองนักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมพัฒนา ผู้เรียนตามแนวโยนิโสมนสิการมีความสามารถในการคิดรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี กลุ่มทดลองและ กลุ่มควบคุม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุกษา มีนิน (2558) ศึกษาวิจัยเรื่องความรู้เท่าทันสื่อและพฤติกรรมการใช้รู้เท่าทันสื่อ เฟซบุ๊กเพื่อศึกษาถึงระดับความรู้เท่าทันสื่อ 1) ความสามารถในการเข้าถึง ค้นหา สืบค้นข้อมูล และ 2) ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อ ทั้งก่อนและหลังได้รับการอบรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และเพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังจากได้รับการอบรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อแล้ว ในกลุ่ม ผู้ใช้เฟซบุ๊กที่มีระดับความรู้แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขต กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังการอบรมผู้เข้าร่วมการทดลองส่วนใหญ่มี คะแนนความรู้เท่าทันสื่อมากกว่าก่อนการอบรม และผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมการ ทดลองพบว่า สามารถวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงข้อคิดเห็นได้ มีการวิเคราะห์ ตีความ ประเมิน ตรวจสอบ ความเป็นไปได้ของข้อมูลข่าวสาร ตระหนักถึงจริยธรรมในการแสดง ความคิดเห็นและใช้สื่ออย่างเหมาะสม

วิสุทธีวัฒน์ ต๊ะผัด (2558) ศึกษาวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ กระบวนการคิดวิเคราะห์และการประเมินสถานการณ์ กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 80 คน กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม 40 คนต่อกลุ่ม มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและ ของนักเรียนกลุ่มควบคุม ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ ผลการทดลองพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติและการปฏิบัติหลังการทดลองของ นักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยที่กลุ่มควบคุม ไม่แตกต่าง และ 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความรู้ เจตคติและ การ

ปฏิบัติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ปัทิตตา รอดประพันธ์ (2559) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเยาวชนรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อวัดระดับพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ 1) การเข้าถึงสื่อ-การรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินค่าสื่อ และ 5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 30 คน แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน ผลการทดลองพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยจากแบบสอบถามความตระหนักในการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองมีค่าสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ค่าเฉลี่ยจากแบบประเมินพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศาริศา จันทระอำพร (2559) ศึกษาวิจัยเรื่อง การสำรวจการรับรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในวัยรุ่น กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 10 คน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการให้ปรึกษาแบบกลุ่มเชิงจิตวิทยา โดยเน้นความจริงที่มุ่งให้นักเรียนตระหนักถึงการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทันการเผชิญปัญหา ค้นหาความเหมาะสมของตนเอง ส่งเสริมให้มีความคิดวิจารณ์ในการรับชมสื่อ และรับรู้ถึงอิทธิพลของสื่อที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง เพิ่มความสามารถในการใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ วัดผลด้วยแบบวัดที่ใช้แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่า 1) ร้อยละ 92.8 ของกลุ่มตัวอย่าง 1,146 คน มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ 2) การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มโดยเน้นความจริง สามารถพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ดีขึ้นได้ 3) คะแนนการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก่อนและหลังกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) เปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองหลังจากสิ้นสุดการทดลอง พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนงานวิจัยในต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ มีดังนี้

แกทเธอร์โคล (Gathercoal.1991) ได้ศึกษาวิจัยเชิงทดลอง เพื่อวัดผลหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อที่สอนให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ว่ามีผลต่อการทำความเข้าใจของนักเรียนต่อโฆษณาทางโทรทัศน์และข้อความโน้มน้าวใจหรือไม่ ผลการวิจัย สรุปได้ว่า การสอนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อสามารถยกระดับความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อโฆษณาทางโทรทัศน์และข้อความ

โน้มน้าวใจได้ โดยหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งการทำความเข้าใจโฆษณาทางโทรทัศน์และข้อความโน้มน้าวใจ และผลการวิจัยได้ข้อเสนอแนะว่า การสอนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อสามารถพัฒนาความเข้าใจต่อโฆษณาทางโทรทัศน์และข้อความโน้มน้าวใจของนักเรียนได้

เฟลแมน (Fehlman.1992) ได้ศึกษาเรื่อง Media in the Classroom; A study of Five Teachers. โดยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูและนักเรียนและสังเกตการณ์การเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนสื่อมวลชนศึกษาในโรงเรียนและตัดสินใจคุณค่าของสื่อมวลชนศึกษาในฐานะวิชาเรียน ผลการศึกษาพบว่า การตัดสินใจสอนเกี่ยวกับสื่อมวลชนของครูมีเหตุผลคล้ายกันคือ มองว่าสื่อมวลชนเป็นภาษาที่มีอำนาจและความสำคัญในชีวิตประจำวันของนักเรียน เพราะเกี่ยวข้องกับชีวิตและมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก ดังนั้นจึงจำเป็นต้องศึกษาอำนาจของสื่อมวลชน ในส่วนของวิธีการสอน ครูใช้หลักการสอนภาษา เช่น การให้นักเรียนเชื่อมโยงการเรียนรู้นอกโรงเรียนกับการเรียนรู้อย่างเป็นทางการในโรงเรียน โดยรวมความรู้ที่ได้จากสื่อกับความรู้อื่นในโรงเรียน การกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อมวลชนกับครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนโดยอาศัยทักษะทางภาษาร่วมด้วย โดยสรุปว่าสื่อมวลชนเป็นเรื่องจำเป็น การเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อมวลชนแต่ละชนิดและอำนาจของมันในฐานะที่เป็นภาษาเป็นเรื่องมีค่า และมีประโยชน์เท่ากันต่อการเรียนภาษาในชั้นเรียนด้วย

ฟีลค์ (Fealk.1998) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการประเมินประสิทธิผลของโครงการ "Aducation" อบรมการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาซึ่งมีระยะเวลา 1 วันที่จัดขึ้น มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มการตระหนักรู้ในเรื่องโฆษณา ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐาน คือ กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้เกี่ยวกับการโฆษณามากกว่ากลุ่มควบคุมและสามารถระบุเทคนิคการโน้มน้าวใจที่ใช้ในการโฆษณาได้มากกว่ากลุ่มควบคุม และมีเจตคติเชิงวิพากษ์ต่อโฆษณา นอกจากนั้น นักเรียนได้รายงานว่าตนเองมีความเข้าใจเกี่ยวกับแรงจูงใจของผู้โฆษณาค่อนข้างต่ำและมีความเข้าใจการโน้มน้าวใจของผู้โฆษณาสูงขึ้นเพียงเล็กน้อย ทั้งนี้ข้อจำกัดของงานวิจัยระบุว่าอาจมาจากเงื่อนไขด้านระยะเวลาที่ได้เข้าร่วมโครงการเพียง 1 วัน

ฮอบส์ (Hobbs.1998) ได้ศึกษาวิจัยเพื่อประเมินผลวิธีการสอนแบบต่าง ๆ ที่ใช้สอนการรู้เท่าทันสื่อตามหลักสูตร สำหรับใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาหลักสูตรและครูผู้สอน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการฝึกหัดวิเคราะห์สื่อและมีประสบการณ์ในการผลิตสื่อภาพยนตร์และวิดีโอในชั้นเรียนบ่อยครั้งโดยไม่พึ่งแต่เพียงวัสดุการสอนที่จัดไว้ตามหลักสูตรจะทำให้

คะแนนการวิเคราะห์สื่อรายการข่าวโทรทัศน์ได้ดีกว่า ผลที่ได้นี้ยังชี้ให้เห็นอีกว่านักเรียนในชั้นที่สอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อรวมเข้าไปในหลักสูตรที่มีอยู่เดิมจะมีทักษะการประมวลผลข้อมูลข่าวสารสูงกว่าและมีการจำและเข้าใจแนวคิดที่นำเสนอในวิดีโอได้ดีกว่า

ฟูเออร์สไตน์ (Feuerstein.1999) ได้ศึกษาวิจัยเชิงทดลอง ผลของหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อต่อการส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์ของนักเรียน ทั้งนี้เพื่อประเมินผลหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อในการช่วยพัฒนาการคิดวิจารณ์ของนักเรียนอายุระหว่าง 10-12 ปี ในอิสราเอลตอนเหนือ โดยวัดการคิดวิเคราะห์ที่นักเรียนมีต่อเนื้อหาของสื่อในระดับผิวเผินและเนื้อหาในระดับที่แฝงนัยยะ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนในหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อสามารถวิเคราะห์สื่อได้ดีขึ้นตามลำดับ เมื่อเทียบกับนักเรียนที่ไม่ได้เรียน และเมื่อนักเรียนผ่านประสบการณ์การรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น กล่าวคือ เข้าร่วมหลักสูตรเป็นระยะเวลาอันนานขึ้นจะมีความสามารถในการวิเคราะห์สื่อและทักษะการคิดวิจารณ์มากขึ้น

เยทส์ (Yates. 2000) ได้ทำการศึกษาวิจัยถึงประสิทธิผลของการฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อที่มีต่อ การตอบสนองของเด็กต่อข่าวสารในมโนภาพภายใต้กรอบแนวคิด Elaboration Likelihood Model โดยใช้วิธีการ การฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อเป็นตัวแปรคั่นกลางในกระบวนการในมโนภาพและใช้การวิจัยเชิงทดลอง ผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึง เจตคติของกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมมีความแตกต่างกับกลุ่มควบคุมกล่าวคือเป็นไปในทางลบต่อผลิตภัณฑ์ที่โฆษณาทางโทรทัศน์และบริบทรอบๆ ด้าน และผลการศึกษาได้เสนอแนะว่า การฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อจะทำให้ผู้ได้รับการศึกษาเกิดความสงสัยเนื้อหาสาระในเชิงการค้ามากขึ้น เพราะพวกเขาตระหนักถึงเทคนิคที่ผู้โฆษณาใช้ในการชักจูงใจผู้ชม ถ้าเด็กมีการตระหนักถึงเทคนิคในมโนภาพที่ผู้โฆษณานำมาใช้มากขึ้นแล้ว พวกเขา ก็พร้อมที่จะวิเคราะห์และวิพากษ์ในเชิงการค้ามากขึ้นและมีการตัดสินใจที่ดียิ่งขึ้นในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ การฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อควรถูกจัดไว้เป็นหลักสูตรในโรงเรียนที่จะมีประสิทธิภาพในการสร้างผู้รับสื่อที่มีความสามารถเชิงวิพากษ์

โบเวิร์ท (Bovort Evelyne. 2008) ได้ศึกษาวิจัยถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในทวีปยุโรป ผลการศึกษาพบว่า นอกจากปัจจัยส่วนบุคคลแล้ว ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยระบุว่า ปัจจัยด้านเพื่อน มีบทบาทต่อการเสริมสร้างการเรียนรู้ของเยาวชนในทุก ๆ ด้าน รวมทั้งการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นบุคคลที่มีอายุและสถานภาพทางสังคมทัดเทียมกันโดยอาจเป็นเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อนร่วมเล่น เพื่อนบ้าน ซึ่งถือเป็นกลุ่มอ้างอิงที่มีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของเยาวชนค่อนข้างสูง ความต้องการการยอมรับจากเพื่อนจะเป็นแรงผลักดันให้เยาวชนพยายาม

ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้สอดคล้องกับพฤติกรรมกลุ่ม ส่วนปัจจัยด้านครอบครัวและสถาบันการศึกษานั้นถือเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการชักนำควบคุมและส่งเสริมให้เกิดการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพ และได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาควรร่วมมือกันในการปลูกฝังทักษะในการคิดเชิงวิเคราะห์ การประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลควบคู่ไปกับการเตือนให้เยาวชนตระหนักถึงความเสี่ยงจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพราะครอบครัวเป็นกลุ่มปฐมภูมิที่มีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมความคิดและพฤติกรรมของเยาวชนมากที่สุด

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเชิงทดลองที่เกี่ยวข้องพบว่ามีการศึกษาวิจัยถึงการรู้เท่าทันสื่อ ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ความสามารถ ทักษะ ในการรู้เท่าทันสื่อ (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2559; สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557; อุษา บิ๊กกินส์. ม.ป.ป.; จินตนา ตันสุวรรณนนท์, 2550; นริภัทร ผิวพอใช้, 2554; ปฐมภรณ์ ปันอินทร์, 2557; สุกัญญา อุทามนตรี, 2555; ณัฐธาดา วงษ์นายะ, 2556; ปติตตา รอดประพันธ์. 2559; กวิสรา ทองดี, 2557; ธีระศักดิ์ เครือแสง, 2558; สุภิษา มีนิต, 2558; วิสุทธิวัฒน์ ต๊ะผัด, 2558; สารีศา จันทรอำพร, 2559) โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) การตระหนักรู้, การตระหนักถึงผลกระทบ 2) การเลือกรับและใช้สื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ และมีประสิทธิภาพ 3) การคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูล จำแนก สังเคราะห์ การตีความตามสื่อ และความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อ และ 4) การประเมินค่าของสื่อ ซึ่งใช้วิธีการ (Treatment) ต่าง ๆ ในการพัฒนาผู้เรียน อย่างหลากหลาย เช่น รูปแบบชุดฝึกอบรมและการจัดการฝึกอบรม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ การสอนรายบุคคล และ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กระบวนการพัฒนาทางปัญญาตามแนวคิดจิตปัญญา โปรแกรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวทฤษฎีต่าง ๆ แผนการจัดการกิจกรรม กิจกรรมการเรียนรู้ การให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม เชิงจิตวิทยา และ บทเรียนโมดูล เป็นต้น ซึ่งผลการทดลองใช้วิธีการเหล่านี้ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ในการรู้เท่าทันสื่อทั้งสิ้น ซึ่งผู้วิจัยจะใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ข้อค้นพบประการต่อมา พบว่ามีผู้ใช้กลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาเป็นส่วนใหญ่ ส่วนระดับประถมศึกษามี 1 เรื่อง คือ การศึกษาการพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริง เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน โดย กวิสรา ทองดี (2557) ซึ่งศึกษาถึงระดับการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy skill) เฉพาะสื่อโฆษณาเท่านั้น แบ่งออกเป็น 4 ระดับ คือ ระดับที่ 1 ความตระหนัก ระดับที่ 2 ความเข้าใจ ระดับที่ 3 การวิเคราะห์ และ ระดับที่ 4 การประเมิน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น ป.5 จำนวน 40 คน ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group pre-test post-test ผลการศึกษาพบว่า คะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลัง

เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนใหญ่มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ 1 จำนวน 18 คน รองลงมาคือในระดับที่ 2 จำนวน 15 คน จะเห็นว่าเป็นการวัดความสามารถในด้านการคิดแต่เพียงอย่างเดียว และไม่ศึกษาวิจัยในส่วนของการใช้สื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์และการผลิตเนื้อหาสื่อที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม และงานวิจัยที่ศึกษาค้นคว้าส่วนใหญ่ก็เป็นทำให้ความสำคัญในด้านระดับของความรู้ ความคิด หรือ พุทธิปัญญา (Cognitive Level) หรือมิติทางการคิดเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาเอกสารและงานวิจัยของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550, น. 39-40) ที่ได้ข้อค้นพบว่า การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อที่ผ่านมามีทั้งในและต่างประเทศ จะเน้นหรือให้ความสำคัญกับการให้การศึกษารู้เท่าทันสื่อที่เกี่ยวข้องกับมิติด้านการคิดหรือกระบวนการทางปัญญาเป็นหลักโดยทำให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การคิดวิจรรณญาณ ส่วนการวัดการรู้เท่าทันสื่อก็เน้นการวัดในมิติด้านความรู้ ความคิด ดังนั้นจึงได้ทำการศึกษาเพิ่มเติมด้วยการพัฒนาด้านความรู้ลึก/จิตใจและพฤติกรรม กล่าวคือในด้านการคิดมีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การคิดวิจรรณญาณ ในด้านความรู้ลึก/จิตใจ โดยการสร้างความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคม นอกจากนี้ยังพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อ สนับสนุนสื่อสร้างสรรค์และต่อต้านสื่อที่เป็นอันตรายต่อสังคม ในส่วนของการพัฒนาด้านพฤติกรรมจะใช้การปรับพฤติกรรมโดยให้ฝึกการควบคุมตนเองให้มีการเลือกรับและใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังให้มีการฝึกทำโครงการเพื่อเป็นการถ่วงการเรียนรู้สู่การปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและมีความคงทนไม่ลืมง่าย และการวัดการรู้เท่าทันสื่อก็วัดทั้ง 3 ด้านด้วย

จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการพัฒนาให้เด็กและเยาวชนให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องดีงามและปลอดภัยจากสังคมแห่งข่าวสารข้อมูลที่แพร่กระจายบนโลกออนไลน์ได้นั้น จะต้องพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งทางด้านความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อ ความสามารถหรือทักษะทางการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์การคิดวิจรรณญาณ การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อ เป็นต้น การสร้างความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ และเจตคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อ เช่น การใช้สื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ สนับสนุนสื่อสร้างสรรค์และต่อต้านสื่อที่เป็นอันตรายต่อสังคม เป็นต้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ปพิชญา แสงหว่า (2552) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแบบโยนิโสมนสิการของนักเรียนที่ช่วงชั้นและเพศต่างกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ๒.6 กับ ม.3 จำนวน 406 คน การสุ่มแบบสองขั้นตอน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแบบโยนิโสมนสิการโดย 3 แบบคือ 1) แบบสืบสาวเหตุปัจจัย 2) แบบรู้คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม

3) แบบเร้าคุณธรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบวัดความสามารถในการคิดแบบโยนิโสมนสิการ แบบสถานการณ์ในแต่ละสถานการณ์จะมีข้อคำถาม 3 ข้อ ผลการทดลองพบว่า 1) นักเรียนชั้นต่างกันมีความสามารถในการคิดแบบโยนิโสมนสิการ 3 แบบแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 2) นร.ชายหญิงมีความสามารถในการคิดแบบโยนิโสมนสิการ 3 แบบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนหญิงมีความสามารถสูงกว่านักเรียนชาย 4) ไม่พบว่าปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากตัวแปรช่วงชั้นและเพศ ส่งผลต่อความสามารถในการคิดแบบโยนิโสมนสิการโดยรวม 3 แบบและรายแบบ

พระมหาสมเกียรติ รัตนปัญญา (แก้วเกาะสะบ้า) (2553) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของการฝึกสำรวจสติและการฝึกคิดแบบโยนิโสมนสิการต่อปรีชาเชิงอารมณ์แนวพุทธศาสนา มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาปรีชาเชิงอารมณ์แนวพุทธศาสนาที่มีต่อปรีชาเชิงอารมณ์ แนวพุทธศาสนาของนักเรียน และผลของการใช้กับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีอยุธยา จำนวน 32 คน สุ่มแบบเข้ากลุ่ม ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง-ต่ำ กลุ่มละ 16 คน วิธีการทดลองโดยใช้โปรแกรมการฝึกสำรวจสติและการฝึกคิดแบบโยนิโสมนสิการ ตามความหมายใน 4 แ่ง คิดถูกวิธี (อุบายมนสิการ) คิดมีระเบียบ (ปถมนสิการ) คิดอย่างมีเหตุผล (การณมนสิการ) คิดเร้ากุศล (อุปปาทกมนสิการ) ผลการทดลอง พบว่า 1) นักเรียนกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมการพัฒนา มีระดับปรีชาเชิงอารมณ์แนวพุทธศาสนาองค์รวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) พิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมการพัฒนา มีระดับปรีชาเชิงอารมณ์แนวพุทธศาสนาองค์ประกอบย่อย ด้านความรู้สึกล ด้านความคิด และด้านพฤติกรรม สูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับการได้รับโปรแกรมการพัฒนา ที่มีผลต่อระดับปรีชาเชิงอารมณ์แนวพุทธศาสนาทั้งโดยองค์รวมและแยกองค์ประกอบด้านความรู้สึกลด้านความคิด และด้านพฤติกรรม

นิรุทธิ์ วัฒนโฆส (2553) ได้ศึกษาวิจัย เรื่องผลของการให้คำปรึกษาแนวโยนิโสมนสิการที่มีต่อการเพิ่มพูนจิตสำนึกสาธารณะของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของกลุ่มจิตวิทยาการปรึกษาแนวโยนิโสมนสิการที่มีต่อการเพิ่มพูนจิตสำนึกสาธารณะ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 32 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มและกลุ่มควบคุม 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวนนักศึกษา 8 คน ดำเนินการทดลอง 3 วันต่อเนื่องแบ่งเป็น 7 ช่วง ช่วงละ 3 ชั่วโมง รวม 21 ชั่วโมง วิธีการ วัดพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะ 3 ครั้ง ก่อนการทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล 4 สัปดาห์ เก็บข้อมูลด้วยแบบวัดพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะนักศึกษา แบบรายงานตนเอง และการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการทดลองพบว่า 1) กลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) กลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะสูงกว่ากลุ่มควบคุม

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) หลังการทดลองและระยะติดตามผล 4 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีความคงทนของคะแนนพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 4) การวิเคราะห์เนื้อหา พบว่า หลังการเข้ากลุ่มจิตวิทยาการปรับแนวโยนิโสมนสิการ นักศึกษาเกิดการเรียนรู้จิตจากสัมพันธภาพที่ขยายความเข้าใจโลกและชีวิตตามจริง และมีพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะเพิ่มขึ้นในทุกด้านได้แก่ การตระหนักรู้และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูล

เพ็ญพิชชา มั่นคง (2554) ได้ศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดีของสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการ จำนวน 30 คน ใช้แผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง (One-Group Pretest-Posttest Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดีของสังคมก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ตามแนวโยนิโสมนสิการ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการ เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการ 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีของสังคม 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการ ผลการทดลอง พบว่า 1) ผลการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดีของสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ 2) ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการ สูงกว่าเกณฑ์ 80% อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ปรียา สมพีช (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กรณีศึกษาตามแนวโยนิโสมนสิการเพื่อพัฒนาการคิดไตร่ตรองและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมวิชาชีพล้อมวลชน กลุ่มตัวอย่างเป็น นักศึกษา ป.บัณฑิต สาขาวิชานิติศึกษาคณะวิทยาการฯ มจร. พระนคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 44 คน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพ ปัญหาความต้องการในการจัดการเรียนการสอนด้านจริยธรรมวิชาชีพล้อมวลชน 2) สร้างรูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานด้วยกรณีศึกษาตามแนวโยนิโสมนสิการ เพื่อพัฒนาการคิดไตร่ตรองและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมวิชาชีพล้อมวลชน 3) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดไตร่ตรองและ

การตัดสินใจ ก่อนและหลังเรียน 4) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง 5) เพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานด้วยกรณีศึกษาตามแนวโยนิโสมนสิการ ดังนี้ 1.องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนฯ ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) เนื้อหา 4) กรณีศึกษา 5) วิธีคิดตามแบบโยนิโสมนสิการ 6) เทคโนโลยีการเรียนการสอน และ 7) การประเมินผล 2. ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนฯ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นตอนดำเนินการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษาตามแนวโยนิโสมนสิการมีขั้นตอนย่อย ดังนี้ 2.1) ขั้นทำความเข้าใจและระบุปัญหาเชิงจริยธรรม 2.2) ขั้นวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา 2.3) ขั้นเสนอวิธีการแก้ปัญหา 2.4) ขั้นตัดสินใจในการแก้ปัญหา 2.5) ขั้นไตร่ตรองสะท้อนคิด 2.6) ขั้นนำเสนอและประเมินผล 3. ขั้นตอนการประเมินผล เครื่องมือที่ใช้ 1) แบบวัดการคิดไตร่ตรองและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมวิชาชีพล้อมวลชน 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนฯ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการคิดไตร่ตรองและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมวิชาชีพล้อมวลชนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

นงนุช จุฬากาญจน์ (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของโปรแกรมพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์โดยประยุกต์หลักการคิดแบบพุทธธรรม (โยนิโสมนสิการ) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์โดยประยุกต์หลักการคิดแบบพุทธธรรม (โยนิโสมนสิการ) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทั้งชายและหญิงที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำจำนวน 78 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบกลุ่มละ 39 คน โปรแกรมฝึกการคิดมี 7 กิจกรรม ได้แก่ 1) ความเข้าใจเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ 2) การฝึกคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย 3) การฝึกคิดแบบอรรถธรรมสัมพันธ์ (หลักการและจุดมุ่งหมาย) และ แบบเห็นคุณโทษและทางออก 4) การฝึกคิดแบบไร้คุณธรรม และแบบรู้คุณค่าแท้คุณค่าเทียม 5) การฝึกคิดแบบแยกแยะส่วนประกอบ และแบบวิภาษวาท (คิดและพูดแยกแยะ) 6) การฝึกคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย และแบบอริยสัจ 7) การฝึกคิดแบบรู้ทันธรรมดา และแบบอยู่กับปัจจุบัน จำนวน/ระยะเวลา จัดกิจกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง โดยให้ฝึกคิดเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและชีวิตประจำวัน รวมระยะเวลาของการศึกษา 11 สัปดาห์ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง 3 ครั้ง ที่สัปดาห์แรก และสัปดาห์ที่ 6 ก่อนการทดลอง และสัปดาห์ที่ 2 หลังการทดลอง ผลการทดลองพบว่า 1) หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .05$) 2) เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มเปรียบเทียบพบว่า ไม่มีความแตกต่างที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ.05.ในความฉลาดทางอารมณ์ทุกด้าน 3) โปรแกรมพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์โดยประยุกต์หลักการคิดแบบพุทธธรรม(โยนิโสมนสิการ)

สามารถพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในนักเรียนได้ และสามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เพื่อการส่งเสริมสุขภาพจิตของนักเรียนในวัยรุ่นตอนปลายได้

พิชชาภา มะลิตอง (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโยนิโสมนสิการแบบรู้คุณค่าแก่รู้คุณค่าเทียมที่มีต่อพฤติกรรมบริโภคนิยมของเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผล กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ของโรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านท่าตะเภา) จ.ชุมพร จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโยนิโสมนสิการแบบรู้คุณค่าแก่รู้คุณค่าเทียม 2) แบบประเมินสถานการณ์พฤติกรรมบริโภคนิยมของเด็กปฐมวัย 3) แบบประเมินผลงานที่แสดงถึงพฤติกรรมบริโภคนิยมของเด็กปฐมวัย และ 4) แบบสัมภาษณ์ผู้ปกครองเกี่ยวกับพฤติกรรมบริโภคนิยมของเด็กปฐมวัย ผลการทดลองพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโยนิโสมนสิการแบบรู้คุณค่าแก่รู้คุณค่าเทียม มีพฤติกรรมบริโภคนิยมในทิศทางที่ดีขึ้นใน 3 ด้าน คือ การกิน การแต่งกาย การมีสิ่งอำนวยความสะดวกและเทคโนโลยี

พระมหาสุรศักดิ์ มุ่งช้อนกลาง (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลการเรียนรู้และการคิดแบบคุณโทษและทางออก เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีวัตถุประสงค์ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดแบบคุณโทษและทางออกก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา 3) แบบวัดความสามารถในการคิดแบบคุณโทษและทางออก 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ ผลการทดลองพบว่า 1) ผลการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการคิดแบบคุณโทษและทางออก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

พระมหาศุภชัย แซ่เถียร (อชิโต) (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องแบบจำลองเชิงสาเหตุของพฤติกรรมบริโภคด้วยปัญญาและผลของโปรแกรมการฝึกคิดตามหลักโยนิโสมนสิการ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบจำลองความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมบริโภคด้วยปัญญาและศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการฝึกทักษะการคิดตามหลักโยนิโสมนสิการ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตกรุงเทพมหานครระยะ 1 จำนวน 564 คน ได้จากการสุ่มแบบสามขั้น ตอนและระยะ 2 สุ่มสองขั้น ตอนแบบกลุ่ม และสุ่มอย่างง่าย 3 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน กลุ่มทดลอง A การคิดแบบโยนโยนกับโปรแกรมอิทธิพลจากครอบครัว (คู่มือ) ผู้ปกครอง กลุ่มทดลอง B การคิดแบบโยนโยน กลุ่มควบคุม C ไม่ได้ รับ การคิดแบบโยนโยนสนธิการ 6 วิธี คือ 1) แบบหาสาเหตุปัญหาแบบตั้งคำถาม 2) แบบสืบสาวสาเหตุปัญหาแบบปัจจัยสัมพันธ์ 3) แบบแยกแยะองค์ประกอบ 4) แบบแก้ปัญหา (อริยสัจ) 5) แบบเห็นคุณโทษทางออก 6) แบบคุณค่าแท้-เทียม เครื่องมือที่ใช้แบบทดสอบเลือกตอบและแบบสอบถามมาตรวัดประมาณค่า 4 ระดับ ผลการทดลองพบว่า ระยะที่ 1 แบบจำลองเชิงสาเหตุตามสมมติฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ การวิเคราะห์เส้นอิทธิพล พบว่า ครอบครัวส่งผลทางตรงต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคและการคิดตามหลักโยนโยน การคิดตามหลักโยนโยนสนธิการส่งผลทางตรงต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคปัญญาอิทธิพลครอบครัว, ภัยภูมิธรรมมีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญาผ่านการคิดตามหลักโยนโยนสนธิการส่วน ระยะที่ 2 วัดครั้งที่ 2 A และ B สูงกว่า C วัดครั้งที่ 3 A สูงกว่า B, C วัดครั้งที่ 4 กลุ่ม A มีความคงทน สรุปรูปแบบกลุ่ม A ดีที่สุด

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยเชิงทดลองโดยใช้การคิดแบบโยนโยนสนธิการเป็นตัวแปรต้นระหว่างปี พ.ศ. 2552 – 2559 ย้อนหลังลงไป 8 ปี ได้ข้อค้นพบว่า ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยในระดับปริญญาโท ซึ่งมีการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างทุกระดับการศึกษา คือ นักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรี และ ปริญญาบัณฑิต ระดับมัธยมศึกษา ระดับประถมศึกษา และปฐมวัย การทดลองจะให้กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการฝึกคิดแบบโยนโยนสนธิการ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ 1) ใช้การคิดแบบโยนโยนสนธิการหลายแบบแต่ไม่ครบ 10 แบบ เช่น ใช้ 3 แบบ (พิชญา แสงหว่า. 2552), 6 แบบ (พระมหาศุภชัย แซ่เถียร (อชิต). 2559) 2) ใช้การคิดแบบโยนโยนสนธิการแบบเดียว เช่น รู้คุณค่าแท้รู้คุณค่าเทียม (พิชชาภา มะลิทอง. 2557) , แบบคุณ โทษ และทางออก (พระมหาสุรศักดิ์ มุ่งช้อนกลาง. 2557) 3) ใช้การคิดแบบโยนโยนสนธิการแบบเดียวและแบบคู่ผสมกันครบ 10 แบบ เช่น การฝึกคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัยคู่กับ แบบอริยสัจ , การฝึกคิดแบบไร้คุณธรรม คู่กับ แบบรู้คุณค่าแท้คุณค่าเทียม เป็นต้น (นฤเนตร จุฬากาญจน์. 2556) 4) ใช้การคิดแบบโยนโยนสนธิการตามความหมายใน 4 แ่ง (พระมหาสมเกียรติ รัตนปัญญา (แก้วเกาะสะบ้า). 2553) คิดถูกวิธี (อุบายมนสิการ) คิดมีระเบียบ (ปถมนสิการ) คิดอย่างมีเหตุผล (การณมนสิการ) คิดไร้กุศล (อุปาทกมนสิการ) โดยนำมาใช้ในลักษณะของการออกแบบเป็นโปรแกรมการพัฒนาและการฝึกคิด เป็นแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมหรือรูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นขั้นตอน มีการกำหนดสถานการณ์หรือปัญหามาให้ฝึกคิดทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม เป็นการเข้ากลุ่มจิตวิทยาการปรึกษา เป็นการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม เป็นต้น ทั้งนี้มุ่งผลการพัฒนา เพิ่มพูน ความสามารถ ด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1) ด้านการคิด เช่น การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ, การ

คิดวิเคราะห์ได้ตรงตรง, การตัดสินใจ ความคิดเห็น, ผลการเรียนรู้ เป็นต้น 2) ด้านจิตใจ เช่น ความฉลาดทางอารมณ์, ปรีชาเชิงอารมณ์, จิตสำนึกสาธารณะ, การตระหนักรู้, ความพึงพอใจ เป็นต้น และ 3) ด้านพฤติกรรม เช่น การมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกัน, พฤติกรรมการเรียน, พฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะ, พฤติกรรมบริโภคนิยม ได้แก่ การกิน การแต่งกาย การมีสิ่งอำนวยความสะดวกและเทคโนโลยี เป็นต้น ส่วนวิธีการจัดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ใช้การคัดเลือกโดยวัดจากรูปแบบการคิดต่างกัน, การมีกัลยาณมิตรต่างกัน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง-ต่ำ, คะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำ เป็นต้น ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างหลายวิธี เช่น สุ่มแบบเข้ากลุ่ม, สุ่มแบบสองชั้นตอน, สุ่มอย่างง่าย จำนวนกลุ่มทดลองมีตั้งแต่กลุ่มเดียว, 2 กลุ่ม และ 3 กลุ่ม การออกแบบการวัดผลในการทดลองทั้ง ก่อน, หลัง และติดตามผลเว้นระยะสูงสุด 4 สัปดาห์ สำหรับเครื่องมือที่ใช้ทดลอง คือ 1) โปรแกรมพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะ ความฉลาดทางอารมณ์ การคิด เป็นต้น 2) แผนการจัดกิจกรรม 3) แผนการจัดการเรียนรู้ 4) รูปแบบการเรียนการสอน 5) คู่มือ ในส่วนของเครื่องมือที่ใช้วัดผลการทดลอง มีดังนี้ 1) แบบวัดและแบบทดสอบ เช่น แบบวัดความสามารถในการคิด, แบบวัดการมีกัลยาณมิตร, แบบวัดพฤติกรรม, แบบวัดการคิดแบบสถานการณ์ เป็นต้น เช่น แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้รายวิชา 2) แบบสอบถาม เช่น แบบสอบถามความคิดเห็น, แบบสอบถามด้วยตนเอง, แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นต้น 3) แบบสังเกตพฤติกรรมและแบบประเมิน เช่น แบบรายงานตนเอง, แบบประเมินสถานการณ์พฤติกรรมบริโภคนิยม, แบบประเมินผลงาน เป็นต้น ซึ่งมีทั้งแบบเลือกตอบและแบบมาตราวัดประมาณค่า เครื่องมือทั้งหมดผ่านการหาประสิทธิภาพแล้วทั้งสิ้น โดยมีทั้งผู้เชี่ยวชาญ และการคำนวณค่าทางสถิติ สำหรับผลการทดลองใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการปรากฏว่าส่งผลต่อการพัฒนาของผู้เข้าร่วมการทดลองหลังเข้าร่วมการทดลองทั้งสิ้น เช่น ความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การคิด จิตใจ/ความรู้สึกรู้สึก, อารมณ์ และ ด้านพฤติกรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เป็นต้น

สำหรับการศึกษาวิจัยของผู้วิจัยในครั้งนี้จะทำการศึกษาวิจัยโดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 แบบ ของ พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต) (2556) ร่วมกับแนวคิดพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ของ สุมน อมรวิวัฒน์ (ม.ป.ป, น. 53 - 77) ซึ่งในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดในแต่ละขั้นของการเรียนการสอน อยู่บนฐานแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้ กลุ่มพุทธิปัญญาานิยม คือ คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เชิงปัญญาและเชิงสังคม การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Participatory learning) ผสมผสานกับกระบวนการกลุ่ม (group process) เน้นการฝึกทักษะการปฏิบัติ เรียนรู้จากการกระทำ (learning by doing) ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ (Activity Learning) ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ และจะ

นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในรายวิชาของกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามแนวทางของหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ.2551 เนื่องจากเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อ” เป็นความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการดำเนินชีวิตได้อย่างมีสุขภาวะสมบูรณ์ ทั้งยังมีการกล่าวไว้ในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ ในส่วนของสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ที่มุ่งเน้นพัฒนาให้เกิดกับตัวผู้เรียน นอกจากนี้ยังมีการกล่าวไว้ในส่วนของการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสุขภาวะของเด็กและเยาวชนตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 - 2564) (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560: ออนไลน์) ตลอดจนเป็นไปตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 เกี่ยวกับแนวคิดการจัดการศึกษา (Conceptual Design) ด้านเป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, น. ๑ – ๕)

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental) เน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Intervention Activities) มีความมุ่งหมายในการศึกษา 2 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ และ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ โดยมีรายละเอียดตามขั้นตอนดังนี้

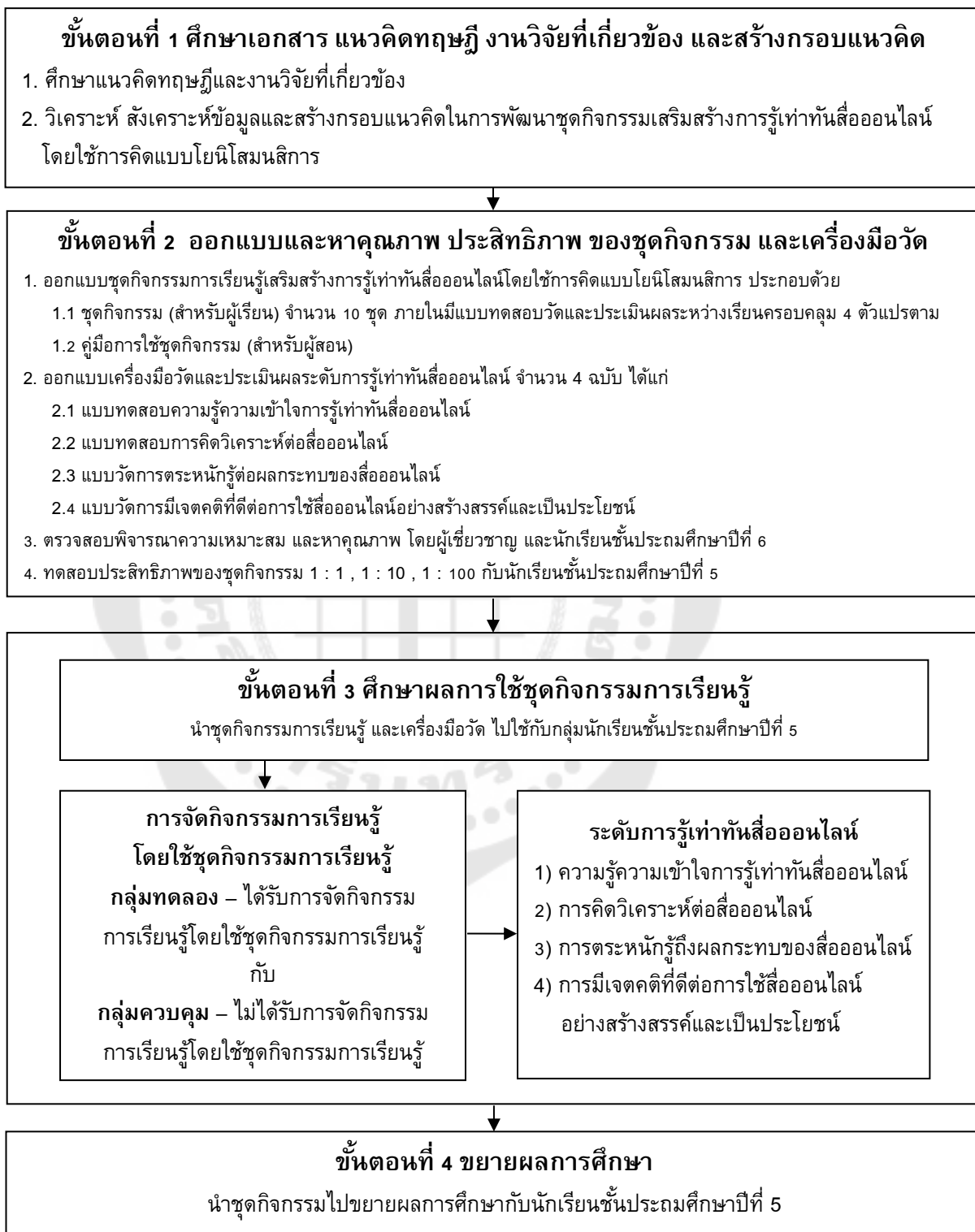
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วทำการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด ภายในมีแบบทดสอบวัดและประเมินผลระหว่างเรียนครอบคลุม 4 ตัวแปรตาม (สำหรับผู้เรียน) พร้อมกับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม (สำหรับผู้สอน), ออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จำนวน 4 ฉบับ ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 3) แบบวัดการตระหนักรู้ต่อผลกระทบของสื่อออนไลน์ 4) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ แล้วตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสม และหาคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่วนการทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม (1 : 1 , 1 : 10 , 1 : 100) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ห้องเรียน (จาก 8 ห้องเรียน) ห้องเรียนละ 30 คน รวม 60 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ที่เป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยทำการสอน แล้วใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) แบบจับฉลากเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม แล้วสรุปผลการศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 ขยายผล นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ไปใช้กับนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กระบวนการดำเนินการวิจัยทั้ง 4 ขั้นตอน มีรายละเอียดดังภาพประกอบ 13



ภาพประกอบ 13 วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสร้างกรอบแนวคิด

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ สรุปสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิด และศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ดังต่อไปนี้

1.1. ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ในประเด็นต่าง ๆ คือ นิยาม แนวคิด แนวทาง และความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550), พรทิพย์ เย็นจะบก (2552), อุติชชา ครุฑะเสน (2556), สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (2556), สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม (2557), สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม (2558), สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (2559), กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ICT (2559), สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (2559), เว็บไซต์ เฝ้าระวังสื่อร้ายขยายสื่อดี (2559), อุษา บิ๊กกินส์ (2559), บุปผา เมฆศิริทองคำ (2559) และ ดนุลดา จามจรี (2559)

1.2 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดตามหลักพุทธธรรม หรือการคิดแบบโยนิโสมนสิการ 10 วิธี ของ พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ.ปยุตฺโต (2556) พุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ของ สุมน อมรวิวัฒน์ (2530; อ้างอิงจาก ศิริวรรณ ศรีพหล, 2558) แนวทางการคิดที่ป่งชี้ถึงวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการของ อาลัย พรหมชนะ (2541; อ้างอิงจาก ศิริวรรณ ศรีพหล, 2558)

1.3 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้ ของ ทิศนา แหมมณี (2552) และ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553) ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้ จุดมุ่งหมายทางการศึกษาของ ลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยมเชิงปัญญา (Cognitive Constructivism) และเชิงสังคม (Social Constructivism) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีบทบาทและส่วนร่วมของผู้เรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กระทรวงศึกษาธิการ (2551) และ การสร้างและออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการสร้างเครื่องมือวัด

2. กรอบแนวคิดจากการประมวลเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการประมวลเอกสารต่าง ๆ ข้างต้น สามารถสรุปสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดและแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ได้ดังนี้

2.1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

2.1.1 การฝึกฝนเยาวชนให้คุ้นเคยกับการคิดพิจารณาที่เป็นระบบ เป็นขั้นตอนตามเหตุและผล มีการกำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจน และเลือกทางแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม ทำได้ด้วยการนำวิธีพัฒนาปัญญาตามหลักพุทธธรรมที่เรียกว่า “การคิดแบบโยนิโสมนสิการ 10” หรือ “การทำในใจโดยแบบคาย 10 วิธี” เป็นการฝึกการใช้ความคิด ให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ รู้จักคิดวิเคราะห์ ไม่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างผิวเผิน ซึ่งจะส่งผลให้เป็นผู้มีความรู้จักคิดหรือคิดเป็นอย่างผู้มีปัญญา เป็นปัจจัยชักนำพาไปสู่ความรู้ ความเข้าใจ ความคิดเห็น ตลอดจนความเชื่อที่ถูกต้อง “สัมมาทิฐิ” ทำให้ดำเนินชีวิตบนโลกของสื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้องดีงาม ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลและผลกระทบจากการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็น “การสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ด้วยการคิดแบบโยนิโสมนสิการ”

2.1.2 จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยเชิงทดลองโดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ได้ข้อค้นพบว่า ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการคิด ด้านจิตใจ ความรู้สึก อารมณ์ และด้านพฤติกรรม สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้ เพราะเป็นวิธีการคิดวิเคราะห์ ประเมินค่า และแก้ปัญหาประกอบกัน อันสอดคล้องกับทักษะสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ โดยสามารถดำเนินการฝึกฝนตามขั้นตอนของ “พุทธวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ” ที่เริ่มต้นด้วยการสร้างศรัทธา ได้แก่ “ปรโตโฆษะ” คือ การสั่งสอนแนะนำ คำอธิบายให้ความรู้ จาก “กัลยาณมิตรธรรม” หรือ ครูผู้สอน นับเป็นปัจจัยภายนอก ร่วมกับ “การคิดแบบโยนิโสมนสิการ 10” อันเป็นปัจจัยภายใน ทั้ง 2 ปัจจัยนี้นำไปสู่ “สัมมาทิฐิ” คือ การเห็นชอบ

2.1.3 การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีเป้าหมายเพื่อมุ่งเน้นการฝึกฝนและสร้างเสริมให้ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี ในการคิดวิเคราะห์ต่อข้อมูลเนื้อหาบนสื่อออนไลน์ตามสถานการณ์จริงเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ และที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นได้ อันส่งผลให้เกิดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ทั้งนี้เมื่อเผชิญสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันขณะใช้สื่อออนไลน์ สามารถนำความรู้ทักษะ เจตคติ ที่ได้รับการฝึกฝนไว้ไปใช้แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง ถูกวิธี และมีความสมเหตุสมผลได้อย่างยั่งยืน

2.1.4 การออกแบบขั้นตอนการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการฝึกฝนการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ใช้กระบวนการตามพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ การคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี ซึ่งสามารถผสมผสานวิธีคิดมากกว่า 1 วิธีแล้วประมวลเป็น 2 – 4 ขั้นตอนร่วมกับ การใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้ตามแนวทางของบลูม และแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เชิงปัญญาและเชิงสังคม อย่างเป็นขั้นตอนตามลำดับและมีความกลมกลืนกัน เหมาะสมสอดคล้องกันตามวัตถุประสงค์ของแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์ ในการทำกิจกรรมทั้งรายบุคคลและกลุ่มให้มากที่สุด ตามหลักการ เป้าหมาย และแนวทางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กระทรวงศึกษาธิการ ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี โดยนำไปทำการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ในคาบเรียนรายวิชาชั้นศึกษาของกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและนอกเวลาเรียนคือช่วงอบรมเช้า – เย็น คาบเรียนละ 40-45 นาที จำนวน 30 คาบ สัปดาห์ละ 3 คาบ รวม 10 สัปดาห์ รวมระยะเวลาประมาณ 2 เดือนครึ่ง และขึ้นขยายผลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสวัสดิศึกษา เขตวัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานคร

2.1.5 การใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้ ต้องเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่วนผู้สอนแสดงบทบาทเป็นเพียงผู้ชี้แนะและให้คำปรึกษาตามหลักการสร้างศรัทธา (ปัจจัยภายนอก - โปรโตโมซะ - คำสอน คำชี้แนะ , กัลยาณมิตร , สร้างบรรยากาศ) โดยกำหนดไว้เป็นส่วนหนึ่งของพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ในชั้นการสอน ซึ่งจะใช้กิจกรรมต่าง ๆ ผ่านกระบวนการกลุ่ม ร่วมกับการคิดแบบโยนิโสมนสิการ 10 วิธี ได้แก่ การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) กรณีตัวอย่าง (Case) การใช้เกม (Game) สถานการณ์จำลอง (Simulation) การใช้เพลง (Song) และ การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน (Media) เป็นต้น ทั้งนี้ต้องอยู่บนพื้นฐานของหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Costructivism) ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้ตามแนวทางจุดมุ่งหมายทางการศึกษาและลำดับขั้นในการเรียนรู้ของบลูม

2.1.6 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นต้องเป็นไปตามหลักการสร้างและออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ในงานวิจัยนี้ยึดตามลักษณะการใช้ คือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสม ครูใช้ประกอบการสอน ผู้เรียนสามารถใช้เรียนรู้รายบุคคลและเป็นกิจกรรมกลุ่มได้ โดยจัดแบ่งออกเป็น 2 ส่วน แยกออกจากกัน คือ

ส่วนที่ 1 ส่วนที่เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับผู้เรียน จำนวน 10 ชุด โดยใช้ชื่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์แต่ละประเภท ดังนี้ ชุดที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร ชุดที่ 2 การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์ออนไลน์ ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์ ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์ ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ชุดที่ 6 การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์ ชุดที่ 7 การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ ชุดที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และชุดที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ โดยสามารถใช้วิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการได้มากกว่า 1 วิธีคิดมาผสานกันเป็นวิธีคิดหลัก 1 วิธี และวิธีคิดร่วม 1 – 3 วิธี ซึ่งสามารถประมวลออกมาเป็นขั้นตอนการคิด 2 – 4 ขั้นตอนในแต่ละชุดกิจกรรม ได้แก่ สืบสาวเหตุปัจจัย แยกแยะส่วนประกอบ สามัญลักษณ์ อริยสัจจ์ อรรถธรรมสัมพันธ์ คุณโทษทางออก คุณค่าแท้คุณค่าเทียม ไร้คุณธรรม อยู่กับปัจจุบัน และวิภาชชวาท ซึ่งประกอบด้วย คำอธิบายการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ใ้บทความรู้ จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อตามประเภทและเนื้อหา ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ การใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ใ้งานสำหรับฝึกทักษะการใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี ชุดละ 3 ใ้งาน (ใ้งานที่ 1 ฝึกฝนการคิด ใ้งานที่ 2 ฝึกฝนการคิดซ้ำ ใ้งานที่ 3 สรุปวิธีการคิดที่ใช้) แบบสอบถาม และแบบทดสอบวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมทั้ง 4 ตัวแปรตาม ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน พร้อมเฉลยคำตอบ

ส่วนที่ 2 คือ ส่วนที่เป็นคู่มือการจัดกิจกรรม สำหรับผู้สอน จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย คำอธิบายการใช้คู่มือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ตามพุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ (ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป) การวัดและประเมินผล และสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นำไปใช้ประกอบกันใ้ระหว่างการดำเนินการขั้นทดลองและขั้นขยายผล

2.2 กรอบแนวคิดใ้การสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ใ้การสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ต้องออกแบบตามหลักการสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล รวมทั้งศึกษาแนวทางเพิ่มเติมจากงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งใ้งานวิจัยนี้จะสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลใ้ครอบคลุมทั้ง 4 ตัวแปรตาม โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 เครื่องมือวัดและประเมินผล ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยใ้ควบคุมใ้กับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ใ้ใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ เพื่อเก็บข้อมูลระหว่างทดลอง ซึ่งจะใ้วัดและประเมินผลตัวแปรตามทั้ง 4 ด้าน ทั้งนี้จะออกแบบใ้มีความแตกต่างกับเครื่องมือใ้ใช้วัดก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ได้แก่

จับคู่ เติมคำตอบสั้น ๆ ถูกผิด และแบบตรวจสอบรายการ นอกจากนี้ยังมีแบบสอบถามท้ายชุดกิจกรรมการเรียนรู้เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมในคาบสุดท้ายซึ่งทุกคำตอบไม่มีข้อผิดแต่เป็นความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่เกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้วิจัยและจากเพื่อน ความรู้สึกที่ได้รับ และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเพิ่มเติมอีกด้วย

ส่วนที่ 2 เครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการคิด และเจตคติ เพื่อเก็บข้อมูลก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ฉบับ คือ

1) ด้านความรู้ จะใช้แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก แบบคู่ขนาน อิงเกณฑ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยใช้แนวคิดระดับของคำถามของบลูม (Bloom's Taxonomy) ซึ่งจะมุ่งวัดระดับความรู้ ความเข้าใจ และประยุกต์ใช้โดยครอบคลุมความรู้เนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์ การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์ การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์ การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์ การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และการรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ผลกระทบของสื่อออนไลน์ และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งในงานวิจัยนี้จะประยุกต์เอาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อของ จินตนา ตันสุวรรณนนท์ (2550) มาเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

2) ด้านทักษะกระบวนการคิด จะใช้แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ ใช้แบบวัดเชิงสถานการณ์ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก แบบอิงเกณฑ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง มีลักษณะเป็นสถานการณ์จำลองหรือปัญหาที่เลียนแบบเหตุการณ์จริงหรือเป็นเหตุการณ์จริงที่มีความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ ประกอบด้วย การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์ การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์ออนไลน์ การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสารออนไลน์ การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์ การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์ การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ การรู้เท่าทันเครือข่ายออนไลน์ การรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ผลกระทบของสื่อออนไลน์ และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ แล้วผู้เรียนใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการตามขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อความที่เป็นสถานการณ์และคำถาม แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว ซึ่งในงานวิจัยนี้จะนำเอาแบบทดสอบความสามารถในการรู้จักคิดแบบโยนิโสมนสิการ จากงานวิจัยของ วลัยนิกา ฌลาภาง (2548) มาเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์

3) ด้านเจตคติ ใช้แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1) แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ ใช้แบบสอบถามมาตรวัดแบบลิเคอร์ท 5 อันดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นข้อความทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งจะให้ผู้ตอบประเมินตนเองว่ามีความรู้สึกหรือความคิดเห็นตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อในระดับใด ตั้งแต่จริงมากที่สุด จริงมาก ค่อนข้างจริง ไม่จริง และไม่จริงเลย อันเกี่ยวข้องกับลักษณะอาการของการรับรู้ คิดได้ รู้สึก สำนึกถึงผลกระทบทางลบของการใช้สื่อออนไลน์ว่ามีโทษหรืออันตรายต่อตนเอง ด้านพัฒนาการ ทางร่างกาย ทางสติปัญญา ด้านพฤติกรรม ด้านจิตใจ ครอบครัว และสังคม และผลกระทบทางด้านศีลธรรม วัฒนธรรม และประเพณีไทย ตลอดจนการมองเห็นคุณค่า ความสำคัญ และความจำเป็นในการป้องกันตนเองให้พ้นอันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์ ในงานวิจัยนี้จะนำเอาแบบสอบถามด้านการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อ ของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) มาปรับปรุงเป็นแบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์

3.2) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์จะใช้แบบสอบถามมาตรวัดแบบลิเคอร์ท 5 อันดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นข้อความทั้งทางบวกและทางลบซึ่งจะให้ผู้ตอบประเมินว่าตนเองมีพฤติกรรมตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อตรงกับความเป็นจริงมากน้อยเพียงใด ตั้งแต่จริงมากที่สุด จริงมาก ค่อนข้างจริง ไม่จริง และไม่จริงเลย อันเกี่ยวข้องกับกาที่ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ จากเนื้อหาสาระที่ปรากฏในสื่อออนไลน์ต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ ก่อให้เกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ เพิ่มขึ้น ตลอดจนการควบคุมและรู้เท่าทันอารมณ์ ความรู้สึกตนเองขณะที่รับสื่อ และใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งในงานวิจัยนี้จะนำเอาแบบสอบถามด้านการเลือกรับและใช้สื่อมวลชนอย่างมีประสิทธิภาพ ของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) มาปรับปรุงเป็นแบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์

ทั้งนี้ เครื่องมือวัดและประเมินผลทั้ง 2 ส่วน จะต้องผ่านขั้นตอนกระบวนการตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสม หากคุณภาพ และประสิทธิภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน และการคำนวณ การวิเคราะห์ค่าทางสถิติแล้ว ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบและหาคุณภาพ ประสิทธิภาพ ของชุดกิจกรรม และเครื่องมือวัด

จากกรอบแนวคิดที่ผู้วิจัยสรุป วิเคราะห์ สังเคราะห์ได้ข้างต้น นำไปสู่การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

รวมทั้งการสร้างเครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ และการหาคุณภาพ ประสิทธิภาพ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

1) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการพิจารณาและหาคุณภาพประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1) ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ การคิดแบบโยนิโสมนสิการ และเทคโนโลยีทางการศึกษา เป็นกลุ่มเพื่อพิจารณาประสิทธิภาพและประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการจำนวน 3 ท่าน

1.2) นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 30 คน (1 ห้องเรียน จาก 8 ห้องเรียน) ใช้สำหรับหาคุณภาพ (tryout) ของเครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ก่อนและหลังเรียน

1.3) นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นกลุ่มที่ใช้หาคุณภาพและประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ แบ่งออกเป็นจำนวน 3 คน (เก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 1 คน) สำหรับการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) จำนวน 10 คน (เก่ง 3 คน ปานกลาง 4 คน อ่อน 3 คน) สำหรับการทดลองแบบกลุ่มเล็ก (1:10) และสำหรับการทดลองแบบภาคสนาม (1:100) จำนวน 30 คน (เก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 10 คน)

2) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลองศึกษาผลและขยายผล

2.1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 60 คน (2 ห้องเรียน จาก 8 ห้องเรียน ซึ่งคละความสามารถทั้ง 8 ห้องเรียน) ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยทำการสอน แล้วใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) แบบจับฉลากเป็นกลุ่มทดลอง (Experimental group) 1 กลุ่ม และ กลุ่มควบคุม (Control group) 1 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน / 1 ห้องเรียน เพื่อใช้สำหรับศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

2.2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสวัสดิศึกษา เขตวัฒนา สังกัด กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน (1 ห้องเรียน

จาก 4 ห้องเรียน) ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ที่ผู้วิจัยสะดวกเข้าดำเนินการทดลองได้เป็นกลุ่มทดลอง (Experimental group) 1 กลุ่ม เพื่อใช้สำหรับชั้นขยายผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด (สำหรับผู้เรียน) และคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม (สำหรับผู้สอน)

2) เครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จำนวน 4 ฉบับ ได้แก่ 2.1) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2.2) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 2.3) แบบวัดการตระหนักรู้ต่อผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ 2.4) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

3. การสร้างและหาคุณภาพ ประสิทธิภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (สำหรับผู้เรียน) กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม (สำหรับผู้สอน) มีรายละเอียดการสร้างดังนี้

1.1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม (สำหรับผู้สอน) ดำเนินการตามแนวทางการจัดทำคู่มือประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (บุญเกื้อ คชรหาเวช, 2530) มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1.1.1) ศึกษาเอกสาร ตำรา บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1.2) กำหนดความคิดรวบยอด ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวพุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ วิธีคิดหลักกับวิธีคิดร่วมที่ประมวลได้ สื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ของทั้ง 10 ชุดกิจกรรม ตลอดจนคำอธิบายการใช้คู่มือ

1.1.3) เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อใช้ประกอบกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุด โดยมีส่วนประกอบดังนี้ ชื่อแผนกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมที่ใช้ จำนวนคาบ ความคิดรวบยอด ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และสื่อประกอบการเรียนรู้ ดังตัวอย่างภาคผนวก ง.

1.1.4) ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วปรับปรุงแก้ไข จัดทำเป็นรูปเล่มตามส่วนประกอบของคู่มือ เพื่อนำไปให้คณะกรรมการที่ปรึกษาปริญญาโท และผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสม

2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (สำหรับผู้เรียน) จำนวน 10 ชุด มีขั้นตอนการสร้างและดำเนินการ ดังนี้

2.1) ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2) วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎี และสร้างกรอบแนวคิด สรุปลงแบบแผนการนำไปใช้ ออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

2.3) ออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (สำหรับผู้เรียน) จำนวน 10 ชุด พร้อมแบบทดสอบ ใบงาน เพื่อวัดและประเมินผลระหว่างเรียนที่ครอบคลุม 4 ตัวแปรตาม (ก่อนเรียน , ระหว่างเรียน และหลังเรียน) ในแต่ละชุดกิจกรรม

2.4) นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 10 ชุด ที่สร้างขึ้น และแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการและคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม (ดูภาคผนวก ง.) ไปเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของรูปแบบ การใช้ภาษา ข้อคำถาม แล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำและจัดทำรูปเล่ม

2.5) นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 10 ชุด ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา สื่อและเทคโนโลยีในวัตกรรมการศึกษา พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมขององค์ประกอบทั้งหมดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการและคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม

2.6) รวบรวมแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญที่ได้พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและสรุปประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ แล้วแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ จัดทำเป็นรูปเล่มฉบับทดลองหาประสิทธิภาพต่อไป

2.7) นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นทั้ง 10 ชุด กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม ที่ได้แก้ไขปรับปรุงแล้ว ไปใช้ในการทดลองหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (1 : 1 , 1 : 10 , 1 : 100) ให้ได้ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 [(ชัยยงค์ พรหมวงศ์, (2545) , บุญชม ศรีสะอาด, (2541) , เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต, (2528) และ รัตนะ บัวสนธิ์, (2554)] โดยนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนสาธิตสมศก ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ดังนี้

2.7.1) การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) (1:1) จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน จำนวนละ 1 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ผลการทดลองดังตาราง 2

ตาราง 2 ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (N = 3)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ การรู้เท่าทัน 1 ข้อมูลและข่าวสาร	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุ ปัจจัย	วิธีคิดที่ แยกแยะ 2 ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน (Online Media)	82.67/82.22
ชุดที่ การรู้เท่าทัน 2 ละคร และ ภาพยนตร์	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ์	วิธีคิดที่ วิเคราะห์ 10	การใช้บทบาทสมมติ (Role-play)	80.89/82.22
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทัน เพลงออนไลน์	วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน	วิธีคิดที่ 5อรรถธรรม สัมพันธ์ วิธีคิดที่ คุณ โทษ 6 ทางออก	เพลง (Song)	84.00/82.22
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทัน โฆษณาออนไลน์	วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ - เทียม	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	กรณีตัวอย่าง (Case)	85.33/85.56
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทัน เกมออนไลน์	วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	วิธีคิดที่ สืบสาวเหตุ 1 ปัจจัย วิธีคิดที่ แยกแยะ 2 ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	เกม (Game)	82.67/85.00

ตาราง 2 (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่า ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 6 การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์	วิธีคิดที่ 8 เร้าคุณธรรม	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สถานการณ์จำลอง (Simulation)	84.44/85.56
ชุดที่ 7 การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์ วิธีคิดที่ คุณ โทษ 6 ทางออก	การอภิปรายกลุ่ม ย่อย (Small Group Discussion)	82.67/82.78
ชุดที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์	วิธีคิดที่ สืบสาวเหตุ 1 ปัจจัย วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน (Online Media)	82.67/82.78
ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	วิธีคิดที่ 4 อริยสัจ	วิธีคิดที่ สามัญลักษณ์ 3 วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	กรณีตัวอย่าง (Case)	86.67/88.89
ชุดที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์	วิธีคิดที่ 10 วิภาษวาท	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	การอภิปรายกลุ่ม ย่อย (Small Group Discussion)	83.11/82.78

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่สร้างขึ้น ทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.89 - 86.67 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 82.22 - 88.89 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80

2.7.2) การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small group testing) (1:10) จำนวน 10 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับเก่ง 3 คน ปานกลาง 4 และอ่อน 3 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ผลการทดลองดังตาราง 3

ตาราง 3 ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (N = 10)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่าประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 1 การรู้เท่าทัน 1 ข้อมูลและข่าวสาร	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย	วิธีคิดที่ แยกแยะ 2 ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน (Online Media)	81.07/81.67
ชุดที่ 2 การรู้เท่าทัน 2 ละครและภาพยนตร์	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ์	วิธีคิดที่ วิภาษวาท 10	การใช้บทบาท สมมติ (Role-play)	81.47/81.53
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทัน เพลงออนไลน์	วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์ วิธีคิดที่ คุณ โทษ ทางออก 6	เพลง (Song)	82.13/82.50
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์	วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ - เทียม	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	กรณีตัวอย่าง (Case)	83.60/85.17
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์	วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	วิธีคิดที่ สืบสาวเหตุปัจจัย 1 วิธีคิดที่ แยกแยะ 2 ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	เกม (Game)	82.13/85.67
ชุดที่ 6 การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์	วิธีคิดที่ 8 เจ้าคุณธรรม	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สถานการณ์จำลอง (Simulation)	83.07/85.33
ชุดที่ 7 การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์ วิธีคิดที่ คุณ โทษ 6 ทางออก	การอภิปราย กลุ่มย่อย (Small Group Discussion)	80.27/82.67
ชุดที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์	วิธีคิดที่ สืบสาวเหตุปัจจัย 1 วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน (Online Media)	81.47/83.50

ตาราง 3 (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่า ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	วิธีคิดที่ 4 อริยสัจ	วิธีคิดที่ 3สามัญลักษณ์ วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ	กรณีตัวอย่าง (Case)	84.53/86.33
ชุดที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์	วิธีคิดที่ 10 วิภาษวาท	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ	การอภิปราย กลุ่มย่อย (Small Group Discussion)	81.20/83.17

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่สร้างขึ้น ทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.27 - 84.53 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 81.53 - 86.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80

2.7.3) การทดลองแบบภาคสนาม (Field testing) (1:100) จำนวน 30 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับเก่ง 10 คน ปานกลาง 10 และอ่อน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ผลการทดลองดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงการหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (N = 30)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่า ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 1 การรู้เท่าทัน 1 ข้อมูลและข่าวสาร	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย	วิธีคิดที่ แยกแยะ 2 ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ	สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน (Online Media)	80.13/81.33

ตาราง 4 (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่า ประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ การรู้เท่าทัน 2 ละคร และ ภาพยนตร์	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ์	วิธีคิดที่ วิชาชีวิต 10	การใช้บทบาท สมมติ (Role- play)	81.24/82.22
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทัน เพลงออนไลน์	วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ์ วิธีคิดที่ คุณ โทษ 6 ทางออก	เพลง (Song)	82.27/82.44
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทัน โฆษณาออนไลน์	วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ เทียม -	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	กรณีตัวอย่าง (Case)	83.24/85.33
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทัน เกมออนไลน์	วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	วิธีคิดที่ สืบสาวเหตุปัจจัย 1 วิธีคิดที่ แยกแยะ 2 ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	เกม (Game)	84.27/86.33
ชุดที่ 6 การรู้เท่าทัน เพื่อนออนไลน์	วิธีคิดที่ 8 เจ้าคุณธรรม	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สถานการณ์ จำลอง (Simulation)	82.36/84.56
ชุดที่ การรู้เท่าทัน 7 โทรศัพท์มือถือ	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์ วิธีคิดที่ คุณ โทษ 6 ทางออก	การอภิปรายกลุ่ม ย่อย (Small Group Discussion)	80.44/82.33
ชุดที่ 8 การรู้เท่าทัน อินเทอร์เน็ตและ เว็บไซต์	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์	วิธีคิดที่ สืบสาวเหตุปัจจัย 1 วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ใน ชีวิตประจำวัน (Online Media)	81.33/83.39

ตาราง 4 (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่า ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 9 การรู้เท่าทัน สื่อสังคมออนไลน์	วิธีคิดที่ 4 อริยสัจจ์	วิธีคิดที่ สามัญลักษณ์ 3 วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ	กรณีตัวอย่าง (Case)	85.42/87.33
ชุดที่ 10 การรู้เท่า ทันการใช้อย่าง สร้างสรรค์ และเป็น ประโยชน์	วิธีคิดที่ 10 วิภังคชาต	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ	การอภิปรายกลุ่ม ย่อย (Small Group Discussion)	81.29/82.67

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่สร้างขึ้น ทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.13 - 85.42 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 81.33 - 87.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80

3) เครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

เครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จำนวน 4 ฉบับ ใช้สำหรับการวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งทางด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านทักษะกระบวนการคิด และด้านเจตคติ โดยใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try out), กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในชั้นศึกษาผล รวมทั้งกลุ่มทดลองในชั้นขยายผลด้วย ซึ่งจะดำเนินการใช้ ก่อน และ หลัง ในการเข้าร่วมการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและวิเคราะห์หาคุณภาพ ดังนี้

3.1) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรทั้ง 4 ด้าน และแนวคิดเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายทางการศึกษาและลำดับขั้นพฤติกรรมการเรียนรู้ ของเบนจามิน บลูม รวมทั้งหลักการเขียนแบบทดสอบแบบปรนัย แบบสถานการณ์ และการสร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมด้านจิตพิสัยแบบมาตราส่วนประมาณค่า

3.2) สร้างข้อคำถามตามลักษณะเฉพาะของข้อสอบแต่ละฉบับ ดังนี้

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

สร้างข้อคำถามที่วัดระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ขั้นความรู้ความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทและเนื้อหา เช่น การรู้เท่าทันข้อมูลและ

ข่าวสาร, ละครและภาพยนตร์, เพลงออนไลน์, โฆษณาออนไลน์, เกมออนไลน์, เพื่อนออนไลน์, โทรศัพท์มือถือ, อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์, สื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น ตลอดจนผลกระทบต่อการใช้อีเมลออนไลน์และการใช้อีเมลออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ลักษณะของข้อสอบเป็นชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก รวม 80 ข้อ แบบคู่ขนาน มี 2 ฉบับ ฉบับหนึ่งใช้ทดสอบก่อนเข้าร่วมการทดลองและอีกฉบับใช้ทดสอบหลังการเข้าร่วมการทดลองเสร็จสิ้น ผู้เรียนจะต้องคิดหาคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ถ้าตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบผิดจะไม่ได้คะแนน การตัดสินใจว่าผู้ทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์อยู่ในระดับใด ใช้การพิจารณาจากคะแนนรวมของข้อที่ทำได้ ซึ่งในงานวิจัยนี้จะประยุกต์เอาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ ของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) มาเป็นแนวทางในการสร้าง ตัวอย่างข้อคำถามของฉบับที่ 1 แบบคู่ขนาน ตัวอย่าง

(0) การถูกหลอกหลวงหรือล่อลวงไปทำอันตรายจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์มาจากสาเหตุใด	(0) การไว้ใจเชื่อใจคนที่รู้จักหรือไม่รู้จักในสื่อออนไลน์ส่งผลเสียใด
.1 การไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว	.1 ความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ และครอบครัว
.2 ความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ และครอบครัว	.2 สามารถถูกค้นพบข้อมูลส่วนตัวได้โดยง่าย
.3 การไว้ใจเชื่อใจคนที่รู้จักหรือไม่รู้จัก	.3 อาจถูกหลอกหลวงหรือล่อลวงไปทำอันตราย
.4 การขาดความรู้ทางกฎหมาย พต่าง ๆ .บ.ร.	.4 ต้องรับผิดชอบทั้งด้านสังคมและกฎหมาย

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์

สร้างข้อคำถามสำหรับแต่ละสถานการณ์ โดยกำหนดสถานการณ์ปัญหาจากการใช้สื่อออนไลน์ที่เกิดขึ้นในสังคมโดยปรากฏในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก ยูทูป ไลน์ เป็นต้น หรือสร้างสถานการณ์ปัญหาหลักขณะขัดแย้งเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันขึ้นเองโดยผู้วิจัย แล้วสร้างข้อคำถามเชิงคิดวิเคราะห์ต่อสถานการณ์ดังกล่าว ลักษณะของข้อสอบเป็นชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก รวม 80 ข้อ ผู้เรียนจะต้องคิดหาคำตอบด้วยการคิดแบบโยนโสมนสิการที่สอดคล้องกับสถานการณ์นั้น ๆ คำถามแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ถ้าตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบผิดจะไม่ได้คะแนน การตัดสินใจว่าผู้ทำแบบทดสอบมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ในระดับใด ใช้การพิจารณาจากคะแนนรวมของข้อที่ทำได้ ซึ่งในงานวิจัยนี้จะประยุกต์เอาแบบทดสอบความสามารถในการรู้จักคิดแบบโยนโสมนสิการ จากงานวิจัยของ วลัยกานา ฉลากบาง (2548) มาเป็นแนวทางในการสร้าง ตัวอย่างข้อคำถามของฉบับที่ 2 แบบสถานการณ์ ตัวอย่าง

! ไม่เชื่ออย่าลบหลู่ ”ลางเตือนเหตุร้าย“ปฎิหาริย์ หลวงปู่ คำชะนวน

วานนี้ เกิดเหตุการณ์หน้าต้อไปคว่า ตำรวจจรดตรวจสอบ พบศพผู้เสียชีวิต ราย ถูกรถทับ 2 และมีผู้บาดเจ็บ อุดรธานี.คน มาไหว้ปู่ศรีสุทธา ที่คำชะนวน จ 7 พฤษภาคม“ คน สอบสวนคนขับให้การว่า 5 เพื่อขอพร ซึ่งมีคนมากกราบไหว้จำนวนมาก จึงต้องเข้าแถวต่อคิวยาว จนเกิดอาการเมื่อยล้า ขากลับตบหัวหลับ ในที่เกิดเหตุ รุดจึงเสียหลักแหกโค้งพลิกหน้าต้อไปคว่าแต่คนขับยืนยันว่า สาเหตุต้องมาจากฝันร้ายว่าจะเกิด ”อุบัติเหตุ และยังได้ยินเสียงหลวงปู่มาเตือนในฝันด้วย

(00) เกี่ยวกับ ”เรื่องแฝงเร้นในข่าวออนไลน์“ ข้อใดกล่าวได้ถูกต้องที่สุด

- .1 พิสูจน์ไม่ได้ เพราะ ตำรวจยังตรวจสอบไม่ละเอียด
- .2 พิสูจน์ไม่ได้ เพราะ เป็นสิ่งที่ไม่สามารถยืนยันไม่ได้
- .3 พิสูจน์ได้ เพราะ คนไทยเชื่อถือเรื่องนี้มาช้านานแล้ว
- .4 พิสูจน์ได้ เพราะ เจ้าหน้าที่ตำรวจพบเจอด้วยตนเอง

(000) ไม่ควรเชื่อถือหรือคล้อยตามข้อมูลใดในข่าวออนไลน์

- .1 มีคนมากกราบไหว้หลวงปู่จำนวนมาก
- .2 คนขับต้องยื่นเข้าแถวต่อคิวเป็นเวลานาน
- .3 คนขับเมื่อยล้าขณะขับรถจึงวูบหลับและเกิดอุบัติเหตุ
- .4 สาเหตุน่าจะมาจากฝันร้ายที่ได้ยินเสียงหลวงปู่เตือน

ฉบับที่ 3 แบบวัดการตระหนักรู้ต่อผลกระทบของสื่อออนไลน์

สร้างข้อคำถามเกี่ยวกับลักษณะอาการของการรับรู้ คิด ได้ รู้ลึก หรือสำนึกถึงผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ว่ามีโทษหรืออันตรายต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม ตามกรอบแนวคิดและนิยามลักษณะของแบบวัดเป็นแบบข้อคำถามวัดพฤติกรรมด้านจิตพิสัย แบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 อันดับ ของ Likert เป็นข้อความทั้งทางบวกและทางลบ จำนวน 60 ข้อ ซึ่งจะให้ผู้ตอบประเมินตนเองว่ามีความรู้สึกหรือความคิดเห็นตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อในระดับใด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ ถ้าตอบจริงมากที่สุด ให้ 5 คะแนน จริงมาก ให้ 4 คะแนน ค่อนข้างจริง ให้ 3 คะแนน ไม่จริง ให้ 2 คะแนน และไม่จริงเลย ให้ 1 คะแนน ส่วนข้อความทางลบจะให้คะแนนในลักษณะตรงข้าม การตัดสินใจผู้ทำแบบสอบถามมีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ด้านการตระหนักรู้ต่อผลกระทบของสื่อออนไลน์ในระดับใดใช้การพิจารณาจากคะแนนรวมที่ทำได้ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้ประยุกต์เอาแบบสอบถามด้านการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อของจินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) มาเป็นแนวทางในการสร้าง ตัวอย่างข้อคำถามของฉบับที่ 3 เช่น

ข้อคำถาม	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
(0) ชาวออนไลน์ที่แฝงเร้นความเชื่อ ค่านิยมผิด ๆ เป็นพิษภัยทางความคิด และพฤติกรรม ของผู้รับสารที่ขาดการไตร่ตรอง					
(00) ถ้าผู้นำเสนอข่าวหรือพิธีกรอ่านข่าวออนไลน์เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงควรให้ความเชื่อถือในข้อมูลว่ามีความถูกต้อง					
(000) ถ้าขาดการตรวจสอบแหล่งที่มา ผู้ให้ข้อมูล และเนื้อหาในข่าวออนไลน์ อาจเกิดส่งผลให้เกิดความคิดคล้อยตามและเชื่อถือได้					

ฉบับที่ 4 แบบวัดเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

สร้างข้อคำถามเกี่ยวกับลักษณะอาการของการมีความรู้สึกความคิดเห็นที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์ ต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม ตามกรอบแนวคิดและนิยาม ลักษณะของแบบวัดเป็นแบบข้อคำถามวัดพฤติกรรมด้านจิตพิสัย แบบมาตรประมาณค่า (Rating scale) 5 อันดับ ของ Likert เป็นข้อความทั้งทางบวกและทางลบ จำนวน 60 ข้อ ซึ่งจะให้ผู้ตอบประเมินตนเองว่ามีความรู้สึกหรือความคิดเห็นตามที่ระบุไว้ในแต่ละข้อในระดับใด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ ถ้าตอบจริงมากที่สุด ให้ 5 คะแนน จริงมาก ให้ 4 คะแนน ค่อนข้างจริง ให้ 3 คะแนน ไม่จริง ให้ 2 คะแนน และไม่จริงเลย ให้ 1 คะแนน ส่วนข้อความทางลบจะให้คะแนนในลักษณะตรงข้าม การตัดสินใจผู้ทำแบบทดสอบมีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ในระดับใดใช้การพิจารณาจากคะแนนรวมที่ทำได้ ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้ประยุกต์เอาแบบสอบถามด้านการเลือกรับและใช้สื่อมวลชนอย่างมีประสิทธิภาพของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) มาเป็นแนวทางในการสร้าง ตัวอย่างข้อคำถามของฉบับที่ 4 เช่น

ข้อคำถาม	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
(0) ข้าพเจ้าจะเชื่อถือและคล้อยตามข้อมูลข่าวสารออนไลน์ที่มีการแฝงเรื่องราวความเชื่อเพราะมีคุณประโยชน์ทางความคิด					
(00) ข้าพเจ้าคิดเห็นว่าการนำเสนอภาพการยิงจ่อหัว เรื่องขู่สาว เรื่องส่วนตัวในข่าวออนไลน์ เป็นการหวังผลทางธุรกิจ ซึ่งไม่มีคุณค่าต่อผู้รับสารและสังคม					
(000) ข้าพเจ้าเห็นว่าการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครทั้งดีและไม่ดีจากละครและภาพยนตร์ออนไลน์เป็นสิ่งสร้างสรรค์					

3.3) นำเครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ที่สร้างขึ้น เสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม แล้วปรับแก้ไข แล้วนำส่งผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา สื่อและเทคโนโลยีในวัตกรรมการศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อ ประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาความสอดคล้อง (Index of Consistency - IOC) ของข้อคำถามกับระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ ในฉบับที่ 1 กับ ฉบับที่ 2 และ สอดคล้องกับนิยามที่กำหนดในฉบับที่ 3 กับ ฉบับที่ 4 วิเคราะห์ผล แล้วคัดเลือกข้อที่ใช้ได้ไว้ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์

4) การทดลองใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try out) โดยใช้ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 30 คน ที่เคยได้เรียนรู้เรื่องการ รู้เท่าทันสื่อและการคิดแบบโยนิโสมนสิการมาแล้ว

5) การวิเคราะห์ผลคุณภาพเครื่องมือวัดและประเมินผล

5.1) ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) คุณภาพรายชื่อของแบบทดสอบ โดยการหาความยากง่าย (Difficality) และ ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) , คำนวณหาค่า ความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2539; และพิชิต ฤทธิจัญญ, 2544)

5.2) การนำข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกสูงมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544) สำหรับผลการประเมินและวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทัน สื่อออนไลน์ ดังตาราง 5

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยนำชุดกิจกรรมการ เรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม และเครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ที่ผ่านการพิจารณาตรวจสอบหาคุณภาพ และหาประสิทธิภาพแล้ว ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายตามขั้นตอน ดังนี้

1) ผู้วิจัยจัดการประชุมนิเทศเพื่ออธิบาย ชี้แจง จุดประสงค์ รายละเอียด ข้อตกลง และขั้นตอนในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ให้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ใน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 60 คน (2 ห้อง จาก 8 ห้องเรียน) ที่ยินยอมสมัครใจเข้าร่วม การศึกษาวิจัยฟัง

2) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือการใช้ชุด กิจกรรม ตามรายละเอียดดังนี้

2.1) ทำเครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ก่อนเข้า ร่วมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Pre-test) จำนวน 4 ฉบับ แล้วผู้วิจัยตรวจให้คะแนนบันทึกข้อมูลไว้ เป็นคะแนน ก่อนเข้าร่วมการทดลอง ใช้เวลา 3 คาบเรียน

2.2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่า ทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด ตามแผนการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ที่กำหนดไว้ในคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม จำนวน 10 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 40 – 45 นาที จำนวน 30 คาบ สัปดาห์ละ 5 คาบ รวม 6 สัปดาห์ รวมระยะเวลาประมาณ 1 เดือน 2 สัปดาห์ นอก เวลาเรียนคือช่วงอบรมเช้า – เย็น โดยคาบที่ 1 เป็นการฝึกฝนการคิด และ คาบที่ 2 เป็นการฝึกฝน การคิดซ้ำ ซึ่ง 2 คาบนี้ ในแต่ละชุดกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ ให้ทำแบบทดสอบประเมินตนเองก่อน เรียน , เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนสิการตามขั้นตอนที่กำหนดกับผู้วิจัย , ทำใบงาน 2 ใบงาน ซึ่งมี 4 ตอนในแต่ละชุดครอบคลุมตัวแปรทั้ง 4 ด้าน , ตรวจคำตอบ , ทำ แบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียน และบันทึกคะแนนไว้ในแต่ละชุด ส่วนคาบที่ 3 เป็นการ สรุปทบทวนวิธีการคิด ผู้เรียนจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมกับผู้วิจัย แล้วทำใบงานเกี่ยวกับการสรุป ขั้นตอนการคิดลงในแผนภาพความคิดเพื่อเป็นการสรุปวิธีการคิดอันนำไปสู่การนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง สุดท้ายตอบแบบสอบถามจากการเข้าร่วมกิจกรรม จากนั้นผู้วิจัย ตรวจสอบความถูกต้องของการทำใบงานทั้งหมดในชุดกิจกรรมแล้วบันทึกข้อมูลไว้ เป็นคะแนน ระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ จนครบ 10 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.3) ทำเครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ หลังเข้า ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Post - test) จำนวน 4 ฉบับ (โดยฉบับที่ 1 จะเปลี่ยนไปใช้แบบทดสอบ แบบคู่ขนานส่วนฉบับอื่นเช่นเดิม) แล้วผู้วิจัยตรวจให้คะแนนบันทึกข้อมูลไว้เป็นคะแนนหลังเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้

3) นำข้อมูลทั้งหมดไปจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ หาค่าสถิติพื้นฐาน ทดสอบสมมติฐานในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และสถิติทดสอบค่าที

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1) การหาความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ดำเนินการโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงจากคณะกรรมการที่ปรึกษาปริญญาโทแล้ว โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและสื่อเทคโนโลยีการศึกษา 3 ท่าน ประเมิน จากนั้นผู้วิจัยรวบรวมแล้วปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2) การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ โดยใช้ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2

3) การวิเคราะห์ข้อมูล หาค่าสถิติพื้นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4) หากคุณภาพของแบบทดสอบ ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ และ ฉบับที่ 2 แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ ดังนี้

4.1) หากคุณภาพแบบทดสอบ โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พร้อมแบบประเมิน เพื่อประเมินความเที่ยงตรงหรือตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบแต่ละข้อกับระดับชั้นพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการพิจารณาข้อสอบแต่ละข้อว่าตรงกับระดับชั้นพฤติกรรมการเรียนรู้หรือไม่

4.2) นำผลการประเมินความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญไปทำการวิเคราะห์หาค่า IOC (Index of Consistency) เพื่อพิจารณาเลือกข้อสอบที่มีค่าระหว่าง 0.50 - 1.00 ซึ่งแสดงว่าข้อสอบแต่ละข้อตรงกับระดับชั้นพฤติกรรมการเรียนรู้ ถ้าคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่า 0.50 แสดงว่าไม่มีความสอดคล้องต้องปรับปรุงแก้ไขอย่างใดอย่างหนึ่ง (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2539, น. 246-265; และพิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2544, น. 139-140)

4.3) นำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ และแบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาพิมพ์เป็นแบบทดสอบแล้วนำไปทดลอง (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 30 คน ที่เคยได้เรียนรู้เรื่องการคิดแบบโยนิโสมนสิการ และการรู้เท่าทันสื่อมาแล้ว

4.4) นำกระดาษคำตอบที่นักเรียนตอบแล้วมาตรวจให้คะแนน โดยพิจารณาข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน และข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบเกิน 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน และนำ

ผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบเป็นรายข้อโดยใช้เทคนิค 27% จากตารางวิเคราะห์ของจุง เตห์ ฟาน (Fan. 1952: 3-32) โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (ลั้วณ สายยศ; และอังคณา สายยศ, 2538, น. 168; อ้างอิงจาก Kuder Richardson)

5. หากคุณภาพของแบบวัด ฉบับที่ 3 แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ ฉบับที่ 4 แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ดังนี้

5.1) หากคุณภาพของแบบสอบถาม โดยผู้เชี่ยวชาญหาความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามที่กำหนด ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พิจารณาและนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถาม

5.2) หากค่าอำนาจจำแนก ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 30 คน นำผลการตรวจให้คะแนนมาวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อและคัดเลือกไว้เฉพาะข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544, น. 190)

5.3) หากความเชื่อมั่น ผู้วิจัยนำข้อคำถามที่ค่าอำนาจจำแนกผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) ผลการประเมินและวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือวัดและประเมินผลก่อนเรียน – หลังเรียน ดังตาราง 5

ตาราง 5 ผลการประเมินและวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือวัดและประเมินผลก่อนเรียน หลังเรียน

ฉบับ	ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)	คุณภาพรายข้อ		ค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับ (Reliability)
	IOC	ความยาก ง่าย)r(ค่าอำนาจจำแนก)r(
ฉบับที่ 1 ปรนัย ตัวเลือก 4 (แบบคู่ขนาน)	0.67 – 1.00 40)ข้อ(0.77 - 0.37	0.88 - 0.38	0.931
ฉบับที่ 1 (แบบคู่ขนาน) ปรนัย ตัวเลือก 4	0.67 – 1.00 40)ข้อ(0.33 - 0.73	0.39 - 0.89	0.951
ฉบับที่ 2 ปรนัย ตัวเลือก 4	0.67 – 1.00 30)ข้อ(0.80 - 0.43	0.74 - 0.33	0.895
ฉบับที่ 3 มาตราส่วนประมาณค่า) ระดับ 5Likert(0.67 – 1.00 30)ข้อ (-	0.26 - 0.87	0.942
ฉบับที่ 4 มาตราส่วนประมาณค่า) ระดับ 5Likert (0.67 – 1.00 30)ข้อ(-	0.67 - 0.21	0.912

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กับกลุ่มเป้าหมายว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 60 คน (2 ห้องเรียน จาก 8 ห้องเรียน ซึ่งคณะกรรมการทั้ง 8 ห้องเรียน) ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยทำการสอน โดยเป็นกลุ่มทดลอง (Experimental group) 1 กลุ่ม และ

กลุ่มควบคุม (Control group) 1 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน / 1 ห้องเรียน เพื่อใช้สำหรับศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด และคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม

2) เครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จำนวน 4 ฉบับ ได้แก่

2.1) แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

2.2) แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์

2.3) แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์

2.4) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ตัวแปรตาม

ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน คือ

1) ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

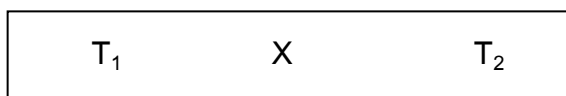
2) การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์

3) การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์

4) การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

4. แบบแผนการทดลอง

1) แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบมีการทดสอบตัวแปรตามทั้ง ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง โดยมีกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม กับ กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม จำนวนนักเรียนกลุ่มละ 30 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 60 คน โดยใช้แบบแผน Pretest Posttest Control group design ดังภาพประกอบ 14 และ 15

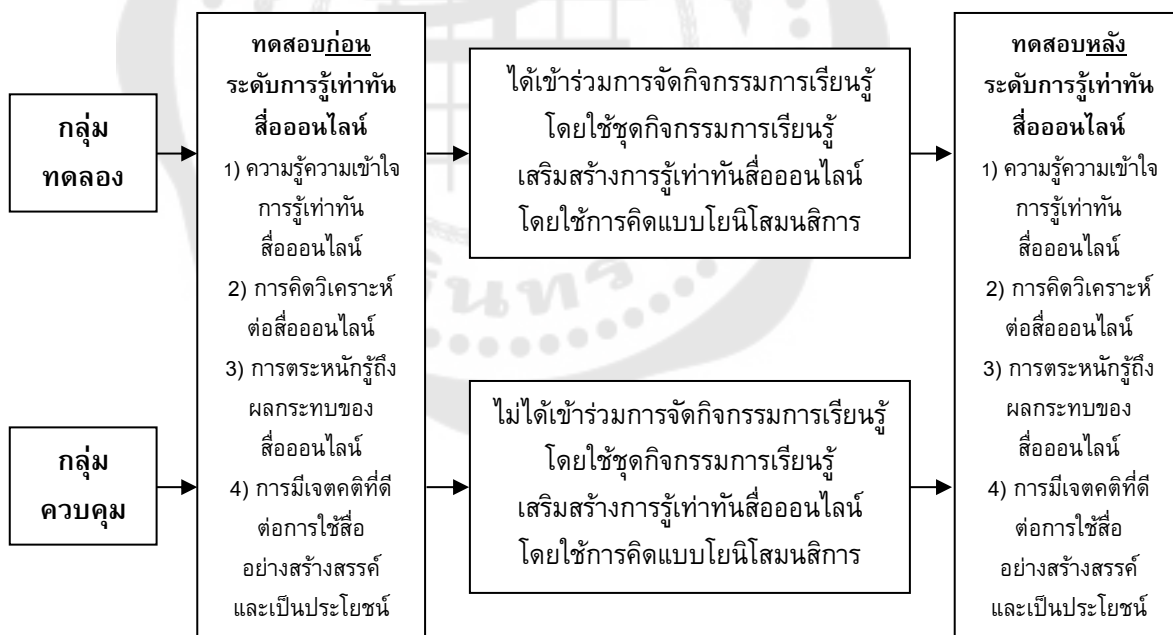


ภาพประกอบ 14 แบบแผนการวิจัย Pretest Posttest Control group design

กับกลุ่มเป้าหมายชั้นศึกษาผล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

- T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิด
แบบโยนิโยมนสิการ
- T_2 หมายถึง การทดสอบหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



ภาพประกอบ 15 แผนการดำเนินการทดลอง

2) กำหนดให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเป็นอิสระจากกัน แต่มีลักษณะ ขนาด จำนวน นักเรียนที่เท่าเทียมกัน (equivalent) เพื่อให้มั่นใจว่าการจัดกระทำกับตัวแปรต้นหรือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จะส่งผลกับนักเรียนกลุ่มทดลองเท่านั้น ไม่ได้ส่งผลกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

3) ลดความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อน เพื่อควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนโดยการทำให้ค่าความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อนมีค่าน้อยที่สุดหรือเป็นศูนย์ ผู้วิจัยลดความคลาดเคลื่อนอย่างเป็นระบบ (Systematic error) โดยการสร้างเครื่องมือวัดให้มีความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นสูง ตลอดจนมีความเป็นปรนัยและมีประสิทธิภาพสูง รวมทั้งมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และการควบคุมการทดสอบด้วยตนเอง

5. การดำเนินการทดลองและการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมและเครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ที่ผ่านการพิจารณาตรวจสอบและหาคุณภาพและประสิทธิภาพแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ก่อนการทดลอง

1) ผู้วิจัยติดต่อบัณฑิตวิทยาลัยและสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการดำเนินการเสนอโครงการวิจัยเพื่อขอการรับรองคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ และได้รับการรับรองให้ดำเนินการศึกษาวิจัย ภูมิภาคผนวก จ.

2) ผู้วิจัยติดต่อบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อทำจดหมายขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัยในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) และได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้ดำเนินการ

3) ผู้วิจัยจัดการประชุมนิเทศเพื่ออธิบาย ชี้แจง จุดประสงค์ รายละเอียด ข้อตกลง และขั้นตอนในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และอ่านเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัยให้กับกลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 60 คน (2 ห้อง จาก 8 ห้องเรียน) ที่ยินยอมสมัครใจเข้าร่วมการศึกษาวิจัยฟัง แล้วให้กรอกข้อมูลให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ตามรูปแบบของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ใช้เวลา 1 คาบ ภูมิภาคผนวก จ.

4) ทำแบบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Pre-test) จำนวน 4 ฉบับ แล้วผู้วิจัยตรวจให้คะแนนบันทึกข้อมูลไว้ เป็นคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เวลา 3 คาบเรียน

ขั้นที่ 2 ระหว่างการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมโดยเคร่งครัด ควบคุมไปกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่สร้างขึ้นและผ่านการตรวจสอบหาประสิทธิภาพแล้ว จำนวน 10 ชุด ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม จำนวน 10 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 40-45 นาที จำนวน 30 คาบ โดยจัดแบ่งเป็น 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ / 3 คาบ รวม 10 สัปดาห์ รวมระยะเวลาประมาณ 2 เดือน 2 สัปดาห์ ในคาบเรียนรายวิชาชั้นประถมศึกษาและนอกเวลาเรียนคือช่วงอบรมเช้า - เย็น (วันอังคารกับวันพฤหัสบดี ช่วงอบรมเช้า 08.00 - 08.40 น. และวันศุกร์ ช่วงเวลา คาบเรียนชั้นละ 14.40 - 15.10 น.) โดยคาบที่ 1 เป็นการฝึกฝนการคิด และ คาบที่ 2 เป็นการฝึกฝนการคิดซ้ำ ซึ่ง 2 คาบนี้ในแต่ละชุดกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ ให้ทำแบบทดสอบประเมินตนเองก่อนเรียน, เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนสิการตามขั้นตอนที่กำหนดกับผู้วิจัย, ทำใบงาน 2 ใบงาน ซึ่งมี 4 ตอนในแต่ละชุดครอบคลุมตัวแปรทั้ง 4 ด้าน, ตรวจสอบคำตอบ, ทำแบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียนและบันทึกคะแนนไว้ในแต่ละชุด ส่วนคาบที่ 3 เป็นการสรุปบททวนวิธีการคิด ผู้เรียนจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมกับผู้วิจัย แล้วทำใบงานเกี่ยวกับการสรุปขั้นตอนการคิดลงในแผนภาพความคิดเพื่อเป็นการสรุปวิธีการคิดอันนำไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง สุดท้ายตอบแบบสอบถามจากการเข้าร่วมกิจกรรม การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังตาราง 6

ขั้นที่ 3 หลังการทดลอง

1) ทำแบบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน หลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Post - test) จำนวน 4 ฉบับ (โดยฉบับที่ 1 จะเปลี่ยนไปใช้แบบทดสอบแบบคูชานานส่วนฉบับอื่นเช่นเดิม) แล้วผู้วิจัยตรวจให้คะแนนบันทึกข้อมูลไว้ เป็นคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

2) นำข้อมูลทั้งหมดไปจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ หาค่าสถิติพื้นฐานทดสอบสมมติฐานในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และสถิติทดสอบค่าที

ตาราง 6 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

สัปดาห์ ที่	คาบ ที่	เวลา (นาท)	ชุดกิจกรรมที่ และ กิจกรรมที่ใช้	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ และ ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ		
				หลัก	ร่วม	ขั้นตอนการคิด
สัปดาห์ที่ 1	1	45	ชุดที่ 1 การรู้เท่าทัน ข้อมูลและข่าวสาร ----- การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน (Online Media)	หลัก วิธีที่ 1 สืบสาว เหตุ ปัจจัย	ร่วม วิธีที่ 2 วิธีที่ 5	ขั้นที่ 1
	2	40				พิจารณาไตร่ตรอง
	3	45				เหตุการณ์ หรือ เรื่องราว
						ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะ ตามหลักการและความมุ่งหมาย
						ขั้นที่ 3 สืบสาวถึงสาเหตุและส่วนประกอบ ที่ทำให้เกิดผล ด้วยการหาความสัมพันธ์ และตั้งคำถาม-หาคำตอบ
สัปดาห์ ที่ 2	4	45	ชุดที่ 2 การรู้เท่าทันละคร และภาพยนตร์ ----- การใช้บทบาทสมมติ (Role-play)	วิธีที่ 5 อรรถ ธรรม สัมพันธ์	วิธีที่ 10	ขั้นที่ 1
	5	40				พิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์
	6	45				ขั้นที่ 2 จำแนกโดยมองตามความเป็นจริง ในแง่ต่าง ๆ ว่าดี หรือ ไม่ดี อย่างไร แล้วประเมินค่าสิ่งนั้น
						ตามหลักการและความมุ่งหมาย
						ขั้นที่ 3 แสดงออกและสื่อความ ด้วยการพูดนำเสนอข้อสรุป ที่ละประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ ตามหลักการและความมุ่งหมาย

ตาราง 6 (ต่อ)

สัปดาห์ ที่	คาบ ที่	เวลา (นาท)	ชุดกิจกรรมที่ และ กิจกรรมที่ใช้	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ และ ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ		
สัปดาห์ ที่ 3	7	45	ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลง ออนไลน์ ----- เพลง (Song)	วิธีที่ 9 อยู่กับ ปัจจุบัน	วิธีที่ 5 วิธีที่ 6	<p>ขั้นที่ 1</p> <p>การพิจารณาไตร่ตรอง เหตุการณ์ หรือ สภาพการณ์</p> <p>ขั้นที่ 2</p> <p>คิดวิเคราะห์หาเหตุผล เชื่อมโยงความสัมพันธ์ องค์ประกอบต่าง ๆ ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3</p> <p>การใช้สติบั้ง บังคับจิตใจ ไม่ให้ฟุ้งซ่านตามอารมณ์ความรู้สึก</p> <p>ขั้นที่ 4</p> <p>จำแนกแยกแยะ ด้านดี ด้านเสีย ตัดสินใจหาทางออกสู่ การปฏิบัติที่เหมาะสม</p>
	8	40				
	9	45				
สัปดาห์ ที่ 4	10	45	ชุดที่ 4 การรู้เท่าทัน โฆษณาออนไลน์ ----- กรณีตัวอย่าง)Case)	วิธีที่ 7 คุณค่า แท้ คุณค่า เทียม	วิธีที่ 5	<p>ขั้นที่ 1</p> <p>การใช้ปัญญาพิจารณา ไตร่ตรอง สภาพการณ์ ด้วยความเข้าใจในเหตุผล</p> <p>ขั้นที่ 2</p> <p>การวินิจฉัย (ลงความเห็น) คุณค่าแท้และคุณค่าเทียม ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3</p> <p>การคิดประเมินค่า และการตัดสินใจเลือก</p>
	11	40				
	12	45				

ตาราง 6 (ต่อ)

สัปดาห์ ที่	คาบ ที่	เวลา (นาที)	ชุดกิจกรรมที่ และ กิจกรรมที่ใช้	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ และ ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ		
สัปดาห์ ที่ 5	13	45	ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกม ออนไลน์ ----- เกม (Game)	วิธีที่ 6	วิธีที่ 1 วิธีที่ 2 วิธีที่ 5	ขั้นที่ 1
	14	40		คุณ โทษ		พิจารณาไตร่ตรองสภาพการณ์ แล้วหาความสัมพันธ์
	15	45		ทาง ออก		ขั้นที่ 2 จำแนกแยกแยะโดยไตร่ตรอง ส่วนประกอบที่เป็นคุณ ขั้นที่ 3 จำแนกแยกแยะโดยไตร่ตรอง ส่วนประกอบที่เป็นโทษ ขั้นที่ 4 ตัดสินใจหาทางออกสู่ การปฏิบัติที่เหมาะสม
สัปดาห์ ที่ 6	16	45	ชุดที่ 6 การรู้เท่าทัน เพื่อนออนไลน์ ----- สถานการณ์จำลอง (Simulation)	วิธีที่ 8 เรา คุณ ธรรม	วิธีที่ 5	ขั้นที่ 1
	17	40				พิจารณาไตร่ตรอง สภาพการณ์ตามหลักการ และความมุ่งหมาย
	18	45				ขั้นที่ 2 คิดเข้าคุณธรรม 1) คิดนี้ใจใส่ใจถึงสิ่งที่เป็นกุศล (2) พิจารณาโทษของความคิด ที่เป็นอกุศล 3) ไม่คิดถึงไม่ใส่ใจถึง ความคิดอกุศล 4) พิจารณาถึงสิ่งที่ทำให้ เกิดความคิดอกุศล (5) ตั้งจิตอธิษฐานข่มใจระงับ ความคิดอกุศล

ตาราง 6 (ต่อ)

สัปดาห์ ที่	คาบ ที่	เวลา (นาท)	ชุดกิจกรรมที่ และ กิจกรรมที่ใช้	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ และ ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ		
สัปดาห์ ที่ 7	19	45	ชุดที่ 7 การรู้เท่าทัน โทรศัพท์มือถือ ----- การอภิปรายกลุ่มย่อย)Small Group Discussion)	วิธีที่ 2	วิธีที่ 5	ขั้นที่ 1
	20	40		แยก	วิธีที่ 6	พิจารณาไตร่ตรองสภาพการณ์
	21	45		แยก		ขั้นที่ 2 จำแนกแยกแยะด้านดี ด้านเสีย ตามหลักการและความมุ่งหมาย
				ส่วน		ขั้นที่ 3 ตัดสินใจหาทางออกสู่ การปฏิบัติที่เหมาะสม
				ประ		
				กอบ		
สัปดาห์ ที่ 8	22	45	ชุดที่ 8 การรู้เท่าทัน อินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ ----- สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน)Online Media)			ขั้นที่ 1
	23	40				การไตร่ตรอง พิจารณาเหตุการณ์ ตามหลักการและความมุ่งหมาย
	24	45				ขั้นที่ 2 สืบสาวถึงสาเหตุ และ ส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผล ด้วยการหาความสัมพันธ์
					วิธีที่ 3	วิธีที่ 1
				สามัญ	วิธีที่ 5	ขั้นที่ 4 แก้ไขและทำการไปตาม เหตุปัจจัย
				ลักษณะ		

ตาราง 6 (ต่อ)

สัปดาห์ ที่	คาบ ที่	เวลา (นาท)	ชุดกิจกรรมที่ และ กิจกรรมที่ใช้	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ และ ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ		
สัปดาห์ ที่ 9	25	45	ชุดที่ 9			ขั้นที่ 1
	26	40	การรู้เท่าทัน			การพิจารณาไตร่ตรอง เหตุการณ์ ตามหลักการและความมุ่งหมาย
	27	45	สื่อสังคมออนไลน์ ----- กรณีตัวอย่าง)Case)	วิธีที่ 4 อริย สัจจ์	วิธีที่ 3 วิธีที่ 5	ขั้นที่ 2 รู้เท่าทันและยอมรับความจริง ถึงเหตุปัจจัย ขั้นที่ 3 แก้ไขและทำการไปตาม เหตุปัจจัย ตามขั้นตอน (1ทุกข์ คือ สภาพปัญหาที่ประสบ หรือ กำหนดปัญหานั้นให้ชัดเจน (2สมุทัย คือ สืบค้นหาสาเหตุแห่งปัญหา เพื่อเตรียมแก้ไข (3นิโรธ คือ ค้นหาทางแก้ไข หรือ วิธีการพ้น จากปัญหาที่ประสบ (4มรรค คือ นำวิธีการแก้ไขปัญหา ที่ประสบนั้นไปสู่การปฏิบัติ
สัปดาห์ ที่ 10	28	45	ชุดที่ 10			ขั้นที่ 1
	29	40	การรู้เท่าทันการใช้			การไตร่ตรอง พิจารณาเหตุการณ์ ตามหลักการและความมุ่งหมาย
	30	45	สื่อออนไลน์ อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์ ----- การอภิปรายกลุ่มย่อย)Small Group Discussion)	วิธีที่ 10 วิภัชช วาท	วิธีที่ 5	ขั้นที่ 2 การจำแนกเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจนที่ละ ประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ แล้วจึงสรุปข้อวินิจฉัย ขั้นที่ 3 แสดงออกและสื่อความ ตามความคิดด้วยการพูด จำแนกแยกแยะประเด็น และแง่มุมต่าง ๆ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) วิเคราะห์คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สถิติ ดังนี้
 - 1.1) ค่าร้อยละ (Percentage)
 - 1.2) ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean)
 - 1.3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สัญลักษณ์ S.D.
- 2) การเปรียบเทียบผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติทดสอบ t-test
- 3) การเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สถิติทดสอบ Paired t-test

ขั้นตอนที่ 4 ขยายผลการศึกษา

ขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อขยายผลการศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ไปยังกลุ่มเป้าหมายอื่นที่ต่างกับโรงเรียนสาธิตในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสวัสดิศึกษา เขตวัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน (1 ห้องเรียน จาก 4 ห้องเรียน) ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ที่ผู้วิจัยสะดวกเข้าดำเนินการทดลองได้เป็นกลุ่มทดลอง (Experimental group) 1 กลุ่ม เพื่อใช้สำหรับขั้นขยายผลการศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด และคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม
- 2) เครื่องมือวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จำนวน 4 ฉบับ ได้แก่
 - 2.1) แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
 - 2.2) แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์
 - 2.3) แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์
 - 2.4) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโยมนสิการ

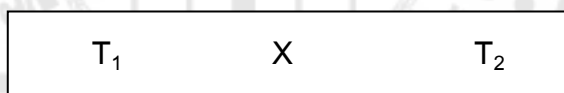
ตัวแปรตาม

ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน คือ

- 1) ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
- 2) การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์
- 3) การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์
- 4) เจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

4. แบบแผนการทดลอง

1) แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบมีการทดสอบตัวแปรตามทั้ง ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง โดยมีกลุ่มทดลองเพียง 1 กลุ่ม จำนวนนักเรียน 30 คน ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design (Fitz-Gibbon, 1987, p. 113) ดังภาพประกอบ 16



ภาพประกอบ 16 แบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design
กับกลุ่มทดลองชั้นขยายผลการศึกษา

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

- | | |
|-------|---|
| T_1 | หมายถึง การทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ |
| X | หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโยมนสิการ |
| T_2 | หมายถึง การทดสอบหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ |

5. การดำเนินการทดลองและการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมและแบบทดสอบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ที่ผ่านการพิจารณาตรวจสอบและหาประสิทธิภาพแล้ว ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายตามขั้นตอน ดังนี้ (ดังตาราง 6)

ขั้นที่ 1 ก่อนการทดลอง

1) ผู้วิจัยติดต่อบัณฑิตวิทยาลัยและสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการดำเนินการเสนอโครงการวิจัยเพื่อขอการรับรองคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ และได้รับการรับรองให้ดำเนินการศึกษาวิจัย คุณภาพจ.จ.

2) ผู้วิจัยติดต่อบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อทำจดหมายขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัยในโรงเรียนสวัสดิศึกษา และได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้ดำเนินการ

3) ผู้วิจัยจัดการประชุมพิเศษเพื่ออธิบาย ชี้แจงจุดประสงค์ รายละเอียด ข้อตกลง และขั้นตอนในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และอ่านเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัยให้กับกลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน (1 ห้องเรียน จาก 4 ห้องเรียน) ที่ยินยอมสมัครใจเข้าร่วมการศึกษาค้นคว้าวิจัยแล้ว ให้กรอกข้อมูลให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยสำหรับผู้ที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ตามรูปแบบของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ใช้เวลา 1 คาบ คุณภาพจ.จ.

4) ทำแบบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Pre-test) จำนวน 4 ฉบับ แล้วผู้วิจัยตรวจให้คะแนนบันทึกข้อมูลไว้ เป็นคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เวลา 3 คาบเรียน

ขั้นที่ 2 ระหว่างการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมโดยเคร่งครัด ควบคุมไปกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่สร้างขึ้นและผ่านการตรวจสอบหาประสิทธิภาพแล้ว จำนวน 10 ชุด ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม จำนวน 10 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 40 - 45 นาที จำนวน 30 คาบ โดยจัดแบ่งเป็น 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ / 3 คาบ สัปดาห์ละ 5 คาบ รวม 6 สัปดาห์ รวมระยะเวลาประมาณ 1 เดือน 2 สัปดาห์ ในช่วงอบรมเช้า เวลา 08.00 – 08.40 น. หรือ ช่วงอบรมเย็น เวลา 14.30 – 15.20 น. โดยคาบที่ 1 เป็นการฝึกฝนการคิด และ คาบที่ 2 เป็นการฝึกฝนการคิดซ้ำ ซึ่ง

2 คาบนี้ ในแต่ละชุดกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ให้ทำแบบทดสอบประเมินตนเองก่อนเรียน, เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนสิการตามขั้นตอนที่กำหนดกับผู้วิจัย, ทำใบงาน 2 ใบงาน ซึ่งมี 4 ตอนในแต่ละชุดครอบคลุมตัวแปรทั้ง 4 ด้าน, ตรวจสอบคำตอบ, ทำแบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียนและบันทึกคะแนนไว้ในแต่ละชุด ส่วนคาบที่ 3 เป็นการสรุปทบทวนวิธีการคิด ผู้เรียนจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมกับผู้วิจัย แล้วทำใบงานเกี่ยวกับการสรุปขั้นตอนการคิดลงในแผนภาพความคิดเพื่อเป็นการสรุปวิธีการคิดที่นำไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง สุดท้ายตอบแบบสอบถามจากการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นที่ 3 หลังการทดลอง

1) ทำแบบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน หลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Post - test) จำนวน 4 ฉบับ (โดยฉบับที่ 1 จะเปลี่ยนไปใช้แบบทดสอบแบบคู่ขนานส่วนฉบับอื่นเช่นเดิม) แล้วผู้วิจัยตรวจให้คะแนนบันทึกข้อมูลไว้ เป็นคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

2) นำข้อมูลทั้งหมดไปจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสรุปผลการทดลอง ดังนี้ หาค่าสถิติพื้นฐาน ทดสอบสมมติฐานในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และสถิติทดสอบค่าที่

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สถิติ ดังนี้

1.1) ค่าร้อยละ (Percentage)

1.2) ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean)

1.3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สัญลักษณ์ S.D.

2) การเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สถิติทดสอบ Paired t-test

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ผลการศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสร้างกรอบแนวคิด ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ตอนที่ 4 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการในชั้นขยายผลการศึกษา

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
\bar{D}	แทน	ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ย
Sig	แทน	ระดับนัยสำคัญ
t	แทน	สถิติทดสอบที
T	แทน	การวัด แบ่งเป็น ก่อนเรียน (T_1) และหลังเรียน (T_2)

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสร้างกรอบแนวคิด

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ เริ่มด้วยการศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิดทฤษฎี บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ แล้ววิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล และสร้างกรอบแนวคิด เพื่อให้ได้แนวทางที่นำไปสู่การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านทักษะกระบวนการคิด และด้านเจตคติทั้งนี้ตั้งอยู่บนแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องดังนี้ สื่อออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ การพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ การคิดตามหลักพุทธธรรม แบบโยนิโสมนสิการ 10 วิธี พุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ การใช้กิจกรรมในการสอนและการจัดการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้ จิตวิทยาการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้นฐาน จุดมุ่งหมายทางการศึกษา ลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยมเชิงปัญญา (Cognitive Constructivism) ของเพียเจต์ และเชิงสังคม (Social Constructivism) ของ วีก็อทสกี การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีบทบาทและมีส่วนร่วมของผู้เรียน หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กระทรวงศึกษาธิการ หลักสูตรสถานศึกษา พ.ศ.2560 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ในส่วนของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล

ผลการศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้สามารถสรุปวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล และสร้างกรอบแนวคิด เพื่อให้ได้แนวทางอันนำไปสู่การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ได้ดังตาราง 7

ตาราง 7 ผลการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่สรุปได้และแนวทางการนำไปใช้ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนัสสิก

แนวคิด ทฤษฎี	กรอบแนวคิดที่สรุปได้	แนวทางการนำไปใช้ออกแบบ
<p>การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (Media Literacy)</p> <p>นลินทร สิริไทย (2547), รักรัต มันทเลิศ (2547), รินตนา ดันสูงวรรณนท์ (2550), พรทีพย์ เอ็นจะบง (2552), นุบศก มະศรีทองคำ (2559), ดนุลดดา จานสุรี (2559), [Baran (2004), Potter (2006), Tallim (2006) และ Wood (2006) อ้างอิงจาก อุษา นิกิกันส์ (2559)], สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (2559)</p>	<p>ทักษะหรือความสามารถ ในการเข้าใจถึงสื่อ เปิดรับและเลือกรับสื่อ การคิด วิเคราะห์ ความรู้ ความเข้าใจ การวิเคราะห์ที่ดีความ ตัดสิน ประเมินค่า จากเนื้อหาของสื่อ มีความตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อ ต่อตนเอง ครอบครัว สังคม เห็นคุณค่า ความสำคัญ และความจำเป็นในการป้องกันตนเองให้พ้น อันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์ ตลอดจนมีเจตคติที่ดีต่อการใช้อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และดำรงชีวิต ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ 1) ความรู้ ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2) การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 3) การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ 4) การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์</p>	<p>1. กำหนดเป็นจุดประสงค์และผลการเรียนรู้ ที่คาดหวังในแผนการจัดการจัดการเรียนรู้</p> <p>2. ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ไปความรู้ และไปงาน ระหว่างเรียน ในแต่ละชุดกิจกรรมให้สอดคล้อง เพื่อฝึกฝนพัฒนาให้กลุ่มเป้าหมายมีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้ง 4 ด้าน สูงขึ้น หลังการ เข้าร่วมกิจกรรม</p>
<p>การคิดแบบโยนิโสมนัสสิก (การทำอุบายแยบคายในใจ)</p> <p>พระพรหมคุณภาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต) (2556), สุมน อมรวิวัฒน์ (2542)</p>	<p>เป็นการคิดที่มีการวิเคราะห์เหตุผล ประเมินค่า แยกแยะดีชั่ว คุณโทษ ประโยชน์ มิใช่ประโยชน์ ตามความเป็นจริงก่อนเลือกทางแก้ปัญหา ซึ่งมี 10 วิธี ต่างสัมพันธ์อิงอาศัยกัน เมื่อเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหาจะต้องบูรณาการรูปแบบวิธีคิดมาผสมผสานกลมกลืนกัน เพื่อนำไปสู่แนวทางการปฏิบัติ ที่ถูกต้อง ได้แก่ 1) สืบสาวเหตุปัจจัย 2) แยกแยะส่วนประกอบ 3) สามัญลักษณ์ 4) อริยสัจจ 5) อรรถธรรมสัมพันธ์ 6) คุณโทษ ทางออก 7) คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม 8) เจ้าคุณธรรม 9) อยู่กับปัจจุบัน และ 10) วิวัชระวาท</p> <p>*วิธีคิดทุกวิธี จะต้องมีการไตร่ตรองพิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย หรือ วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ เป็นพื้นฐานและทิศทางของการปฏิบัติในทุกสถานการณ์นั้นแล้วก็จะปฏิบัติผิดพลาดไขว้เขว ผู้ที่คิดเช่นนั้นได้ จึงถือว่าคิดได้ คิดเป็น และคิดดี</p>	<p>1. ประมวลวิธีคิดแต่ละวิธีออกมาแล้วกำหนดเป็น วิธีคิดหลัก 1 วิธี และ วิธีคิดร่วม 1 หรือ 2 หรือ 3 วิธี ผสมกันเป็นขั้นตอนการคิด ที่แตกต่างกันไปในแต่ละชุดกิจกรรม แต่จะมีวิธีคิดที่ 5 ในทุกชุดกิจกรรม</p> <p>2. นำขั้นตอนการคิดที่ประมวลได้และผลตอบรับ อย่างกลมกลืนแล้ว ไปใช้ในชั้นสอน ของการ ดำเนินการจัดการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ กลุ่มเป้าหมายได้ฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนัสสิกกับสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ จากการ ใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน</p>

แนวคิด ทฤษฎี	กรอบแนวคิดที่สรุปได้	แนวทางทฤษฎีไปใช้ออกแบบ
<p>พุทธวิธีสอนโดยสังฆศาสตร์ และโยนิโสมนสิการ อุณน อมรวิวัฒน์ (2533)</p>	<p>การเรียนการสอนต้องเริ่มต้นด้วย “การสร้างศรัทธา” อันเป็น “ปัจจัยภายนอก” ที่ผลักดันให้ผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียน ด้วยการใช้ “กัลยาณมิตร” ที่ดี เหนียวแน่น ส่งเสริม จูงใจและปลุกเร้าผู้เรียนด้วย “ปรโตโฆษะ” ที่เป็นคำอธิบายชี้แจง อันทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตัวผู้สอนว่า ศาสนะและวิธีเรียนจะบังเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้เรียน ส่วน “ปัจจัยภายใน” คือ “วิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ” การทำอุบายแบบภายในใจ 10 วิธี ที่ช่วยให้เกิดปัญญา ด้วยการใช้ความคิดวิเคราะห์ ประเมินค่า และแก้ปัญหา พัฒนาไปสู่สัมมาทิฐิ ความเห็นชอบเข้าใจที่ถูกต้อง</p>	<p>แนวทางการนำไปใช้ออกแบบ</p> <p>ออกแบบการเรียนแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็น 3 ขั้น ดังนี้</p> <p>ขั้นนำ การสร้างศรัทธา (กัลยาณมิตร + ปรโตโฆษะ) สร้างสัมพันธภาพ บรรยายภาค เจตคติ ที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจ เช่น การนั่งสมาธิ สันทนาการพูดคุย อภิปราย แสดงความคิดเห็น การถาม-ตอบ การให้รางวัล เป็นต้น</p> <p>ขั้นสอน นำเสนอสิ่งเข้าที่เป็นสถานการณ์ความขัดแย้งที่ก่อให้เกิดการคิด และฝึกฝนการคิดตามขั้นตอน</p> <p>การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (2 – 4 ขั้น) ที่ผู้วิจัยประมวลได้ ในการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาข้อเสนอแนะตามสถานการณ์จริงเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ และที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น</p> <p>ขั้นสรุป สรุปและทบทวนเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีคิด</p>
<p>หลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551) และ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสตรีศรีนครินทรวิโรฒประชา มิตร (ฝ่ายประถม) (2560)</p>	<p>แนวทางในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ระดับชั้นประถมศึกษา คือ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา ใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ตลอดจนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรสถานศึกษาข้อที่ 4 ใฝ่เรียนรู้ และข้อที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน ทั้งนี้ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม โดยใช้เวลา 60 นาที และประสบการณ์ที่หลากหลาย เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้กระบวนการมีส่วนร่วม และ การเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกันทำงานเป็นทีม</p>	<p>1. ออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ สามารถส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะสำคัญ ทั้ง 5 ด้าน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรสถานศึกษา โดยใช้คาบเรียนชั้นประถมศึกษา</p> <p>2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผ่านกระบวนการกลุ่ม เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย เกม บทบาทสมมติ สื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน ฯลฯ</p>

ตาราง 7 (ต่อ)

แนวคิด ทฤษฎี	กรอบแนวคิดที่สรุปได้	แนวทางทฤษฎีไปใช้ออกแบบ
<p>ทฤษฎีการเรียนรู้ และ จิตวิทยาการเรียนรู้</p> <p>1. จุดประสงค์ทางการเรียนรู้ และ ลำดับขั้นพฤติกรรมการเรียนรู้ (Taxonomy of Educational objectives)</p> <p>เบนจามิน บลูม Bloom (1956; อ้างอิงจาก บุญชม ศรีสะอาด, 2537) และ มาร์ต พัฒนผล (2557)</p>	<p>1. การเรียนการสอนที่จะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนแน่นอน เพื่อที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รวมทั้งวัดประเมินผลได้ถูกต้อง จึงได้แบ่งจุดมุ่งหมายทางการศึกษา (Taxonomy of Educational objectives) กล่าวคือ การเรียนการสอน มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปเป็นทางที่พึงประสงค์ และต้องพัฒนาอย่างสมดุลทั้ง 3 ด้าน ดังนี้</p> <p>1) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นการเรียนรู้ทางด้านความรู้ ความคิด การแก้ปัญหา จัดเป็นพฤติกรรมด้านสมองเกี่ยวกับสติปัญญา โดยแบ่งลำดับขั้นพฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็น 6 ระดับ ได้แก่</p> <p>1. ความรู้ ความเข้าใจ 2. ความเข้าใจ 3. การนำไปใช้ 4. การวิเคราะห์ 5. สังเคราะห์ และ 6. ประเมินค่า ซึ่งผู้สอนสามารถนำคำถามกระตุ้น และ ตรวจสอบการบรรลุการเรียนรู้แต่ละระดับได้</p> <p>2) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) จัดเป็นพฤติกรรมด้านจิตใจ เกี่ยวกับ ความเชื่อ ความรู้สึก ทัศนคติ เจตคติต่อสิ่งต่าง ๆ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกสิ่งที่ดีงาม อยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้</p> <p>3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) จัดเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเกี่ยวกับความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ โดยใช้เวลาและคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะ</p>	<p>1. การเขียนแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน ทั้ง 10 แนวกิจกรรมการเรียนรู้ คือ ด้านความรู้ - เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ตามประเภทและเนื้อหาที่นำเสนอ</p> <p>ทักษะ - เพื่อฝึกฝนการคิดแบบนิรนัยโดยการโดยสถานรวมกัน (2 - 4 วิธี) มาวิเคราะห์สื่อออนไลน์ต่าง ๆ ตามประเภทและเนื้อหาที่นำเสนอ</p> <p>เจตคติ - เพื่อเสริมสร้างให้มีการตระหนักถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และให้มีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ตามประเภทและเนื้อหาที่นำเสนอ</p> <p>2. ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้มุ่งพัฒนาให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน อันส่งผลต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ที่สูงขึ้นหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนนำสิ่งที่ได้ฝึกฝนไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ถูกต้องเหมาะสม</p> <p>3. สร้างแบบวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ให้มีชื่อคำถามตามแนวคิดลำดับขั้นพฤติกรรมการเกิดการเรียนรู้ 6 ระดับ</p>

ตาราง 7 (ต่อ)

แนวคิด ทฤษฎี	กรอบแนวคิดที่สรุปได้	แนวทางการนำไปใช้ออกแบบ
<p>2. การเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (Constructivist Theory) ว่าด้วยการสร้างความรู้ของผู้เรียน</p> <p>2.1 คอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism) ของ เพียเจต์ (Jean Piaget)</p> <p>2.2 คอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social constructivism) ริกอทสกี (Lev Vygotsky)</p> <p>ประเด็น เล้าจิม (2549), ทิศนา แชนเมณี (2552), พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2553), มารุต พัฒนาผล (2557), Diaz & Ber, 1992 ; Woolfolk, 1993; ช้างอิงจาก สัตตาวุธย์ มิตรกุล (2560), Bednar et al. (1995; Duffy and Cunningham; 1996. ช้างอิงจาก ชนุชา ไตมานบุตร (2560)</p>	<p>1. เชื่อว่า มนุษย์สร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านทางประสบการณ์ ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างโครงสร้างทางสติปัญญา ที่เรียกว่า สคีมา (Schemas) หรือ รูปแบบการทำความเข้าใจ (Mental model) ในสมอง สคีมาเปลี่ยนแปลง (Change) ทยาย (Enlarge) และซับซ้อนขึ้นได้ ผ่านกระบวนการดูดซึม (Assimilation) และการปรับเปลี่ยน(Accommodation) อันก่อให้เกิดการปรับสมดุล (Equilibrium) คือเกิดการเรียนรู้ที่มั่นคง</p> <p>2. พัฒนาการทางสติปัญญา มี 4 ช่วงวัย ซึ่งค่อยเป็นไปตามลำดับตั้งแต่แรกเกิดและเริ่มมีตนเองเมื่ออายุได้ 15 ปี ส่วนเด็กอายุ 7 – 12 ปี อยู่ในวัยประถมศึกษาตอนปลาย จัดอยู่ในขั้นที่ 3 ปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ซึ่งมีความสามารถในการใช้กฎเกณฑ์ทางตรรกศาสตร์คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลกับสิ่งที่ปรากฏอยู่จริงได้ คิดย้อนกลับ จัดประเภท และลำดับได้</p> <p>- ระดับสติปัญญาขั้นสูง (higher mental process) เป็นความสามารถที่พัฒนามาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสภาพแวดล้อม</p> <p>- ความขัดแย้งทางปัญญาเป็นแรงจูงใจภายในให้เกิดกิจกรรมการคิดไตร่ตรองเพื่อขจัดความขัดแย้งนั้น นำไปสู่การเกิดการการเรียนรู้ได้</p> <p>3. การจัดการเรียนรู้ตามกลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์</p> <p>จัดสภาพการณ์ที่ทำให้เกิดภาวะเสียดสีหรือก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา โดยเน้นกิจกรรมการไตร่ตรอง (Reflection) ที่พิจารณาอย่างรอบคอบกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา ผ่านกระบวนการปฏิบัติ (Active process) ร่วมมือกันแก้ปัญหา (Collaborative problem solving) เป็นกลุ่ม</p>	<p>แนวทางการนำไปใช้ออกแบบ</p> <p>1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อายุระหว่าง 9 – 10 ปี เป็นช่วงวัยที่สามารถใช้สติปัญญาในการคิดแบบนิรนัยได้มากกว่าเพื่อการศึกษาวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลกับสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ได้</p> <p>2. ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ใบบงานที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ ปฏิบัติจริงไม่เพียงเรียนรู้ (Active learning) กระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ เรียนรู้ในบรรยากาศที่เชื่อมต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มที่ ทำให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มที่ โดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกเท่านั้น</p> <p>3. กระบวนการเรียนการสอนจะเริ่มต้นด้วยสถานการณ์ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ผ่าน ยูทูป โดรน เฟสบุ๊กส์ ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (Cognitive conflict) แล้วฝึกให้ผู้เรียนใช้การคิดแบบนิรนัยมาเสกการ ทั้ง 10 วิธี ตามขั้นตอนในการแก้ปัญหาอธิบายสถานการณ์ ที่จบลงด้วยความแจ่มชัด ฟังพอเข้าใจกับผลที่ได้รับ ในทุกชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้ระดับความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สูงขึ้น</p>

แนวคิด ทฤษฎี	กรอบแนวคิดที่สรุปได้	แนวทางกาารนำไปใช้ออกแบบ
<p>การจัดกาารเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วม</p> <p>การใช้กิจกรรมกลุ่มในการจัดกาารเรียนกาารสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การใช้กิจกรรมในการสอน <p>การจัดกาารเรียนรู้ (Activity Learning)</p> <p>กรมศุษาษาพิจาณา</p> <p>กระทรวงศากาธาณศุษา (2544),</p> <p>ทิตานา แซมเมณี (2552),</p> <p>ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553),</p> <p>มาศศุตา พัฒนา (2557)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. กระบวนการกลุ่ม (Group process) <p>ทิตานา แซมเมณี (2541),</p> <p>น้ำอ้อย หอมจิง (2546)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ โดยการจัดกาารเรียนเรียนรู้ ด้วยเทคนิคหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและรับกาารเรียนกาารคิด มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนผู้สอน และให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) 2. บทบาทของครู – ยึดผู้เรียนเป็นศุษาษาพิจาณา จำนวนความสะกดกาและจัดสภาพแวดล้อม วางแผนเนื้อหา กิจกรรมให้ทำกาา เหมาะสมกับเวลา สร้างบรรยากาศที่ดีให้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ส่งเสริมให้เกิดกาารร่วมมือกันในกลุ่ม ให้โอกาสผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เพื่อการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ทั้งยังต้องฝึกฝนและพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง <p>บทบาทของผู้เรียน – ใช้การเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามแนวทางที่ผู้สอนกำหนด ปฏิบัติตามคำชี้แนะ คำสั่งของผู้สอน เกิดกาารรู้คิด ตระหนักรู้ในตนเอง ตรวจสอบ ประเมิน กำหนดเป้าหมายการพัฒนาตนเองได้</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. กระบวนการกลุ่ม หรือ กิจกรรมกลุ่ม <ul style="list-style-type: none"> - เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดกาารเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทั้งในด้านความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึก และพฤติกรรมในเรื่องต่าง ๆ ได้ - ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัตินงานกลุ่ม จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ใช้กระบวนการคิดขยายความรู้จนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง 	<p>1. เขียนแผนและออกแบบกาารจัดกาารเรียนเรียนรู้ในทุกชุดกิจกรรม โดยกาาหนดให้ใช้กิจกรรมกลุ่มที่เน้นบทบาทกาารมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในขั้นสอนตามแนวทฤษฎีหรือขั้นตอนโดยสร้างศุษาษาพิจาณาและโยนนิเทศนศึกษา เน้นกาารเรียนรู้ด้วยกาารปฏิบัติ (Learning by Doing) ผู้เรียนได้อ่าน พูด ฟัง คิด ตามแนวความคิดคอนสตรัคติวิสต์ ผ่านกิจกรรมกลุ่มและใบงาน ได้แก่ กาารอภิปรายกลุ่มย่อย เกม เพลง บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานกาารณ์จำลอง และกาารใช้สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์</p> <p>2. กำหนดบทบาทผู้วิจัย มีหน้าที่เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวก และให้กาารช่วยเหลือ คอยชี้แนะ (guide) ตั้งคำถาม (question) สะท้อนการคิด (reflection) ของกลุ่มเป้าหมาย ให้ใช้วิธีการคิดแบบโยนนิเทศนศึกษาต่อปัญหาที่เกิดขึ้นจากกาารใช้สื่อออนไลน์ ทั้งส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่ม ให้กาารฝึกฝนและพัฒนาด้วยการเรียนรู้จากกาารลงมือกระทำ จนเกิดกาารสร้างความรู้ด้วยตนเอง อันส่งผลต่อระดับกาารรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้ง 4 ด้าน ที่สูงขึ้น</p>

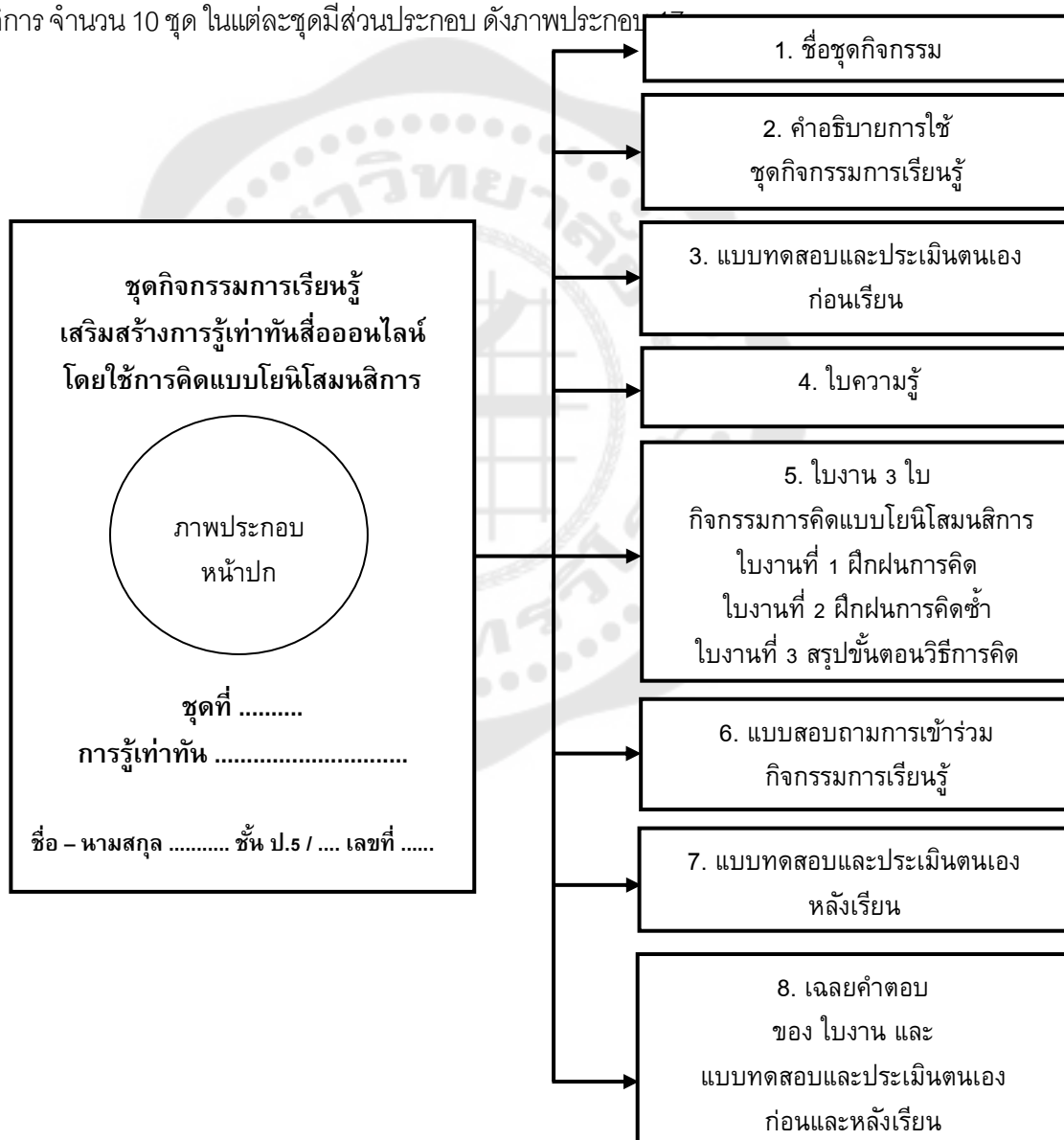
แนวคิด ทฤษฎี	กรอบแนวคิดที่สรุปได้	แนวทางการนำไปใช้ออกแบบ
<p>การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้</p> <p>บุญเกื้อ คอรรทวน (2530), วรกิต รัตเข้าหลาม (2540), บุญชม ศรีสะอาด (2541), ทิศนา แซมมณี (2543), ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545), Houston (1972; อ้างอิงจาก หทัย ชรินทร์ กานต์กำนัยกุล 2556)</p>	<p>1. การใช้ชุดกิจกรรม ยึดเอาผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ด้วยตนเองและทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ตามเนื้อหาและประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้สอนออกแบบวางแผนจัดทำไว้โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ มีบทบาทสำคัญที่ส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น</p> <p>2. หลักการสร้างชุดกิจกรรม ต้องสร้างเป็นระบบ มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ตามขั้นตอน นอกจากนี้ต้องเลือกใช้หลักจิตวิทยาประกอบด้วย</p> <p>3. ส่วนประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มี 4 ประการ คือ คู่มือครู คำสั่งหรือการมอบหมายงาน เนื้อหาสาระ - สื่อ และการประเมินผลในส่วนของกระบวนการ</p> <p>4. ต้องมีการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Developmental testing) ตามขั้นตอนเพื่อประกันว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอน</p>	<p>1. ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมตามขั้นตอน คือ ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา กำหนดวัตถุประสงค์ เขียนเค้าโครง ตรวจสอบ ประเมินความเหมาะสม โดยผู้เชี่ยวชาญ กำหนดเนื้อหา จัดทำร่าง เตรียมสื่อประกอบ ทดลองต้นฉบับ ประเมินผลแล้ว ปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง โดยคำนึงถึงหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ กฎแห่งการฝึกหัด ของธอร์น ไคค์ และการเสริมแรง ของสกินเนอร์ ทั้งนี้จะมีการจัดการทำใบงาน 3 ใบงาน เพื่อฝึกฝนใช้การคิด แบบโยนิโถมนิสิตการชุดกิจกรรม รวมทั้งสิ้น 30 ใบงานพร้อมเฉลยคำตอบเพื่อให้นักผู้เรียนนำไปตรวจสอบประเมินผลและปรับปรุงตนเองด้วย</p> <p>2. จัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ครบตามองค์ประกอบ ทั้ง 4 ประการ แบ่งเป็นส่วที่ 1 คู่มือครูประกอบด้วยคำอธิบายการใช้คู่มือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ ส่วนที่ 2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 ชุด ประกอบด้วย ใบความรู้ ใบงาน และแบบทดสอบประเมินตนเองก่อน ระหว่าง และ หลังเรียน</p> <p>3. ผ่านการหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และ กลุ่มทดลอง ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80</p>

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้ การคิด แบบโยนิโสมนสิการ

ผลจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีนำไปสู่การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการ
รู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบ
โยนิโสมนสิการ (ภาคผนวก ง.)

1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโส
มนสิการ จำนวน 10 ชุด ในแต่ละชุดมีส่วนประกอบ ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 17 ส่วนประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ตาราง 8 สรุปวิธีคิดแบบโยนิโสมนดิการและกิจการที่มีส่วนร่วมของผู้เรียนของแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ลำดับ	ชุดกิจกรรม	กิจกรรมที่ใช้	วิธีคิดแบบโยนิโสมนดิการ										ขั้นตอน การคิด			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร	การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ (Online Media)	✓	*				*								3 ชั้น
2	การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์	การใช้บทบาทสมมติ (Role-play)					✓								*	3 ชั้น
3	การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์	การใช้เพลง (Song)						*		*			✓			4 ชั้น
4	การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์	กรณีตัวอย่าง (Case)						*		*	✓					3 ชั้น
5	การรู้เท่าทันเกมออนไลน์	การใช้เกม (Game)		*				*		✓						4 ชั้น
6	การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์	การใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)						*		*	✓					2 ชั้น
7	การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ	การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)		✓				*		*						3 ชั้น
8	การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์	สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic newspaper)	*		✓			*		*						4 ชั้น
9	การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	กรณีตัวอย่าง (Case)			*		✓	*		*						3 ชั้น
10	การรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์ อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์	การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)						*		*					✓	3 ชั้น

หมายเหตุ : เครื่องหมาย ✓ คือ วิธีคิดหลัก และ เครื่องหมาย * คือ วิธีคิดร่วม

3) สังเกตเนื้อหาในใบความรู้ ขั้นตอนการคิดแบบนิรนัยและการคิดที่ใช้ และกิจกรรมการคิดในใบงานของแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (รายละเอียดการประมวลขั้นตอนการคิดแบบนิรนัยและการคิดที่ใช้ ดูหน้าผนวก ง.)

ตาราง 9 สรุปสังเกตเนื้อหาในใบความรู้ ขั้นตอนการคิดที่ใช้ และกิจกรรมในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ กิจกรรมที่ใช้	สังเกตเนื้อหาในใบความรู้	ขั้นตอนการคิดแบบนิรนัยและการคิดที่ใช้	กิจกรรมการคิดในใบงาน
ชุดที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร ข้อมูล และข่าวสาร ----- การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ ออนไลน์ Online Media	การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร ทำได้โดยการพิจารณาตรวจสอบดังต่อไปนี้ 1) แหล่งที่มาของข่าวและผู้ให้ข้อมูลในข่าว 2) มีการใส่ข้อมูลการหรือไม่ อย่างไร 3) เนื้อหาข่าวมีเรื่องจริงหรือสิ่งใดแต่ง 4) ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นในข่าว 5) พิจารณาความน่าเชื่อถือ 6) ตรวจสอบข่าวจากแหล่งอื่น ๆ ด้วย 7) ดำเนินถึงคุณค่าทางจริยธรรมและคุณค่าทางสังคมของข่าวที่นำเสนอหรือไม่	วิธีคิดหลัก วิธีที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย วิธีคิดร่วม วิธีที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ ขั้นที่ 1 พิจารณาโครงสร้างเหตุการณ์ หรือ เรื่องราว ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะ ตามหลักการและความมุ่งหมาย ขั้นที่ 3 สืบสาวถึงสาเหตุและส่วนประกอบ ที่ทำให้เกิดผล ตีรายการหาความ สัมพันธ์ หรือตั้งคำถาม หาคำตอบ	1) แบ่งกลุ่มอ่านข่าวออนไลน์ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่กำหนดให้ในใบงาน แล้วสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน 2) พิจารณาข่าวที่โครงสร้างเหตุการณ์แล้วตอบคำถามประเด็นที่กำหนด เกี่ยวกับ แหล่งที่มา ผู้ให้ข้อมูลของข่าว ความน่าเชื่อถือ ข้อเท็จจริง และเรื่องแง่ร้อนในข่าว แล้วเขียนตอบในใบงาน 3) ตั้งคำถามและหาคำตอบ สืบสาวสาเหตุและผลจากข้อมูลในข่าวออนไลน์ที่กำหนด แล้วเขียนตอบในใบงาน 4) ตอบคำถามถึงผลกระทบของข่าวออนไลน์และประเมินตนเองเกี่ยวกับการอ่านข่าวออนไลน์ในสื่อสิ่งพิมพ์ในใบงาน 5) สรุปบทพหุวิธีกรคิดด้วยแผนภาพความคิด 6) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง

ตาราง 9 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมที่ใช้	สิ่งเป็อหา ในใบความรู้	ขั้นตอนการคิด แบบยิปิสมนสิการที่ใช้	กิจกรรมการคิด ในใบงาน
<p>ชุดที่ 2</p> <p>การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์</p> <p>ละคร และ ภาพยนตร์</p> <p>-----</p> <p>การใช้ บทบาทสมมติ Role-play</p>	<p>การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์</p> <p>1) ดูละครและภาพยนตร์เพื่อความเพลิดเพลินบันเทิงใจเท่านั้น</p> <p>2) อย่าเชื่อถือในบทบาทสมมติของตัวละคร มากจนนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรม หรือค่านิยมที่ผิด ๆ มาใช้ในชีวิตรจริง</p> <p>3) ควรเลือกดูละครและภาพยนตร์ ที่ เหมาะสมกับช่วงวัย และต้องมีควารู้ เรื่องการจัดระดับความเหมาะสมหรือ การจัดเรตติ้ง</p> <p>4) ต้องฝึกคิดวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อหา ความงาม คุณค่าจากเนื้อหา และวิธีการ แสดง</p> <p>5) เลือกรับคำสอนหรือสิ่งดี ๆ จากละคร มาปรับใช้กับชีวิตรประจำวัน</p>	<p>วิธีคิดหลัก วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <p>วิธีคิดร่วม วิธีที่ 10 วิพากษ์วาท</p> <p>ขั้นที่ 1 ที่วิจารณ์ไตร่ตรองเหตุการณ์ (จากการดูละครและภาพยนตร์)</p> <p>ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 จำแนกโดยมตามความเป็นจริง ในแง่ต่าง ๆ วาดิ หรือ ไม่ดี อย่างไร แล้วประเมินค่าสิ่งนั้น</p> <p>ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3 แสดงออกและสื่อความ ด้วยการพูด</p> <p>นำเสนอข้อสรุปที่ละเอียดและแง่มุมต่าง ๆ ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p>	<p>1) แบ่งกลุ่ม แล้วให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มอ่านบท ละครจากที่มีเนื้อหารุนแรง ใช้ภาษาหยาบคาย ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่กำหนดไว้ในใบงานแล้วทั้ง 6 คน แสดงบทบาทสมมติให้เพื่อนดู</p> <p>2) ฝึกพิจารณาไตร่ตรองเรื่องราวจากเนื้อหาของ บทบาทสมมติ ในใบงาน</p> <p>3) พูดคุยแสดงความคิดเห็นวิพากษ์วิจารณ์ กันในกลุ่มว่าดีหรือไม่ดีอย่างไร แล้วเขียนสรุป ตามประเด็นที่กำหนดลงในใบงาน</p> <p>4) นำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยการพูดแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลแต่ละประเด็น เช่น สัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมกับวัย (เรตติ้ง) เนื้อหาสาระ พฤติกรรมตัวละคร จากความ รุนแรง ผลกระทบ และคุณค่ามีหรือไม่อย่างไร</p> <p>5) ตอบคำถามถึงผลกระทบจากการดูละครและ ภาพยนตร์ ประเมินตนเองเกี่ยวกับการดูละคร และภาพยนตร์ในชีวิตรประจำวันในใบงาน</p> <p>6) สรุปทบทวนวิธีการคิดด้วยแผนภาพความคิด</p> <p>7) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง</p>

ตาราง 9 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ กิจกรรมที่ใช้	สิ่งพบเจอหา ไปใบความรู้	ขั้นตอนการคิด แบบโยนิโสเมนเลิการที่ใช้	กิจกรรมการคิด ไปใบงาน
<p>ชุดที่ 3</p> <p>การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์</p> <p>-----</p> <p>การใช้เพลง Song</p>	<p>การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์</p> <p>1) การฟังเพลงออนไลน์มีทั้งผลกระทบทางบวกและทางลบ</p> <p>2) ฟังเพลงเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และสบายใจ</p> <p>3) ไม่ต้องคอยตามเนื้อหาเพลงทุกเพลง รวมทั้งอาจมีคนความรู้สึกรังเกียจของเพลงมากจนเกินไป</p> <p>4) ควรเลือกรับฟังเพลงที่มีเนื้อหา ภาษา และ ท่วงทำนองที่ยกระดับคุณภาพจิตใจ และ เกิดสุนทรีย์ภาพในการรับฟัง</p> <p>5) ไม่คลั่งไคล้หลงใหล ในตัวศิลปินนักร้อง</p> <p>6) ค่ายเพลงหวังผลกำไรทางธุรกิจ</p> <p>7) ควรระมัดระวังการละเมิดลิขสิทธิ์เพลงบนสื่อออนไลน์เพราะเป็นการทำผิดกฎหมาย</p> <p>8) การฟังเพลงในที่สาธารณะต้องไม่รบกวนผู้อื่น</p>	<p>วิธีคิดหลัก วิธีที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน</p> <p>วิธีคิดร่วม วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพัทธ์</p> <p>วิธีที่ 6 คุณ โทษ ทางออก</p> <p>ขั้นที่ 1 การพิจารณาไตร่ตรอง เหตุการณ์ หรือ สภาพการณ์ (จากการฟังเพลง)</p> <p>ขั้นที่ 2 คิดวิเคราะห์หาเหตุผล เชื่อมโยง ความสัมพันธ์องค์ประกอบต่าง ๆ ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3 การใช้สติอย่าง บังคับจิตใจ ไม่ให้ ฟุ้งซ่านตามอารมณ์ความรู้สึก</p> <p>ขั้นที่ 4 จำแนกแยกแยะ ด้านดี ด้านเสีย</p> <p>ตัดสินใจหาทางออกสู่การปฏิบัติ ที่เหมาะสม</p>	<p>1) ฟินิจพิจารณาไตร่ตรองขณะฟังเพลงจากสื่อออนไลน์ที่มีความแตกต่างในด้านอารมณ์เพลง ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่กำหนดไม่แน่นอนแล้วตอบคำถาม ใบงานเกี่ยวกับเนื้อหาสาระ การใช้ภาษา อารมณ์ และความรู้สึกที่ได้รับ วัตถุประสงค์ของผู้ผลิต</p> <p>คุณค่าความดีงามและศีลธรรมในบทเพลง</p> <p>2) แสดงความคิดเห็นร่วมกับวิเคราะห์หาเหตุผล ที่เชื่อมโยงกันอันส่งผลให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกลบจากการฟังเพลงโดยตอบคำถาม เป็นแผนผังความคิดไปในงาน</p> <p>3) ฝึกใช้สติอย่างบังคับจิตใจไม่ให้ฟุ้งซ่าน ตาม อารมณ์ความรู้สึกขณะฟังเพลง</p> <p>4) ฟังเพลงผ่านสื่อออนไลน์แล้วจำแนกผลกระทบทางบวก (คุณ) และ ผลกระทบทางลบ (โทษ) แล้วให้ผู้เรียนช่วยกันคิดถึงวิธีปฏิบัติที่ถูกต้อง (ทางออก) ตามหลักการเรียนรู้เท่าทันเพลง แล้วตอบคำถามใบงาน</p>

ตาราง 9 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ กิจกรรมที่ใช้	สังเขปเนื้อหา ในใบความรู้	ขั้นตอนการคิด แบบโยนิโสมหสิการที่ใช้	กิจกรรมการคิด ในใบงาน
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทัน เพลงออนไลน์ ----- การใช้เพลง Song (ต่อ)			5) ตอบคำถามถึงผลกระทบของเพลงออนไลน์ และประเมินตนเองเกี่ยวกับกรฟังเพลงออนไลน์ ในชีวิตประจำวันในใบงาน 6) สรุปบททวนวิธีกรคิดด้วยแผนภาพความคิด 7) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง



ตาราง 9 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมที่ใช้	สังเขปเนื้อหา ในใบความรู้	ขั้นตอนการคิด แบบโยนิโสมนสิการที่ใช้	กิจกรรมการคิด ไปใบงาน
<p>ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณาด้าน โฆษณาด้าน ----- กรณีตัวอย่าง (Case)</p>	<p>การรู้เท่าทันโฆษณาด้านออนไลน์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ต้องรู้ว่าใครเป็นเจ้าของสื่อโฆษณาที่ถูกสร้างขึ้นและใช้เทคนิคการวิธีอะไร 2) ต้องรู้ถึงรูปแบบของการนำเสนอสื่อ 3) ต้องระบุนเป้าหมายที่สื่อต้องการว่าเป็นใคร 4) ต้องเข้าใจว่าสื่อหวังผลอะไรจากเรา 5) ต้องเข้าใจความหมายที่สื่อที่นำเสนอ 6) ต้องรับรู้ว่าบางสื่อพยายามนำเสนอข้อผิดพลาด 7) อย่าเพิ่งเชื่อทันทีที่ได้รับสารจากสื่อ 	<p>วิธีคิดหลัก วิธีที่ 7 คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม วิธีคิดร่วม วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <p>ขั้นที่ 1 การใช้ปัญญาพิจารณา ไตรตรอง สภาพการณ์ ด้วยความเข้าใจในเหตุผล</p> <p>ขั้นที่ 2 การวินิจฉัย (ลงความเห็น) คุณค่าแท้ และคุณค่าเทียม ตามหลักการและความ มุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3 การคิดประเมินค่าและการตัดสินใจเลือก</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) อ่านเนื้อหาบทนี้ด้วยวิธีการคล้ายตามโฆษณาออนไลน์ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่กำหนดให้ในใบงานอย่างพิถีพิถันพิจารณาไตรตรองเกี่ยวกับจุดประสงค์กลุ่มเป้าหมาย เทคนิคการวิธีการตั้งจุดโน้มน้าวใจ การนำเสนอคุณค่าด้านต่าง ๆ 2) แสดงการวินิจฉัย (ลงความเห็น) ร่วมกันตามข้อคำถามในใบงาน เช่น จุดประสงค์ การแบ่งเงิน การหวังผล กลุ่มเป้าหมาย เทคนิคการชี้ภาพเห็นความจริง ถ้อยคำที่ดึงดูดใจ การนำเสนอข้อมูลและสรุปผลการตัดสินใจ 3) ตอบคำถามด้วยการคิดประเมินค่าการกระทำของบุคคลในกรณีตัวอย่างว่าเป็นคุณค่าแท้หรือคุณค่าเทียม ก่อนตัดสินใจซื้อและเลือกซื้อ 5) ตอบคำถามถึงผลกระทบของโฆษณาด้านออนไลน์และประเมินตนเองเกี่ยวกับรับสารโฆษณาด้านออนไลน์ในวิธีที่ประเมินค่าในใบงาน 6) สรุปบทพจนวิธีที่การคิดด้วยแผนภาพความคิด 7) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง

ตาราง 9 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ กิจกรรมที่ใช้	สังเขปเนื้อหา ในใบความรู้	ขั้นตอนการคิด แบบโยนิโสมนสิการที่ใช้	กิจกรรมการคิด ในใบงาน
<p>ชุดที่ 5 การรู้เท่าทัน เกมออนไลน์ ----- การใช้เกม (Game)</p>	<p>การรู้เท่าทันเกมออนไลน์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) หลีกเลี่ยงเกมที่ไม่เหมาะสมกับเพศ วัย และการใช้อารมณณ์และความรุนแรง 2) ฝึกระเบียบวินัย การควบคุมเวลา 3) รับรู้ถึงผลกระทบด้านลบ ต่อร่างกายจิตใจ และสังคม 4) ไม่ละเลยการเรียนรู้ 5) คำนึงถึงค่าใช้จ่าย 6) มีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว 7) หลีกเลี่ยงการทะเลาะเบาะแว้ง เมื่อถูกบอกเลิกหรือห้ามจากผู้ปกครอง 8) หลีกเลี่ยงการทำผิดกฎหมาย 9) คำนึงถึงศีลธรรม วัฒนธรรม และค่านิยมอันดีงามของสังคม 10) สำรวจราคาและรายละเอียดของเกมที่มีผู้ผลิตขึ้นเพื่อป้องกันกรจวยใจจาก 	<p>วิธีคิดหลัก วิธีที่ 6 คุณ โทษ ทางออก วิธีคิดร่วม วิธีที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย วิธีที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <p>ขั้นที่ 1 พิจารณาได้ตรงสภาพการณ์แล้วหาความสัมพันธ์ ขั้นที่ 2 จำแนกแยกแยะโดยได้ตรงของ ส่วนประกอบที่เป็นคุณ ขั้นที่ 3 จำแนกแยกแยะโดยได้ตรงของ ส่วนประกอบที่เป็นโทษ ขั้นที่ 4 ตัดสินใจหาทางออกสู่การปฏิบัติที่เหมาะสม</p>	<p>กิจกรรมการคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) แบ่งกลุ่มแล้วให้ศึกษาใบความรู้ในชุดกิจกรรม แล้วเล่นเกมเศรษฐีโยนิโศฯ ออนไลน์โดยศึกษากติกาก่อน 2) พิจารณาได้ตรงของเรื่องราวจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ในเกม แล้วหาความสัมพันธ์ที่ทำให้เกิดผลกระทบทางบวกและทางลบ 3) จำแนกแยกแยะโดยได้ตรงของส่วนประกอบที่เป็นคุณ (ประโยชน์) เป็นโทษ (โทษ) จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ 4) คิดพิจารณาได้ตรงแล้วตอบคำถามถึงข้อควรปฏิบัติ (ทางออก) เพื่อให้พ้นจากโทษของการเล่นเกมออนไลน์ในสถานการณ์ที่กำหนด 5) ตอบคำถามถึงผลกระทบของเกมออนไลน์ และประเมินตนเองเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ในชีวิตประจำวันใบงาน 6) สรุปบทพหุวิธีกรคิดด้วยแผนภาพความคิด 7) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง

ตาราง 9 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมที่ใช้	สังเกตเนื้อหาในใบความรู้	ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมาสิการที่ใช้	กิจกรรมการคิดในใบงาน
<p>ชุดที่ 6</p> <p>การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์ -----</p> <p>สถานการณ์จำลอง Simulation</p>	<p>การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์</p> <p>1) การป้องกันตัวเองจากการถูกล่อลวงและกลั่นแกล้งรังแก เช่น ไม่นัดพบกับเพื่อนออนไลน์ที่ไม่เคยรู้จักตัวคนที่แท้จริง ไม่โพสต์ข้อมูลส่วนตัว</p> <p>2) การไม่ทำผิดกฎหมายและศีลธรรมว่าตนยอมรับ</p> <p>อินดีงาม</p> <p>3) เคารพกฎกติกาและรู้มารยาทพื้นฐานในการใช้งาน เช่น ใช้ภาษาสุภาพ ไม่สร้าง ความเสียหาย เคารพความเห็นต่าง มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี</p>	<p>วิธีคิดหลัก วิธีที่ 8 รู้คุณค่าธรรมวิธีคิดร่วม วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <p>ขั้นที่ 1 พิจารณาไตร่ตรองสภาพการณ์ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 คิดรู้คุณค่าธรรม ตามขั้นตอน</p> <p>1) คิดนึกใส่ใจถึงสิ่งที่เป็นกุศล</p> <p>2) พิจารณาโทษของความคิดที่เป็นอกุศล</p> <p>3) ไม่คิดถึงไม่ใส่ใจถึงความผิดอกุศล</p> <p>4) พิจารณาถึงสิ่งที่ทำให้เกิดความผิดอกุศล</p> <p>5) ตั้งจิตอธิษฐานสมาธิระงับความคิดอกุศล</p>	<p>1) แบ่งกลุ่มแล้วร่วมกันพิจารณาไตร่ตรองเรื่องราวของสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อนออนไลน์ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่กำหนดแล้วตอบคำถามในใบงานโดยใช้บทความประกอบ</p> <p>2) สมมติให้ผู้เรียนทุกคนเป็นบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์จำลอง แล้วตั้งคำถามให้ผู้เรียนใช้ความคิดระงับยับยั้งตามขั้นตอนการคิดแบบรู้คุณค่าธรรม และตอบคำถามใบงาน</p> <p>3) ตอบคำถามถึงผลกระทบของเพื่อนออนไลน์และประเมินตนเองเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อนออนไลน์ในชีวิตประจำวัน</p> <p>4) สรุปบทพจนวิธีคิดด้วยแผนภาพความคิด</p> <p>5) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง</p>

ตาราง 9 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ กิจกรรมที่ใช้	สังเกตปัญหา ในใบความรู้	ขั้นตอนการคิด แบบโยนิโสมนสิการที่ใช้	กิจกรรมการคิด ในใบงาน
<p>ชุดที่ 7</p> <p>การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ</p> <p>-----</p> <p>การอภิปรายกลุ่มย่อย</p> <p>Small Group Discussion</p>	<p>การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ</p> <p>1) ควรใช้อุปกรณ์ที่ช่วยในการสนทนาเพื่ออันตรายจากรังสีไมโครเวฟ คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า</p> <p>2) เลี่ยงกลุ่มและพื้นที่ที่เหมาะสม ไม่วางตามพื่นที่หรือตามใคร</p> <p>3) ไม่ใช้ในทางไม่เหมาะสม เช่น แอบถ่ายโทรศัพท์ประจำงาน โหลดเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย</p> <p>4) หลีกเลี่ยงการใช้ในขณะขับรถซึ่งทำให้เกิดอุบัติเหตุ</p> <p>5) ชาร์ตแบตเตอรี่และเติมเงินไว้ให้เพียงพอเมื่อใช้ในยามฉุกเฉิน</p> <p>6) อย่าให้เบอร์มือถือกับคนแปลกหน้าและอย่าใช้โทรศัพท์ที่แพงเพราะอาจดึงดูดใจ</p> <p>7) มีมารยาทในการใช้ เช่น ไม่คุยโทรศัพท์บนโต๊ะอาหาร ไม่พูดคำหยาบ ไม่คุยเสียงดังในที่สาธารณะ เป็นต้น</p>	<p>วิธีคิดหลัก วิธีที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ วิธีคิดร่วม วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ วิธีที่ 6 คุณ โทษ ทางออก</p> <p>ขั้นที่ 1 พิจารณาไตร่ตรองสภาพการณ์</p> <p>ขั้นที่ 2 จำแนกแยกแยะด้านดี ด้านเสีย</p> <p>ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3 ตัดสินใจหาทางออกสู่การปฏิบัติที่เหมาะสม</p>	<p>1) แบ่งกลุ่มแล้วร่วมกันพิจารณาไตร่ตรองเรื่องราว จากข่าว ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่กำหนดในใบงาน แล้วพูดคุยแสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อตอบคำถามลงในใบงานตามประเด็นที่กำหนด</p> <p>2) จำแนกแยกแยะประเด็น โทษ และสาเหตุที่ทำให้เกิดโทษตามหลักการและความมุ่งหมาย จากข่าวที่อ่านร่วมกัน</p> <p>3) ร่วมกันสรุปและบอกข้อปฏิบัติในการใช้โทรศัพท์มือถือที่ถูกต้องเหมาะสมตามที่ปรากฏในข่าว แล้วเขียนตอบลงในใบงาน</p> <p>4) ตอบคำถามถึงผลกระทบของการใช้โทรศัพท์มือถือและประเมินตนเองเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์มือถือในชีวิตประจำวันในใบงาน</p> <p>5) สรุปบทพหุวิธีคิดช่วยพัฒนาความคิด</p> <p>6) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง</p>

ตาราง 9 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ และ กิจกรรมที่ใช้	สังเขปเนื้อหา ในใบความรู้	ขั้นตอนการคิด แบบมีขั้นตอนวิธีการที่ใช้	กิจกรรมการคิด ในใบงาน
<p>ชุดที่ 8 การรู้เท่าทัน อินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ ----- สื่อสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ Electronic newspaper</p>	<p>การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ 1) ควบคุมเวลาการเล่น เพื่อป้องกันการใช้ อินเทอร์เน็ต 2) ทำกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อป้องกันปัญหาด้าน สุขภาพอนามัย เช่น การออกกำลังกาย 3) การควบคุมตนเอง เพื่อป้องกันปัญหาด้าน สุขภาพจิต อารมณ์ และพฤติกรรมที่ไม่พึง ประสงค์ 4) รับผิดชอบหน้าที่เพื่อไม่ให้เกิดการเรียน 5) มีวินัยในการใช้จ่ายเงิน เช่น หลีกเลี่ยงการซื้อของ สินค้าที่แพงหรือของราคาแพง 6) ไม่ใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่ใช้ประโยชน์ ในครอบครัว แต่หาความรู้ที่ตัวเองต้องการ 7) ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว เพื่อป้องกันมีอาชญา 8) มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย และมีมารยาท พื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น เพื่อป้องกัน การกระทำผิดโดยไม่รู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็น</p>	<p>วิธีคิดหลัก วิธีที่ 3 ตามสัญลักษณ์ วิธีคิดร่วม วิธีที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ ขั้นที่ 1 การไตร่ตรอง พิจารณาเหตุการณ์ ตามหลักการและความมุ่งหมาย ขั้นที่ 2 สืบสาวถึงสาเหตุและสรุปรอบที่ ทำให้เกิดผลดีด้วยการหาความสัมพันธ์ ขั้นที่ 3 รู้เท่าทันและยอมรับความจริง สิ่งเหตุ ปัจจัย ขั้นที่ 4 แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัย</p>	<p>1) อ่านข่าวออนไลน์จากสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเลือกพจนานุกรม ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่กำหนดเป็นงานอย่างหนึ่ง พิจารณาได้ตรงแล้วแสดงความคิดเห็นร่วมกัน 2) สืบสาวถึงสาเหตุและสรุปรอบที่ทำให้เกิดผล ด้วยการหาความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้อง ที่ทำให้ บุคคลหนึ่งได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต แล้วตอบคำถามในใบงานโดยใช้ความรู้ประกอบ 3) ใช้วิธีคิดแบบผู้เข้าและผู้เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน ปัจจัยด้วยภาคการคิดสิ่งที่จะทำให้เกิดผล ตามมาแล้วตอบคำถามจากเหตุการณ์ในข่าวออนไลน์ ตามประเด็นที่กำหนดให้ 4) บอกวิธีการป้องกันอันตรายที่ตนเองได้รู้และทำตาม ประเด็นที่กำหนดในใบงานที่มีให้ใช้เนื้อหาข่าว และใบความรู้ประกอบ 5) ตอบคำถามถึงเหตุการณ์ของการใช้อินเทอร์เน็ต และประเด็นตนเองเกี่ยวกับวิธีการใช้อินเทอร์เน็ต ในชีวิตประจำวันในใบงาน 6) สรุปบทเรียนวิธีการคิดด้วยแผนภาพความคิด 7) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง</p>

ตาราง 9 (ต่อ)

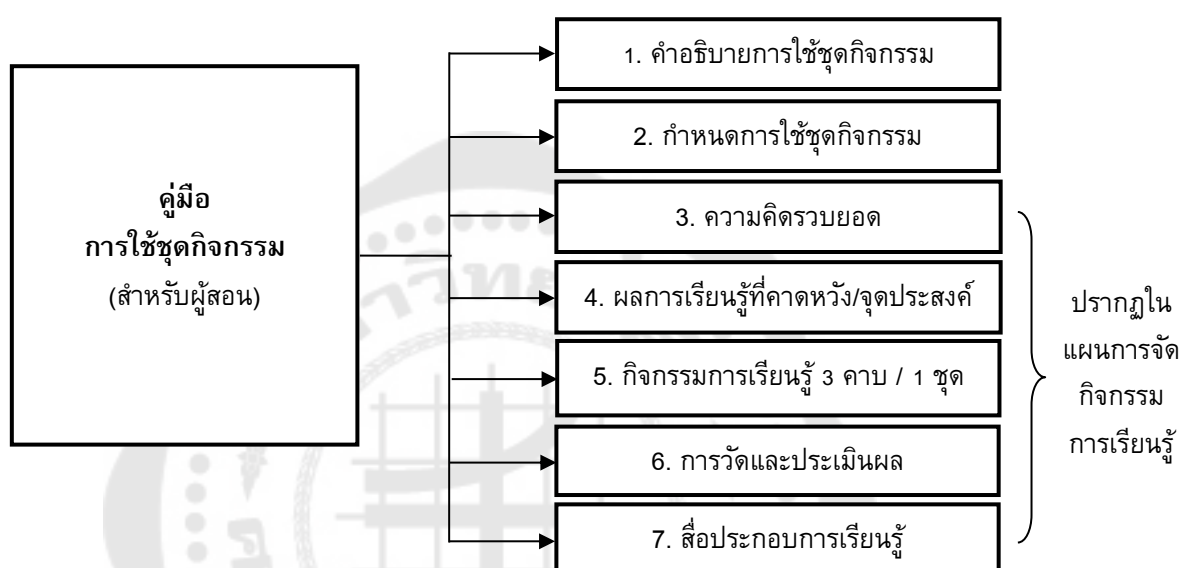
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ กิจกรรมที่ใช้	สังเขปเนื้อหา ในใบความรู้	ขั้นตอนการคิด แบบยิโยสิมวิธีการที่ใช้	กิจกรรมการคิด ไปในงาน
<p>ชุดที่ 9</p> <p>การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>สื่อสังคมออนไลน์</p> <p>-----</p> <p>กรณีตัวอย่าง</p> <p>Case</p>	<p>การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>1) ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวเพราะมีจุดชี้พิกัดจนนำไปใช้ในทางที่ไม่ดีได้</p> <p>2) วิเคราะห์ให้ตรงตรงตรวจสอบเนื้อหาก่อนเชื่อถือและปฏิบัติตาม</p> <p>3) ควรมีความรู้ทางกฎหมาย พ.ร.บ.ว่าด้วย การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์</p> <p>4) ระวังระวังผลเสียจากการใช้งาน เช่น การหมกมุ่นมากเกินไป อาจส่งผลเสียต่อการเรียน การทำงาน สุขภาพจิต-ร่างกาย ค่าใช้จ่าย ความสัมพันธ์ กับเพื่อน ๆ และครอบครัว</p> <p>5) การป้องกันตนเองจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น ตระหนักถึงทั้งด้านสังคมและกฎหมาย ไม่โพสต์ข้อความเคลื่อนไหวส่วนตัวตลอด อย่าวัดใจหรือเช็ช้อยใดอย่าง ำ</p>	<p>วิธีคิดหลัก วิธีที่ 4 อธิยสังข์</p> <p>วิธีคิดร่วม วิธีที่ 3 สามัญลักษณ์</p> <p>วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <p>ขั้นที่ 1 การพิจารณาไตรตรอง เหตุการณ์ ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 รู้เท่าทันและยอมรับความจริงถึงเหตุปัจจัย</p> <p>ขั้นที่ 3 แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัย ตามขั้นตอน การคิดแบบอริยสังข์ ดังนี้</p> <p>1) ทุกข์ คือ สภาพปัญหาที่ประสบ</p> <p>2) สมุทัย คือ สืบค้นหาสาเหตุแห่งปัญหา</p> <p>3) นิโรธ คือ ค้นหาทางแก้ไข</p> <p>4) มรรค คือ นำวิธีการแก้ไขปัญหาที่ประสบไปสู่การปฏิบัติ</p>	<p>1) แบ่งกลุ่ม แล้วให้อ่านเรื่องราวจากกรณีตัวอย่างอย่างพิถีพิถันมาไตรตรอง โดยกำหนดเป้าหมายให้แต่ละกลุ่มค้นหาสาระที่ก่อให้เกิดผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามมา</p> <p>2) ใช้การคิดแบบรู้เท่าทันและยอมรับความจริงในการบอกสาเหตุที่ทำให้เกิดผลเสียตามมาแล้วตอบคำถามลงในใบงานโดยใช้ใบความรู้ประกอบ</p> <p>3) แต่ละกลุ่มร่วมกันแก้ไขปัญหาคจากสาเหตุที่ค้นพบตามวิธีคิดแบบอริยสังข์ตามข้อคำถามในใบงาน</p> <p>5) ตอบคำถามถึงสาระของบทของกรใช้สื่อสังคมออนไลน์ และประเมินตนเองเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์</p> <p>ใบชีวิตประจำวัน</p> <p>6) สรุปบทพบวิธีกรคิดด้วยแผนภาพความคิด</p> <p>7) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง</p>

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมที่ใช้	สิ่งขับเนื้อหา ในใบความรู้	ขั้นตอนการคิด แบบโยนิโสมนสิการที่ใช้	กิจกรรมการคิด ในใบงาน
<p>ชุดที่ 10</p> <p>การรู้เท่าทัน การใช้สื่ออย่าง สร้างสรรค์ และ เป็นประโยชน์</p> <p>-----</p> <p>การอภิปรายกลุ่ม ย่อย</p> <p>Small Group Discussion</p>	<p>การรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์ อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์</p> <p>1) ด้านการใช้เครื่องมือสื่อสารและสื่อออนไลน์ เช่น วิทยุ เครื่องมือคุณสมบัติของสื่อสังคม ออนไลน์ ศึกษาข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น</p> <p>2) ด้านการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการสื่อสารทั้งต่อ ตนเองและสังคม</p> <p>2.1) การรับสาร เช่น คิดไตรตรองไม่เชื่อมูล พิจารณาความน่าเชื่อถือของเนื้อหา ไม่เข้าเว็บไซต์ ที่เสี่ยงและมีผิดข้อศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ความมั่นคง คัดกรองเพื่อออนไลน์</p> <p>2.2) การส่งสาร เช่น ไม่ใช้สื่อคำหยาบคาย ไม่ใส่ถากถาง ไม่เผยแพร่ข่าวกินยอรับมุนของ คิดต่าง มีสติ สร้างสรรค์ในการโพสต์ แชร์ Like ส่งต่อ แบ่งปัน การส่งข้อความ ภาพ เสียง แสดง ความรู้สึกความคิดเห็นอย่างเหมาะสมอย่างมีความคิด ในสังคม เข้าใจ ตระหนัก คำนึงถึงผลกระทบที่ ตามมา</p>	<p>วิธีคิดหลัก วิธีที่ 10 วิถีชีวิต (แบบจำแนกเงื่อนไข)</p> <p>วิธีคิดร่วม วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <p>ขั้นที่ 1 การไตรตรอง พิจารณาเหตุการณ์ ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 การจำแนกเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจน ก่อน ที่ละประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ แล้ว จึงเสนอข้อสรุปหรือข้อวินิจฉัย</p> <p>ขั้นที่ 3 แสดงออกและสื่อความตามความคิด ด้วยการพูดจำแนกแยกแยะประเด็น และแง่มุมต่าง ๆ</p>	<p>1) แบ่งกลุ่ม แล้วอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกัน เกี่ยวกับกรนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อออนไลน์ ใน ลักษณะของสื่อสร้างสรรค์ กับ สื่อไม่สร้างสรรค์</p> <p>2) พิจารณาไตรตรอง เหตุการณ์ เรื่องราวการใช้สื่อ ออนไลน์ที่กำหนดให้ในใบงานว่าเป็นการใช้สื่อ สร้างสรรค์หรือไม่สร้างสรรค์</p> <p>3) อภิปรายกลุ่ม แสดงความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับ การใช้สื่ออย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ และเป็น ประโยชน์ ตามประเด็นที่กำหนดในใบงาน</p> <p>4) ตัวแทนกลุ่มนำเสนอด้วยการพูดถึงข้อสรุปหรือ ข้อวินิจฉัยในแต่ละประเด็นที่กำหนดในใบงาน</p> <p>5) อดิษฐานถึงผลกระทบของการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ และมีประโยชน์และเป็นตนเองเกี่ยวกับการใช้ สื่ออย่างสร้างสรรค์โดยมีมติเป็นประโยชน์ในวิถีชีวิตประจำวัน ในใบงาน</p> <p>6) สรุปบททวนวิธีการคิดด้วยแผนภาพความคิด</p> <p>7) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง</p>

ส่วนที่ 2 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จะใช้สำหรับประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตั้งแต่เริ่มต้นการทดลองจนกระทั่งเสร็จสิ้นการทดลอง โดยมีรายละเอียดพอสังเขปได้ดังนี้

1) ส่วนประกอบ ของคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ดังภาพประกอบ 18



ภาพประกอบ 18 ส่วนประกอบของคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ สำหรับครู

2) ตารางกำหนดการ ตั้งแต่เริ่มดำเนินการทดลองคือ การจัดการปฐมนิเทศผู้เรียน การวัดและประเมินผลก่อนเรียน จำนวนครั้งต่อสัปดาห์ เวลาที่ใช้ในแต่ละชุดกิจกรรม จนกระทั่งครบทั้ง 30 ครั้ง แล้วทำการวัดและประเมินผลหลังเรียน

3) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีจำนวนทั้งสิ้น 10 แผนกิจกรรม มีหัวข้อครบถ้วนตามหลักการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ความคิดรวบยอด ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และสื่อประกอบการเรียนรู้ ตัวอย่างดังตาราง 10

4) ส่วนเฉลยคำตอบ ของแบบวัดและประเมินตนเองก่อน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ภายใน
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10
ชุดกิจกรรม

5) แบบวัดและประเมินผลก่อนและหลังการทดลอง จำนวน 4 ฉบับ พร้อมเฉลยคำตอบ คู
ภาคผนวก ข



ตาราง 10 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร

กิจกรรมที่ใช้ การรู้สื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเด็กทรอนิกส์ จำนวน 3 คาบ / 120 นาที

ความคิดรวบยอด	วัตถุประสงค์	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	สื่อประกอบการเรียนรู้
ในชีวิตประจำวันเราบริโภคข่าวสาร เพื่อให้ทราบข้อมูลเหตุการณ์ หรือเรื่องราวที่อาจจะมีส่วนต่อตนเอง แต่ในความเป็นจริง ใช่ว่าข่าวสารจะถูกดัดและนำเชื่อถือไปทั้งหมด การรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร จึงมีความสำคัญต่อการตรวจสอบสื่อในด้านข้อเท็จจริง ความน่าเชื่อถือ เป็นต้น สิ่งที่แฝงไว้	1) เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ประเภทข้อมูลและข่าวสาร 2) เพื่อฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย เป็นวิธีคิดหลัก และใช้การคิดวิธีที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ และวิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ เป็นวิธีคิดร่วม สถานการณ์ มาวิเคราะห์สื่อออนไลน์ ประเภทข้อมูลและข่าวสาร	ผู้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหา บอกที่มา ข้อเท็จจริง สิ่งแอบแฝง และความน่าเชื่อถือในข้อมูลและข่าวสารที่ได้รับจากสื่อออนไลน์ สามารถเลือกคัดกรอง และค้นหาข้อมูลเปรียบเทียบ หาความแตกต่าง ลำดับความสำคัญประกอบการปักใจเชื่อในเนื้อหาของสื่อออนไลน์ประเภทข้อมูลและข่าวสาร ใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการวิธีที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย ผสมกับวิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ และ	คาบที่ 1 ฝึกฝนการคิดขั้นนำ – เสริมการสร้างศรัทธา สร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างกัน 1) ทำแบบทดสอบและประเมินตนเองก่อนเรียน 2) สนทนาอภิปรายถึงข่าวสารและเหตุการณ์ที่กำลังเป็นที่สนใจ 3) ให้คำชม, รางวัลผู้ที่ร่วมสนทนาอภิปรายเพื่อเป็นการเสริมแรง 4) ผู้สอนนำเสนอสิ่งเร้าด้วย “ข่าวออนไลน์” ผ่านคลิปวิดีโอที่ 1 แล้วสนทนาถึงการรับรู้ของผู้เรียน ขั้นสอน – ฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ 1) ผู้สอนนำเสนอปัญหาที่เป็นสาระสำคัญของบทเรียน คือ “การนำเสนอข้อมูลและข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์นั้น	วัตถุประสงค์และประเมินผล แบบทดสอบและประเมินตนเอง หลังเรียน ตอนที่ 1 – 4 ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รวม 60 คะแนน เกณฑ์การประเมิน ทำคะแนนรวมได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์ ต่ำกว่าร้อยละ 80 ไม่ผ่านเกณฑ์	1. คอมพิวเตอร์เชื่อมต่อสัญญาณระบบเครือข่ายและโทรทัศน์ 2. สื่อสังคมออนไลน์ “ยูทูป” ที่เป็นคลิปวิดีโอ ผ่านสื่อออนไลน์ยูทูป ดังนี้ - คลิปวิดีโอที่ 1 “กรณีไฟไหม้บ้านอย่างเป็นปริศนา มากกว่า 100 ครั้ง ในบ้านของลุงล้อม” - คลิปวิดีโอที่ 2 ข่าว “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่!! พังคำทำนายสาเหตุที่ทำให้เด็ก 13 คนหลงในถ้ำหลวง จากปากบ้านแก้ว” จาก https://youtu.be/vOOuyLA9Maw

ตาราง 10 (ต่อ)

ความคิดรวบยอด	วัตถุประสงค์	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	สื่อประกอบการเรียนรู้
<p>รวมไปถึงการคิดวิเคราะห์หรือคิดอย่างละเอียดและคำนึงถึงคุณค่าทางจริยธรรมและคุณค่าต่อสังคม</p>	<p>3) เพื่อเสริมสร้างให้มีการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ประเภทข้อมูลข่าวสาร 4) เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้ที่ถูกต้องการใช้สื่อออนไลน์ประเภทข้อมูลข่าวสารอย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์</p>	<p>วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ ในการวิเคราะห์จำแนกแยกแยะ พิจารณาไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล คาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น ความเปรียบเทียบตัดสิน ประเมินค่า โดยใช้วิธีการตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น และวิพากษ์วิจารณ์ เกี่ยวกับเนื้อหาสาระของข้อมูลข่าวสารที่มากับสื่อออนไลน์ และตระหนักรู้ถึงผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ประเภทข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนเกิดเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์ประเภทข้อมูล</p>	<p>มีความเข้าใจจริง ถูกต้อง และน่าเชื่อถือหรือ "อย่างไร" 2) ผู้สอนจัดกิจกรรมด้วยการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ในวีดิทัศน์ประจำวัน (ข่าวออนไลน์) โดยให้ผู้เรียนแบ่งเป็น 5 คน 6 กลุ่ม 3) ผู้สอนนำเสนอสิ่งเข้าด้วยคลิบวีดิโอที่ 2 4) ผู้สอนให้ผู้เรียนใช้ความคิดตามขั้นตอนวิธีการคิดแบบโยนโธมินิกาที่มวอลได้ ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ 1 พิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์ หรือ เรื่องราว</p> <p>5) ผู้สอนให้ทุกคนเปิดเบงงานที่ 1 ในชุดกิจกรรมที่ 1 แล้วอ่านข่าวออนไลน์ที่ 1 อย่างพิถีพิถันพิจารณาไตร่ตรองเนื้อหาข่าว เมื่ออ่านข่าวจบ เริ่มขั้นที่ 2</p>	<p>การวัดและประเมินผล</p>	<p>- คลิบวีดิโอที่ 3 ข่าวผ่านสื่อออนไลน์ยูทูป "เร่งสูบน้ำถ้าหลวง ภารกิจหลักช่วย หมู่ป่า" จาก https://youtu.be/ncfap7VU0k 3. เนื้อหาของข้อมูลและข่าวสารออนไลน์ - ข่าวที่ 1 "ป่าแก้ว" เปิดตำราทำนายชะตาชีวิตทั้ง 13 คน หลังสูญหายเข้าถ้ำหลวง - ข่าวที่ 2 "เจอแล้ว 13 หมู่ป่า พลออดภัย เตรียมพาออกมา" 4. โปรแกรมนำเสนอ "ขั้นตอนการคิดแบบโยนโธมินิกา" ขั้นที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย</p>

ตาราง 10 (ต่อ)

ความคิดรวบยอด	วัตถุประสงค์	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	สื่อประกอบการเรียนรู้
		และข่าวสารอย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์	<p>ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>6) ผู้สอนให้ผู้เรียนทุกคนศึกษาใบความรู้ เพื่อรวบรวมข้อมูลข่าวสารและหลักการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร</p> <p>7) ผู้สอนให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มพูดคุยแสดงความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับข่าวที่ได้อ่านไป</p> <p>8) แล้วตอบคำถามลงในใบงานที่ 1 ตอนที่ 1 ตามประเด็นที่กำหนด</p> <p>เกี่ยวกับประวัติและหน้าที่ของแยกแยะข้อมูลในข่าวตามหลักการรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร</p> <p>ขั้นที่ 3 สืบสาวถึงสาเหตุและส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผลด้วยการหาความสัมพันธ์ หรือตั้งคำถาม-หาคำตอบ ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p>		<p>ผสมกับ วิธีที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ และวิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <p>5. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้</p> <p>ที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร</p>

ตาราง 10 (ต่อ)

ความคิด รวบยอด	วัตถุประสงค์	ผลการเรียนรู้ ที่คาดหวัง	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล	สื่อประกอบ การเรียนรู้
			<p>9) ผู้สอนให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม อ่านข้อคำถามแล้วแสดงความ คิดเห็นร่วมกันเพื่อหาคำตอบ และ เขียนตอบตามประเด็นที่กำหนด ลง ในใบงานที่ 1 ตอนที่ 2 เกี่ยวกับกร สืบสาวถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดผลตาม เนื้อหาใบข่าว เมื่อเสร็จแล้ว</p> <p>10) ให้ผู้เรียนทำใบงานที่ 1 ตอนที่ 3 เกี่ยวกับกรตระหนักรู้ถึง ผลกระทบต่อการใช้สื่อออนไลน์ ประเภทข้อมูลและข่าวสาร กับ ตอน ที่ 4 เจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์ ประเภทข้อมูลและข่าวสารอย่าง สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ โดย ให้ตอบตามความคิดเห็นของตนเอง ขั้นสรุป</p> <p>11) ผู้สอนและผู้เรียนสนทนา อภิปรายและซักถามข้อสงสัย</p>		

ตาราง 10 (ต่อ)

ความคิด รวบยอด	วัตถุประสงค์	ผลการเรียนรู้ ที่คาดหวัง	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล	สื่อประกอบ การเรียนรู้
			<p>12) ร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติงาน ร่วมกัน และหาข้อปรับปรุงแก้ไข เพื่อ การปฏิบัติได้อย่างถูกต้องในครั้งต่อไป</p> <p>คาบที่ 2 มีแผนการคิดซ้ำ ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม ขั้นตอนเหมือนกับในคาบที่ 1 แต่ไม่มี การทำแบบทดสอบและประเมินตนเอง ก่อนเรียน และเปลี่ยนสื่อประกอบการ เรียน เป็นคลิปวิดีโอที่ 3 และเนื้อหาข่าว ออนไลน์เป็นข่าวที่ 2</p> <p>คาบที่ 3 สรุปบททวนวิธีการคิด <u>ขั้นนำ</u> – เสริมการตั้งคำถาม สร้าง สัมพันธภาพที่ดีระหว่างกัน 1) ผู้สอนกับผู้เรียนสนทนาถึงการทำ กิจกรรมที่ผ่านมาทั้ง 2 ครั้ง เกี่ยวกับวิธี คิดที่ใช้ในการรับข้อมูลและข่าวสาร ทางสื่อออนไลน์ในทีวีประจำวัน</p>		

ตาราง 10 (ต่อ)

ความคิด รวบยอด	วัตถุประสงค์	ผลการเรียนรู้ ที่คาดหวัง	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล	สื่อประกอบ การเรียนรู้
			<p>2) ผู้สอนให้คำชมแก่ผู้เรียนที่ร่วม สนทนาเพื่อเป็นการเสริมแรง ขั้นสูง</p> <p>1) ผู้สอนนำเสนอปัญหาที่เป็น สาระสำคัญของบทเรียน คือ "วิธีการ รู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร จากข่าว ออนไลน์ ใช้วิธีการคิดอย่างไร"</p> <p>2) ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกัน ศึกษาใบความรู้ ในชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ที่ 1</p> <p>3) ผู้สอนให้ผู้เรียนทุกกลุ่มสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันเพื่อ ให้ได้ข้อสรุปถึงวิธีการคิด ตามที่ได้ ฝึกฝนมา</p> <p>4) ผู้สอนเปิดอภิปรายแนะนำเสนอ แผนภาพสรุปขั้นตอนวิธีการคิดเพื่อการ รู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร แล้วถาม ตอบความเข้าใจผู้เรียน</p>		

สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสรุปผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพิ่มเติมซึ่งแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ / รายการประเมิน

ผลการประเมิน และ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม (สำหรับผู้สอน)

1.1 คำอธิบายการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

- มีความเหมาะสม

1.2 รูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- มีความเหมาะสม

1.3 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- มีความเหมาะสม ทั้งในด้านความคิดรวบยอด

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และสื่อประกอบการเรียนรู้ แต่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้ปรับปรุงแก้ไข ดังนี้

1) การใช้สื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ให้เกิดความต่อเนื่องกันไปไม่ขาดช่วง

2) การวัดและประเมินผลตนเองก่อนและหลังเรียน

ควรปรับคะแนนเต็มในแต่ละตอนให้เท่ากัน

3) กระชับกิจกรรมในขั้นนำให้พอดีกับเวลาที่ใช้

ในแต่ละคาบเรียน

4) ในกรณีที่เล่นเกมในขั้นนำให้จัดทำคำอธิบายวิธีการเล่นเกมด้วยโปรแกรมนำเสนอ

5) ให้ปรับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อ 3 จาก เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ เป็นเพื่อ

เสริมสร้างให้มีการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ ข้อ 4 จาก เพื่อให้เกิดเจตคติต่อการ

การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ เป็น เพื่อเสริมสร้างให้มีเจตคติที่ดีต่อ

การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ในทุกแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เพราะการที่ผู้เรียนจะเกิดการตระหนักรู้ และเจตคติได้นั้นต้องใช้ระยะเวลา

ส่วนที่ / รายการประเมิน

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม (สำหรับผู้สอน) (ต่อ)

1.3 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับผู้เรียน)

2.1 ด้านองค์ประกอบ

ผลการประเมิน และ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

6) เพิ่มการอภิปรายร่วมกันของผู้เรียนให้มากขึ้น
จะส่งผลต่อการสร้างความรู้ของผู้เรียนตาม
แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์

7) การใช้กระบวนการ , กิจกรรมใด ๆ ก็ตาม
ให้คำนึงถึงความสามารถของผู้เรียน

*ข้อคิดเห็นอื่น ๆ

1) จุดประสงค์การเรียนรู้มีความสอดคล้องกัน
ทั้งหมดทุกแผนกิจกรรมการเรียนรู้

2) เลือกใช้คำว่า ผู้สอน แทน ครูผู้สอน และ
ผู้เรียน แทน นักเรียน , ศิษย์

- มีความเหมาะสม ดังนี้

1) คำอธิบายการใช้ชุดกิจกรรมมีความชัดเจน
เข้าใจง่าย

2) แบบทดสอบและประเมินตนเองก่อนเรียน
ปริมาณมีความเหมาะสม แต่ควรให้ผู้เรียนตอบ
ได้อิสระมากขึ้น

3) ใ้ความรู้มีปริมาณเนื้อหาที่เหมาะสม

4) ใ้งานมีปริมาณที่เหมาะสมกับเวลา 3 คาบเรียน

5) แบบสอบถาม จำนวนข้อคำถามมีความเหมาะสม
สอดคล้องกับการจัดกิจกรรม

6) แบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียนปริมาณ
มีความเหมาะสมแต่ตอนที่ 1 ควรปรับให้เป็นแบบ
คู่ขนาน

7) เฉลยคำตอบใ้งานและแบบทดสอบและประเมิน
ตนเอง มีความถูกต้องชัดเจน

8) การจัดวางองค์ประกอบ , การใช้ภาพประกอบ
เนื้อหา , การออกแบบมีความน่าสนใจและดึงดูดใจ

ส่วนที่ / รายการประเมิน

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับผู้เรียน) (ต่อ)

2.2 ด้านเนื้อหา

ผลการประเมิน และ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- มีความเหมาะสมดังนี้

- 1) ความสอดคล้องของเนื้อหากับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง/จุดประสงค์การเรียนรู้
- 2) การเรียงลำดับเนื้อหา ความถูกต้อง และความชัดเจนของเนื้อหา
- 3) ความเหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของผู้เรียน

2.3 ด้านใบงานและแบบทดสอบ

- มีความเหมาะสม ดังนี้

- 1) ความชัดเจนของคำสั่ง
- 2) ความชัดเจนของข้อคำถาม
- 3) ความเหมาะสมของจำนวนข้อคำถาม

*ข้อคิดเห็นอื่น ๆ

- 1) ตรวจสอบเรื่องการใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษให้ถูกต้องตามพจนานุกรม
- 2) แบบทดสอบในใบงาน ตอนที่ 2 ของแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมในด้านการให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์

ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

1) ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ดังตาราง 11

ตาราง 11 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบ
โยนิโสมนสิการ กับกลุ่มทดลอง (N = 30)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่า ประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 1 การรู้เท่าทัน ข้อมูลและข่าวสาร	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย	วิธีคิดที่ แยกแยะ 2 ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน (Online Media)	81.28/82.67
ชุดที่ 2 การรู้เท่าทัน ละคร และ ภาพยนตร์	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ์	วิธีคิดที่ วิภาษวิทยา 10	การเข้าบทบาท สมมติ (Role-play)	81.33/83.33
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทัน เพลงออนไลน์	วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์ วิธีคิดที่ คุณ โทษ 6 ทางออก	เพลง (Song)	80.04/82.17
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทัน โฆษณาออนไลน์	วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ เทียม -	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	กรณีตัวอย่าง (Case)	81.54/83.89
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทัน เกมออนไลน์	วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	วิธีคิดที่ สืบสาวเหตุ 1 ปัจจัย วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	เกม (Game)	82.03/84.44
ชุดที่ 6 การรู้เท่าทัน เพื่อนออนไลน์	วิธีคิดที่ 8 เร้าคุณธรรม	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สถานการณ์จำลอง (Simulation)	82.33/85.39
ชุดที่ 7 การรู้เท่าทัน โทรศัพท์มือถือ	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์ วิธีคิดที่ คุณ โทษ 6 ทางออก	การอภิปรายกลุ่ม ย่อย (Small Group Discussion)	80.82/84.83

ตาราง 11 (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่า ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 8 การรู้เท่าทัน อินเทอร์เน็ตและ เว็บไซต์	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์	วิธีคิดที่ สืบสาวเหตุ 1 ปัจจัย วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ใน ชีวิตประจำวัน (Online Media)	82.05/84.89
ชุดที่ 9 การรู้เท่าทัน สื่อสังคมออนไลน์	วิธีคิดที่ 4 อริยสัจจ์	วิธีคิดที่ สามัญลักษณ์ 3 วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	กรณีตัวอย่าง (Case)	80.74/83.72
ชุดที่ การรู้เท่า 10 ทันการใช้อย่าง สร้างสรรค์ และเป็น ประโยชน์	วิธีคิดที่ 10 วิภังคชาต	วิธีคิดที่ อรรถธรรม 5 สัมพันธ์	การอภิปราย กลุ่มย่อย (Small Group Discussion)	81.18/84.11

จากตาราง 11 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่สร้างขึ้น ทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.04 - 82.23 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 82.17 - 85.39 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80

2) ผลการวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียน

ผลการวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้าง
การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มทดลอง ดังตาราง 12

ตาราง 12 คะแนนวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้าง
การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มทดลอง

ชุดกิจกรรม การเรียนรู้	จำนวน นักเรียน N	คะแนน เต็ม (คะแนน)	ค่า เฉลี่ย \bar{X}	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน SD	ค่าประสิทธิภาพ กระบวนการ (E_1)/ ผลลัพธ์ (E_2)
ชุดที่ 1 การรู้เท่าทัน 1 ข้อมูลและข่าวสาร	30	130	105.67	18.06	81.28/82.67
		60	49.60	7.70	
ชุดที่ 2 การรู้เท่าทันละคร และ 2 ภาพยนตร์	30	130	105.73	17.74	81.33/83.33
		60	50.00	7.81	
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลง ออนไลน์	30	130	104.53	18.02	80.41/82.17
		60	49.30	7.52	
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณา ออนไลน์	30	130	106.00	17.45	81.54/83.89
		60	50.33	7.12	
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์	30	130	106.63	16.89	82.03/84.44
		60	50.67	6.89	
ชุดที่ 6 การรู้เท่าทัน เพื่อนออนไลน์	30	130	107.03	16.88	82.33/85.39
		60	51.23	6.57	
ชุดที่ 7 การรู้เท่าทัน 7 โทรศัพท์มือถือ	30	130	105.07	18.37	80.82/84.83
		60	50.90	7.48	
ชุดที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์	30	130	106.67	17.03	82.05/84.89
		60	50.93	6.60	
ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์	30	130	104.97	17.90	80.74/83.72
		60	50.23	6.89	
ชุดที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้ 10 อย่างสร้างสรรค์ และเป็น ประโยชน์	30	130	105.53	17.60	81.18/84.11
		60	50.47	6.87	
ระหว่างเรียน	30	1,300	1057.83	175.95	81.37
หลังเรียน		600	503.67	71.46	83.94

จากตาราง 12 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ทำการทดลองวัดและประเมินผลระหว่างเรียนด้วยใบงานในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 3 ใบงาน / 1 ชุด ดังนี้ ใบงานที่ 1 มีคะแนน 60 คะแนน ใบงานที่ 2 มีคะแนน 60 คะแนน และใบงานที่ 3 มีคะแนน 10 คะแนน รวมคะแนนจำนวน 10 ชุดทั้งสิ้น 1,300 คะแนน ส่วนคะแนนหลังเรียน (Posttest) วัดผลด้วยทำแบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียนมีคะแนน 60 คะแนน / 1 ชุด รวมคะแนนจำนวน 10 ชุดทั้งสิ้น 600 คะแนน ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนเพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐาน 80/80 พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่สร้างขึ้น ทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 81.37 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 83.94 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80

3) ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการก่อนและหลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มทดลอง ดังตาราง 13

ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง

(N = 30)

ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์	การทดสอบ	\bar{X}	SD	\bar{D}	$SD_{\bar{D}}$	t	Sig
ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์	ก่อน	19.73	4.75	13.37	2.57	29.244**	.000
	หลัง	33.47	4.48				
การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์	ก่อน	15.17	2.41	10.77	.90	65.697**	.000
	หลัง	25.93	2.41				
การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์	ก่อน	3.18	0.23	1.33	.21	35.385**	.000
	หลัง	4.51	0.14				
การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์	ก่อน	3.25	0.35	1.13	.24	25.531**	.000
	หลัง	4.38	0.22				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (sig<.01)

จากตาราง 13 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ด้านความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ด้านการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ ด้านการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ และด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 2

4) ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง กับ กลุ่มควบคุม

ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่เป็นกลุ่มทดลอง และ กลุ่มควบคุม ดังตาราง 14

ตาราง 14 แสดงผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์	กลุ่ม	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	t	Sig
ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์	ทดลอง	40	33.47	4.48	12.21**	.00
	ควบคุม	40	20.07	4.01		
การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์	ทดลอง	30	25.93	2.41	15.68**	.00
	ควบคุม	30	15.17	2.89		
การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์	ทดลอง	5	4.51	.14	38.62**	.00
	ควบคุม	5	3.15	.14		
การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์	ทดลอง	5	4.38	.22	29.20**	.00
	ควบคุม	5	2.98	.15		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (sig<.01)

จากตาราง 14 พบว่า ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมในทุกด้าน คือ

ด้านความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ด้านการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ ด้านการตระหนักรู้ถึงผลกระทบ และด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 4 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ในชั้นขยายผลการศึกษา กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสวัสดิวิทยา สังกัดกรุงเทพมหานคร

1) ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ในชั้นขยายผลการศึกษา จำนวน 30 คน ดังตาราง 15

ตาราง 15 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับกลุ่มทดลองในชั้นขยายผล

(N = 30)

	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่า ประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 1 การรู้เท่าทัน ข้อมูลและข่าวสาร	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย	วิธีคิดที่ แยกแยะ 2 ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรมสัมพันธ์ 5	สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน (Online Media)	81.16/82.50
ชุดที่ 2 การรู้เท่าทัน ละคร และภาพยนตร์	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	วิธีคิดที่ วิภังชวาท 10	การใช้บทบาทสมมติ (Role-play)	80.22/81.17
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทัน เพลงออนไลน์	วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน	วิธีคิดที่ อรรถธรรมสัมพันธ์ 5 วิธีคิดที่ คุณ โทษ ทางออก 6	เพลง (Song)	80.09/81.56
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทัน โฆษณาออนไลน์	วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ เทียม -	วิธีคิดที่ อรรถธรรมสัมพันธ์ 5	กรณีตัวอย่าง (Case)	80.36/82.33
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทัน เกมออนไลน์	วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	วิธีคิดที่ สืบสาวเหตุปัจจัย 1 วิธีคิดที่ 2แยกแยะ ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ อรรถธรรมสัมพันธ์ 5	เกม (Game)	81.24/83.44

ตาราง 15 (ต่อ)

(N = 30)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่า ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 6 การรู้เท่า ทัน เพื่อนออนไลน์	วิธีคิดที่ 8 เร้าคุณธรรม	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ	สถานการณ์จำลอง (Simulation)	82.04/85.28
ชุดที่ 7 การรู้เท่า ทัน โทรศัพท์มือถือ	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	การอภิปราย กลุ่มย่อย (Small Group Discussion)	81.56/84.78
ชุดที่ 8 การรู้เท่า ทันอินเทอร์เน็ตและ เว็บไซต์	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุ ปัจจัย วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ	สื่อสิ่งพิมพ์ใน ชีวิตประจำวัน (Online Media)	81.16/82.89
ชุดที่ 9 การรู้เท่า ทันสื่อสังคม ออนไลน์	วิธีคิดที่ 4 อริยสัจ	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์ วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ	กรณีตัวอย่าง (Case)	80.31/82.56
ชุดที่ 10 การรู้เท่า ทันการชื้อยา สร้างสรรค์ และเป็น ประโยชน์	วิธีคิดที่ 10 วิภังค	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรม สัมพันธ	การอภิปราย กลุ่มย่อย (Small Group Discussion)	80.49/83.39

จากตารางที่ 14 พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การ
คิดแบบโยนิโสมนสิการที่สร้างขึ้น ทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.09 - 82.04
และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 81.17 - 85.28 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ
80/80

2) ผลการวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียน ในชั้นขยายผลการศึกษา

ผลการวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ดังตาราง 16

ตาราง 16 คะแนนวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียน ในชั้นขยายผลการศึกษา ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	จำนวนนักเรียน N	คะแนนเต็ม (คะแนน)	ค่าเฉลี่ย M	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD	ค่าประสิทธิภาพ กระบวนการ (E ₁) ผลลัพธ์ (E ₂)
ชุดที่ 1 การรู้เท่าทัน 1 ข้อมูลและข่าวสาร	30	130	105.93	18.28	81.16/82.50
		60	49.50	7.80	
ชุดที่ 2 การรู้เท่าทันละคร และ 2 ภาพยนตร์	30	130	104.97	17.89	80.22/81.17
		60	48.70	8.36	
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลง ออนไลน์	30	130	104.73	18.37	80.09/81.56
		60	48.93	8.14	
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณา ออนไลน์	30	130	105.13	18.03	80.36/82.33
		60	49.40	7.57	
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์	30	130	105.93	17.48	81.24/83.44
		60	50.07	6.94	
ชุดที่ 6 การรู้เท่าทัน เพื่อนออนไลน์	30	130	106.67	16.79	82.04/85.28
		60	51.17	6.55	
ชุดที่ 7 การรู้เท่าทัน 7 โทรศัพท์มือถือ	30	130	106.00	17.38	81.56/84.78
		60	50.87	6.57	
ชุดที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์	30	130	105.33	17.55	81.16/82.89
		60	49.73	7.10	
ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์	30	130	104.63	17.61	80.31/82.56
		60	49.53	6.94	
ชุดที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้ 10 อย่างสร้างสรรค์ และเป็น ประโยชน์	30	130	104.77	17.41	80.49/83.39
		60	50.03	6.90	
ระหว่างเรียน	30	1,300	1054.10	176.78	81.08
หลังเรียน		600	497.93	72.89	82.99

จากตาราง 16 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสวัสดิศึกษา ที่เป็นกลุ่มทดลอง ในชั้นขยายผลการศึกษา จำนวน 30 คน ทำการทดลองวัดและประเมินผลระหว่างเรียนด้วยใบงานในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 3 ใบงาน / 1 ชุด ดังนี้ ใบงานที่ 1 มีคะแนน 60 คะแนน ใบงานที่ 2 มีคะแนน 60 คะแนน และใบงานที่ 3 มีคะแนน 10 คะแนน รวมคะแนนจำนวน 10 ชุดทั้งสิ้น 1,300 คะแนน ส่วนคะแนนหลังเรียน (Posttest) วัดผลด้วยทำแบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียนมีคะแนน 60 คะแนน / 1 ชุด รวมคะแนนจำนวน 10 ชุดทั้งสิ้น 600 คะแนน ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนเพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐาน 80/80 พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการที่สร้างขึ้นทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E₁) เท่ากับ 81.08 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 82.99 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

3) ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการก่อนและหลังเรียน ในชั้นขยายผลการศึกษา

ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการในชั้นขยายผลการศึกษา กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ดังตาราง 17

ตาราง 17 ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการในชั้นขยายผลการศึกษา ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

(N = 30)

ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์	กลุ่ม	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	\bar{D}	SD \bar{D}	t	Sig
ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์	ก่อน	40	17.47	3.84	14.57	6.57	12.136**	.000
	หลัง	40	32.03	4.79				
การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์	ก่อน	30	14.20	2.27	9.83	3.35	16.060**	.000
	หลัง	30	24.03	2.92				
การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์	ก่อน	5	3.07	0.17	0.99	0.48	11.330**	.000
	หลัง	5	4.06	0.44				
การมีเจตคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์	ก่อน	5	3.13	0.19	0.93	0.23	21.832**	.000
	หลัง	5	4.06	0.32				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (sig<.01)

จากตาราง 17 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสวัสดิวิทยา จำนวน 30 คน มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ด้านการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ ด้านการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ และด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 2



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental) เน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Intervention Activities) โดยจัดให้มีการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และโรงเรียนสวัสดิศึกษา เขตวัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานคร ในชั้นขยายผลการศึกษา มีกระบวนการดำเนินการวิจัยวิจัย สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย 1) เพื่อออกแบบและสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

สมมติฐานในการวิจัย จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ ดังนี้ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) นักเรียนที่เข้าร่วมที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

โดยกระบวนการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วสรุปวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างกรอบแนวคิด ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบและหาคุณภาพ ประสิทธิภาพ ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และเครื่องมือวัด กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มเพื่อพิจารณาและหาคุณภาพ ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม และแบบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 4 ฉบับ

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่ละความสามารถ จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และ กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด พร้อมกับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 2) แบบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จำนวน 4 ฉบับ คือ 2.1) แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ พร้อมฉบับคู่ขนาน จำนวน 40 ข้อ 2.2) แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ จำนวน 30 ข้อ 2.3) แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ จำนวน 30 ข้อ และ 2.4) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการวัดและประเมินผลกับกลุ่มทดลองก่อน (Pretest) แล้วจึงทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ต่อ 3 คาบ จำนวน 30 คาบ ๆ ละ 40-45 นาที จำนวน 10 สัปดาห์ รวมระยะเวลาทั้งสิ้นประมาณ 2 เดือน 2 สัปดาห์ เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองแล้ว ทำการวัดและประเมินผลหลังเรียน (posttest) ด้วยแบบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ฉบับเดิม ยกเว้นฉบับที่ 1 ให้เปลี่ยนไปใช้ฉบับคู่ขนานแทน ส่วนกลุ่มควบคุมทำเฉพาะแบบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์เท่านั้น โดยไม่ต้องใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ทั้งนี้ให้ทำการวัดและประเมินผลหลังเรียน (posttest) ด้วยแบบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เช่นเดียวกับกับกลุ่มทดลอง แล้วนำผลคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป และ

ขั้นตอนที่ 4 ขยายผลการศึกษา กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนโรงเรียนสวัสดิศึกษา เขตวัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน ที่ละความสามารถ เป็นกลุ่มทดลองเพียง 1 กลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเช่นเดียวกับกลุ่มเป้าหมายในขั้นตอนที่ 3 แต่ระยะเวลาการทดลองต่างกัน โดยใช้เวลาคาบละ 40-45 นาทีเหมือนกัน แต่ใช้เวลาทดลองเพิ่มเป็นสัปดาห์ละ 5 คาบ รวม 6 สัปดาห์ รวมระยะเวลาทั้งสิ้นประมาณ 1 เดือน 2 สัปดาห์ ซึ่งดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest -

Posttest Design แล้วนำผลคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน และนำผลการศึกษาที่ได้มาอภิปรายร่วมกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการเปรียบเทียบผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ด้วยสถิติทดสอบ Paired t-test

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้ง 2 ข้อ ซึ่งสามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยในประเด็น ดังต่อไปนี้

1. ด้านชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ทั้ง 10 ชุด ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 โดยมีรายละเอียดของผลการทดลองใช้ที่สามารถสรุปได้ดังนี้

1) ชั้นการทดลองหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (1 : 1 , 1 : 10 , 1 : 100) ให้ได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ปราบกฏผลดังนี้ 1.1) การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) (1:1) จำนวน 3 คน คะแนนความสามารถ มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.89 - 86.67 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 82.22 - 88.89 1.2) การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small group testing) (1:10) จำนวน 10 คน คะแนนความสามารถ มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.27 - 84.53 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 81.53 - 86.33 1.3) การทดลองแบบภาคสนาม (Field testing) (1:100) จำนวน 30 คน คะแนนความสามารถ มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.13 - 85.42 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 81.33 - 87.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80 ทั้ง 3 ชั้นตอน ที่ปรากฏผลเช่นนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการหาประสิทธิภาพตามหลักการถึง 2 วิธี ตามแนวทางของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) กล่าวคือ มีการหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและสื่อเทคโนโลยีทางการศึกษา 3 ท่าน ผ่านแบบประเมินความเหมาะสม ต่อจากนั้นจึงได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ แล้วนำไปหาประสิทธิภาพโดยผู้เรียนอีกชั้นตอน เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมีคุณภาพสามารถทำให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ได้ ในชั้นนี้เราสามารถกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมได้เอง โดยพิจารณาตามความเหมาะสม โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ ความจำ มักจะตั้งไว้ 80/80 , 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น

75/75 เป็นต้น เมื่อกำหนดเกณฑ์แล้วนำไปทดลองจริง อาจได้ผลไม่ตรงตามเกณฑ์แต่ไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้เกินร้อยละ 5 เช่น ถ้ากำหนดไว้เกินร้อยละ 90/90 ก็ควรได้ไม่ต่ำกว่า 85.5/85.5 แต่ในงานวิจัยนี้กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ที่ 80/80

จากผลการทดสอบหาประสิทธิภาพ (Development Testing) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้ง 10 ชุด พบข้อสังเกต ในขั้นการทดลองใช้ (Tryout) แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) (1:1) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน จำนวนละ 1 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) และนำผลมาคำนวณแล้วนั้น พบว่าค่าประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.89 - 86.67 และมีค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 82.22 - 88.89 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 ก็จริง แต่ตามหลักการทดสอบหาประสิทธิภาพ ของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) กล่าวว่า ในขั้นนี้จะมีค่าเฉลี่ยโดยประมาณ 60/60 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานมาก จึงนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องให้ดีขึ้นก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่มเล็ก (1:10) กับผู้เรียน 6 - 10 คน คละเด็กเก่งกลางอ่อนในจำนวนเท่าหรือใกล้เคียงกัน ซึ่งในขั้นนี้เมื่อนำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ ค่าเฉลี่ยจะเพิ่มขึ้นอีกโดยอาจเท่ากับเกณฑ์หรือจะห่างจากเกณฑ์ประมาณร้อยละ 10 นั่นคือ E_1/E_2 จะมีค่าประมาณ 70/70 และขั้นตอนสุดท้ายเป็นการทดลองภาคสนาม (1:100) ทั้งชั้นเรียน 40 - 100 คน ซึ่งคละเด็กเก่งกลางอ่อนและเมื่อนำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งห่างหรือต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ไม่เกินร้อยละ 2.5 ก็ยอมรับได้ หากแตกต่างกันมาก ผู้สอนจะต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ โดยยึดตามสภาพความเป็นจริงเป็นเกณฑ์ เช่น เมื่อทดสอบประสิทธิภาพแล้วได้ 83.5/85.4 ก็แสดงว่ามีประสิทธิภาพใกล้เคียงกับเกณฑ์ 85/85 ส่วนค่าเฉลี่ยจากการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่งที่ผู้วิจัยดำเนินการแล้วปรากฏผลดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่าสูงมากกว่าปกติ ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจากการกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่งผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างออกเป็นเก่ง ปานกลาง และอ่อน ด้วยการใช้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (GPA) ของภาคเรียนที่ผ่านมา นั้น อาจจะไม่ใช่วิธีวัดที่ดีสำหรับระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ก็ได้ และผู้เรียนเองก็อาจจะไม่ได้ใช้วิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการในการตอบคำถามได้ถูกต้องก็ได้ ทั้งนี้ผู้เรียนอาจใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมในการตอบคำถาม ซึ่งผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าหากนำคะแนนทดสอบวัดและประเมินผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ก่อนเรียน (Pre-test) มากำหนดเป็นเกณฑ์ในการจำแนกผู้เรียนเก่ง กลาง และอ่อน จะทำให้ผลที่ออกมามีความเหมาะสมสอดคล้องตามหลักการที่กล่าวมาข้างต้น อีกประการหนึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการที่ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงมากในขั้นตอนนี้

อาจมีสาเหตุจากจำนวนผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนน้อย ดังนั้นย่อมส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระจากที่ผู้สอนชี้แนะขึ้นมา มากกว่าผู้เรียนจำนวนมากก็เป็นได้ ทั้งนี้จากการสังเกตและตรวจใบงานของผู้เรียนก็พบว่าแม้กระทั่งเด็กอ่อนก็สามารถทำคะแนนระหว่างเรียนต่างจากเด็กเก่งไม่มากนัก

2) ชั้นศึกษาผลกับกลุ่มทดลองที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ปรากฏผลว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการที่สร้างขึ้นทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.04 - 82.23 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 82.17 - 85.39 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80

3) ชั้นขยายผลการศึกษากับกลุ่มทดลองที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสวัสดิศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ปรากฏผลว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการที่สร้างขึ้นทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) อยู่ระหว่าง 80.09 - 82.04 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) อยู่ระหว่าง 81.17 - 85.28 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80 เช่นกัน สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 ทุกขั้นตอน แสดงว่าชุดกิจกรรมดังกล่าวนี้ มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเหตุผลหลายประการ ได้แก่ สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบตามหลักการ มีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์ในตัวเอง อิงหลักจิตวิทยาที่ควรใช้สำหรับชุดกิจกรรม ทั้งยังมีการหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา และหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น ได้ศึกษาตามแนวทางของ โฮสต์ัน (Houston, 1972; อ้างอิงจาก หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล. 2556: 50 - 55) ซึ่งมีหลักการสร้างเป็นระบบ มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้ ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาแล้วกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน มีการเขียนเค้าโครงของชุดกิจกรรม ตรวจสอบและประเมินความเหมาะสม โดยคณะกรรมการที่ปรึกษาปริญญาโทและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีนวัตกรรมทางการศึกษาและเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน กำหนดเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ลงมือจัดทำร่างชุดกิจกรรม เตรียมอุปกรณ์หรือจัดหาสื่อประกอบ มีการทดลองต้นฉบับ ประเมินผลการทดลองปรับปรุงชุดกิจกรรมเป็นระยะ รวบรวมข้อมูลแล้วประเมินผลย้อนกลับ (Feedback Loops) เพื่อการปรับปรุงก่อนที่จะนำไปใช้ในสภาพจริง นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์ใน

ตัวเองตามหลักการของ บุญเกิด ครอบหาเวช (2530: 95 – 96) , ทิศนา แหมมณี (2543: 10 - 12) , ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) และสุคนธ์ สินธพานนท์ (2552, น. 16 - 17) ทั้งนี้ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ 1) คู่มือครู มีความสำคัญมากที่จะช่วยให้ครูนำไปใช้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรม เพื่อจะได้ดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีส่วนประกอบดังนี้ คำชี้แจง , แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวพุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ , วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ (วิธีคิดหลักและวิธีคิดร่วม) , ความคิดรวบยอด , ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ , กิจกรรมการเรียนรู้ (3 คาบเรียน) คาบที่ 1 ฝึกการคิด คาบที่ 2 ฝึกการคิดซ้ำ คาบที่ 3 สรุปขั้นตอนวิธีการคิด ซึ่งระบุขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ในกิจกรรม , การวัดและประเมินผล และสื่อประกอบการเรียนรู้ 2) คำสั่งหรือการมอบหมายงานเพื่อกำหนดแนวทางให้ผู้เรียน จะอธิบายและกำหนดไว้ทั้งในส่วนของแผนกิจกรรมการเรียนรู้และส่วนของใบงานในทุกชุดกิจกรรม 3) เนื้อหาสาระและสื่อ จะปรากฏอยู่ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุด ใน 1 ชุดกิจกรรมประกอบด้วย สื่อชุดกิจกรรม , คำอธิบายการใช้ , วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ , ขั้นตอนและวิธีการใช้ , แบบทดสอบประเมินตนเองก่อนเรียน , ใบความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ใช้ประกอบการทำกิจกรรมและใบงาน , ใบงานที่ 1 ฝึกการคิด (ใช้ในคาบเรียนที่ 1) และ ใบงานที่ 2 ฝึกการคิดซ้ำ (ใช้ในคาบเรียนที่ 2) โดยมุ่งเน้นการฝึกใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กับการรู้เท่าทันสื่อประเภทต่าง ๆ ส่วนใบงานที่ 3 สรุปขั้นตอนวิธีการคิด มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสรุปขั้นตอนของการคิดแบบโยนิโสมนสิการได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ยังเป็นการสรุปทบทวนบทเรียนจนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในชีวิตประจำวัน , แบบสอบถามท้ายการจัดกิจกรรม เพื่อต้องการข้อมูลคำตอบจากผู้เรียนหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแล้วได้รับความรู้ความเข้าใจมากขึ้นน้อยเพียงใด ตลอดจนความรู้สึก ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ที่นำไปสู่การสรุปผลจากการศึกษาวิจัยได้ครอบคลุมและกว้างขึ้น 4) การประเมินผลในส่วนของกระบวนการ จะปรากฏในชุดกิจกรรมแต่ละชุด ได้แก่ แบบทดสอบประเมินตนเองก่อนเรียน มี 2 ตอน ตอนละ 5 ข้อคำถาม , ใบงานที่ 1 และ 2 แต่ละใบจะมี 4 ตอน ที่ครอบคลุมตัวแปรทั้ง 4 ด้าน ตอนที่ 1 ความรู้ความเข้าใจ การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ตอนที่ 2 การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 2 ตอนนี้จะแบบเติมคำตอบสั้น ๆ ถูกผิด จับคู่ ส่วนตอนที่ 3 การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ ตอนที่ 4 เจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ 2 ตอนนี้จะแบบมาตรวจวัดประเมินค่า 5 ระดับ ตอนละ 5 ข้อ , สำหรับใบงานที่ 3 จะเป็นแผนภาพความคิดสรุปขั้นตอนวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ในแต่ละชุดกิจกรรมโดยการเติมคำตอบสั้น ๆ ในช่องว่าง 10 คำตอบ , สุดท้ายจะเป็นแบบทดสอบประเมินตนเองหลังเรียน มี 4 ตอน ซึ่งครอบคลุมการวัดตัวแปรทั้ง 4 ด้าน

เช่นกัน จึงทำให้ชุดกิจกรรมนี้มีความสมบูรณ์ชัดเจนในตัวเองมาก นอกจากนี้ชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้ยังอิงหลักการทางจิตวิทยาอีกด้วย โดยจะเห็นว่ามีการให้นักเรียนฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนสิการด้วยตนเองซ้ำ ๆ จนท้ายที่สุดยังมีใบงานสำหรับการสรุปขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการที่เป็นระบบเพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ได้จริง และจำนวนตอนของแบบฝึกและข้อทดสอบที่เพียงพอ หลากหลายรูปแบบสั้นๆ ไม่ยากและง่ายเกินไป จัดลำดับจากง่ายไปหายากเพื่อเป็นการจูงใจความสนใจของผู้เรียน จึงส่งผลให้ผลการวัดและประเมินหลังเรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงขึ้นด้วย ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2551 : 51) กล่าวว่า หลักจิตวิทยาที่ควรใช้สำหรับชุดกิจกรรมมากที่สุด คือ กฎการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึกหัด คือ สิ่งใดก็ตามที่มีการฝึกหัด หรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมทำให้ผู้ฝึกมีความคล่องแคล่วและสามารถทำได้ดี และควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู้ความถนัด ความสามารถ และความสนใจต่างกัน

สำหรับขั้นตอนที่สำคัญอีกประการหนึ่งตามที่ บุญชม ศรีสะอาด (2541) และ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545, น. 123) กล่าวไว้ คือ การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Developmental testing) เพื่อเป็นการประกันว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอน ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัย คำนึงหลักที่ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนให้บรรลุผล ทั้งนี้จะต้องให้ได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้จึงจะถือว่าชุดกิจกรรมนั้นมีคุณภาพ จึงกำหนดเกณฑ์มาตรฐานประสิทธิภาพของกระบวนการ โดยใช้เปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนใบงานในชุดกิจกรรมแต่ละชุดทั้ง 10 ชุด ของผู้เรียนทุกคนเป็น E_1 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ โดยใช้เปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของผลการทำทดสอบประเมินตนเองหลังเรียนของผู้เรียนเป็น E_2 นั่นคือ E_1/E_2 เท่ากับ 80/80 โดยมีขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพกับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ดังนี้ 1) สร้างชุดกิจกรรมตามกรอบแนวคิดที่ศึกษาค้นคว้าได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา พิจารณาประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ แล้วแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ 2) ค้นหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว - Individual Tryout) ทดลองกับผู้เรียน 3 คน เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง แล้วปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น 3) ค้นหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่มเล็ก - Small Group Tryout) ทดลองกับผู้เรียน 10 คน คณะผู้เรียนที่อ่อน 3 คน ปานกลาง 4 คน และเก่ง 3 คน แล้วปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น และ 4) การทดลองหาประสิทธิภาพ 1:100 (แบบภาคสนาม Field testing) ทดลองกับผู้เรียน 30 คน คณะผู้เรียนที่เก่ง 10 คน ปานกลาง 10 และอ่อน 10 คน แล้วปรับปรุง

แก้ไขให้ดีขึ้น สรุปชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E1) อยู่ระหว่าง 80.04 - 82.23 และมีประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E2) อยู่ระหว่าง 81.33 - 87.33 จึงเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80 นอกจากนี้ยังมีการทำแบบทดสอบตนเองเพื่อวัดและประเมินผลระหว่างเรียนเพื่อเปรียบเทียบผลหลังเรียนทั้ง 4 ด้าน โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ซึ่งพบว่าระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 (รัตนะ บัวสนธ์, 2554) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า หลักการสร้าง องค์ประกอบในการสร้าง และการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนนั้น มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะจะเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมนั้น ๆ ให้เป็นไปอย่างมีระบบและสมบูรณ์ในตัวเอง ทั้งยังมีประสิทธิภาพอันส่งผลต่อประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ตลอดจนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างสูงสุด จึงทำให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น ทั้ง 10 ชุดกิจกรรมนั้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยอื่นที่ได้ใช้กระบวนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวมาแล้วข้างต้นคือ สุวีรรณ ชัยเพชร (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพของกระบวนการและของผลผลิต (E_1/E_2) เท่ากับ 84.77/82.50 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.65 ส่วนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วน กานต์กนิษฐา ทองนา (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมสำคัญทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.59/81.11 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่า ก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ สุวิดา ล้านสา (2559) เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และจิตวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และจิตวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่

พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.40/85.50 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนที่เข้าร่วมการทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ในครั้งนี้ พบว่า บรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปอย่างสนุกสนาน ผู้เรียนกระตือรือร้น ให้ความสนใจในการเรียนและให้ความร่วมมือกันทั้งในกลุ่มและผู้วิจัย ในการประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แนว Activity Learning ซึ่งเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง Learning by Doing ที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ให้เป็นอย่างดี เนื่องจากเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และการคิดแบบโยนิโสมนสิการเป็นประสบการณ์ความรู้ใหม่ ซึ่งไม่มีในหลักสูตรการเรียนการสอนของภาคปกติ ที่สำคัญคือสื่อประสมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น เนื้อหาข่าวสาร โฆษณา เพลง เกมออนไลน์ สถานการณ์ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์จากเว็บไซต์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ เฟสบุ๊กส์ ไลน์ และยูทูป เป็นต้น อันสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและสัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้ ทั้งยังใช้ถ้อยคำภาษาที่เข้าใจง่ายและมีภาพประกอบสีสันสวยงาม ซึ่งเป็นไปตามหลักการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมสามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้เป็นอย่างมาก เพราะเกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน และยังท้าทายให้ผู้เรียนต่างช่วยกันคิดไตร่ตรองค้นหาคำตอบร่วมกันด้วยวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการอย่างเป็นกระบวนการขั้นตอนโดยไม่รู้ตัว ผ่านแบบฝึกฝนการคิดด้วยโยนิโสมนสิการ ที่ผู้วิจัยจัดเตรียมอย่างเป็นลำดับไว้ในแต่ละใบงานของชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละตอน ทั้งยังมีใบความรู้ให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเกิดพัฒนาการทางการเรียนรู้และการคิดได้ง่ายขึ้น เกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเองขึ้นมาทันที โดยผู้วิจัยใช้คำถามชี้นำและให้คำชี้แนะเท่านั้น ซึ่งในท้ายที่สุดของใบงานที่ 3 จะเป็นการสรุปขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ เพื่อย้ำความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น จนกลายเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนอย่างเป็นลำดับ ทั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการที่ปรากฏในแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และตามขั้นตอนของคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมโดยเคร่งครัด จึงส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการไปใช้ในการทำแบบทดสอบวัดและประเมินผลตนเองระหว่างเรียน และหลังเรียนทั้ง 4 ฉบับได้ จนมีสัมฤทธิ์ผลของระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้ง 4 ด้าน สูงขึ้นหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 10 ชุด ซึ่งสอดคล้องกับ วรกิต วัตเข้าหาลาม (2540) ที่กล่าวถึงคุณค่าของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า ชุดกิจกรรมมีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน จากการยึดครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ มาสู่การให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองและทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน โดยมีเนื้อหาและประสบการณ์ต่าง ๆ

ที่สื่อการเรียนการสอนที่มีความสมบูรณ์ที่ผู้เรียน เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ครูจะเป็นเพียงผู้ประสานงานให้ การทำกิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเท่านั้น สภาพของห้องเรียนจึงเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา ผู้เรียนมีความเคลื่อนไหว สนใจในการเรียนและทำกิจกรรม จนทำให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ อย่างเต็มที่ เป็นระบบการนำเสนอที่สอดคล้องและสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายเนื้อหาวิชาและ ประสบการณ์ของหน่วยใดหน่วยหนึ่งโดยเฉพาะ มีสื่อการสอนที่อยู่ในรูปวัสดุอุปกรณ์หรือวิธีการต่าง ๆ ที่จะช่วยสนับสนุนและส่งเสริมการเกิดการเรียนรู้เนื้อหาวิชาได้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น หลังจากที่ได้เรียนรู้จากชุดกิจกรรมแล้ว และชุดกิจกรรมยังสามารถ ปรับเปลี่ยนและแก้ไขให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ได้ นอกจากนั้น สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, น. 14) ยังได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้นเป็นรูปแบบของการสื่อสารระหว่างผู้สอนและ ผู้เรียนซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีขั้นตอนที่เป็นระบบชัดเจน จนกระทั่งนักเรียนสามารถบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยผู้สอนเป็นเพียงที่ปรึกษาและให้ คำแนะนำเท่านั้น ส่วน บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542: 94 – 97) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของ ชุดกิจกรรมที่ขาดไม่ได้คือคู่มือครู เพราะเป็นส่วนที่ชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดกิจกรรมหรือประกอบ กิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนเอาไว้อย่างละเอียดและเพื่อให้ชุดกิจกรรมที่สร้างออกมานั้นเป็น ระบบมีความสมบูรณ์แบบ และมีประสิทธิภาพสูงสุดต่อการนำไปใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ให้แก่ผู้เรียน นอกจากนี้ยังมีงานศึกษาวิจัยที่สอดคล้องกับที่กล่าวมาข้างต้นในเรื่องของการพัฒนา ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คืองานวิจัยของ สุวธิดา ล้านสา (2559) เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และจิต วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) ข้อมูลพื้นฐานในการ พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากนักเรียน ครู ผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ควรมีเนื้อหาให้ความรู้ ใช้ ภาษาที่เข้าใจง่ายชัดเจน มีภาพประกอบสีสดใสสวยงาม 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมี ทั้งหมด 5 ชุด แต่ละชุดกิจกรรมประกอบด้วย ชื่อชุดกิจกรรม , คำนำ , สารบัญ , คำชี้แจง , สารระสำคัญ / จุดประสงค์ , ใบความรู้ / ใบกิจกรรม , แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลัง เรียน 3) ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การเรียนการสอนดำเนินการได้ตาม แผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนให้ความสนใจ และมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างสนุกสนาน 4) ผลการใช้ชุดกิจกรรม พบว่า ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการเรียนรู้ เรื่อง การดำรงชีวิต ของพืชหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ผู้เรียนมีความสามารถในการ คิดวิเคราะห์ หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ผู้เรียนมีคุณลักษณะของจิตวิทยาศาสตร์หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูง

กว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งอยู่ในระดับสูงและผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และผลการศึกษาในกลุ่มเป้าหมาย

หลังจากที่ผู้เข้าร่วมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างความรู้เท่าทันสื่อโดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการครบทั้ง 10 ชุดกิจกรรมแล้ว ปรากฏว่าผู้เรียนมีระดับความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้ง 4 ด้าน ทั้งกลุ่มทดลองในชั้นศึกษาผลและชั้นขยายผลการศึกษา โดยมีผลการทดลองที่สามารถสรุปได้ดังนี้ 1) ชั้นศึกษาผล นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ด้านความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 19.73 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 33.47 ด้านการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 15.17 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 25.93 ด้านการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 3.18 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 4.51 และด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 3.25 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 4.38 นอกจากนี้ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 2 ส่วนผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมในทุกด้าน คือ ด้านความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย 33.47 ด้านการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย 25.93 ด้านการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย 4.51 และด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย 4.38 โดยกลุ่มทดลองมีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 และ 2) ชั้นขยายผลการศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสวัสดิศึกษา จำนวน 30 คน มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 17.47 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 32.03 ด้านการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 14.20 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 24.03 ด้านการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 3.07 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 4.06 และด้านการมีเจตคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 3.13 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 4.06 นอกจากนี้ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ในข้อ 2 จะ

เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มทดลองเมื่อได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการมีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สูงขึ้นทั้งหมด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเชิงทดลองต่าง ๆ ที่ใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการเพื่อพัฒนาผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลองในทุกระดับชั้น ดังนี้ ระดับชั้นปฐมวัย คืองานวิจัยของ พิชชาภา มะลิทอง (2557) ได้ศึกษาวิจัยเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโยนิโสมนสิการแบบรู้คุณค่าแก่ผู้รู้คุณค่าเทียมที่มีต่อพฤติกรรมบริโภคนิยมของเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ของโรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านท่าตะเภา) จ.ชุมพร จำนวน 27 คน ผลการทดลองพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโยนิโสมนสิการแบบรู้คุณค่าแก่ผู้รู้คุณค่าเทียม มีพฤติกรรมบริโภคนิยมในทิศทางที่ดีขึ้นใน 3 ด้าน คือ การกิน การแต่งกาย การมีสิ่งอำนวยความสะดวกและเทคโนโลยี ส่วนในระดับประถมศึกษา ได้แก่ งานวิจัยของ เพ็ญพิชชา มั่นคง (2554) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดีของสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการ จำนวน 30 คน ใช้แผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง (One-Group Pretest-Posttest Design) ผลการทดลอง พบว่า 1) ผลการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดีของสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ 2) ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการ สูงกว่าเกณฑ์ 80% อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวโยนิโสมนสิการโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก สำหรับระดับมัธยมศึกษา ได้แก่ งานวิจัยของพระมหาสมเกียรติ รัตนปัญญา (แก้วเกาะสะบ้า) (2553) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของการฝึกสำรวจสติและการฝึกคิดแบบโยนิโสมนสิการต่อปรีชาเชิงอารมณ์แนวพุทธศาสนา กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีอยุธยา จำนวน 32 คน วิธีการทดลองโดยใช้โปรแกรมการฝึกสำรวจสติและการฝึกคิดแบบโยนิโสมนสิการตามความหมายใน 4 แง่ คือคิดถูกวิธี (อุบายมนสิการ) คิดมีระเบียบ (ปถมนสิการ) คิดอย่างมีเหตุผล (การณมนสิการ) คิดเร้ากุศล (อุปบาทกมนสิการ) ผลการทดลอง พบว่า 1) นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการพัฒนาปรีชาเชิงอารมณ์แนวพุทธศาสนาองค์รวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) พิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาปรีชาเชิงอารมณ์แนวพุทธศาสนาองค์ประกอบย่อย ด้านความรู้สึก ด้านความคิด และ ด้านพฤติกรรม สูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนงานวิจัยของ นงนุชเนตร จุฬากาญจน์ (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง

ผลของโปรแกรมพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์โดยประยุกต์หลักการคิดแบบพุทธธรรม (โยนิโสมนสิการ) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทั้งชายและหญิงที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำจำนวน 78 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบกลุ่มละ 39 คน โปรแกรมฝึกการคิดมี 7 กิจกรรม ได้แก่ 1) ความเข้าใจเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ 2) การฝึกคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย 3) การฝึกคิดแบบอรรถธรรมสัมพันธ์ (หลักการและจุดมุ่งหมาย) และ แบบเห็นคุณโทษและทางออก 4) การฝึกคิดแบบไร้คุณธรรมและแบบรู้คุณค่าแท้คุณค่าเทียม 5) การฝึกคิดแบบแยกแยะส่วนประกอบและแบบวิภาษวาท (คิดและพูดแยกแยะ) 6) การฝึกคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัยและแบบอริยสัจ 7) การฝึกคิดแบบรู้ทันธรรมดาและแบบอยู่กับปัจจุบัน จำนวน/ระยะเวลาจัดกิจกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง โดยให้ฝึกคิดเป็นรายบุคคลและรายกลุ่มในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและชีวิตประจำวัน รวมระยะเวลาของการศึกษา 11 สัปดาห์ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง 3 ครั้ง ที่สัปดาห์แรกและสัปดาห์ที่ 6 ก่อนการทดลอง และสัปดาห์ที่ 2 หลังการทดลอง ผลการทดลองพบว่า 1) หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .05$) 2) โปรแกรมพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์โดยประยุกต์หลักการคิดแบบพุทธธรรม(โยนิโสมนสิการ) สามารถพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในนักเรียนได้ และสามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เพื่อการส่งเสริมสุขภาพจิตของนักเรียนในวัยรุ่นตอนปลายได้ และพระมหาสุรศักดิ์ มุ่งช้อนกลาง (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลการเรียนรู้และการคิดแบบคุณโทษและทางออก เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ ผลการทดลองพบว่า 1) ผลการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาด้วยวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการคิดแบบคุณโทษและทางออกด้วยวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก สำหรับงานวิจัยในระดับอุดมศึกษา ได้แก่ นิรุทธ์ วัฒนินภาส (2553) ได้ศึกษาวิจัย เรื่องผลของการให้คำปรึกษาแนวโยนิโสมนสิการที่มีต่อการเพิ่มพูนจิตสำนึกสาธารณะของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 32 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวนนักศึกษา 8 คน ดำเนินการทดลอง 3 วันต่อเนื่องแบ่งเป็น 7 ช่วง ช่วงละ 3 ชั่วโมง รวม 21 ชั่วโมง วิธีการวัดพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะ 3 ครั้ง ก่อนการทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล 4 สัปดาห์ เก็บข้อมูลด้วยแบบวัดพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะ นักศึกษา แบบรายงานตนเอง และการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการทดลองพบว่า 1) กลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) กลุ่ม

ทดลองมีคะแนนพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) หลังการทดลองและระยะติดตามผล 4 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีความคงทนของคะแนนพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 4) การวิเคราะห์เนื้อหา พบว่า หลังการเข้ากลุ่มจิตวิทยาการปรึกษาแนวโยนิโสมนสิการ นักศึกษาเกิดการรู้คิดจากสัมพันธภาพที่ขยายความเข้าใจโลกและชีวิตตามจริง และมีพฤติกรรมจิตสำนึกสาธารณะเพิ่มขึ้นในทุกด้านได้แก่ การตระหนักรู้และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาการอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูล และ ปรียา สมพีช (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กรณีศึกษาตามแนวโยนิโสมนสิการเพื่อพัฒนาการคิดไตร่ตรองและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมวิชาชีพลีขอมวลชน กลุ่มตัวอย่างเป็น นักศึกษา ป.บัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มจร.พระนคร จำนวน 44 คน ผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการคิดไตร่ตรองและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมวิชาชีพลีขอมวลชนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

การที่ผู้เรียนมีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ทั้ง 4 ด้าน สูงขึ้นหลังการทดลองหรือผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนรู้ในงานวิจัยครั้งนี้ ด้วยเหตุที่ผู้วิจัย ได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยแล้วจึงได้กรอบแนวคิดด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์และจิตวิทยาการเรียนรู้ ทางตะวันตก มาผสมผสานร่วมกับแนวคิดจิตวิทยาแนวพุทธ ทางตะวันออก แล้วจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบมีขั้นตอนที่ชัดเจนในการฝึกฝนสร้างเสริมผู้เรียนให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยเน้นไปที่การฝึกฝนการคิด ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเชื่อตามแนวคิดของวิธีพัฒนาปัญญาตามหลักพุทธธรรมในทาง “พระพุทธศาสนา” ของ พระพรหมคุณาภรณ์ (2556, น. 21 – 73) ที่กล่าวว่า “ความคิดสติปัญญา คือ เครื่องควบคุมจิตใจและพฤติกรรม ดังนั้นการฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่มีลักษณะของการคิดที่เป็นระบบ เป็นขั้นตอนตามเหตุและผล มีการกำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจน และเลือกทางแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม ตลอดจนฝึกฝนการคิดแบบวิเคราะห์ ประเมินค่า และแก้ปัญหา จะพัฒนาไปสู่ “สัมมาทิฐิ” หรือ ความเห็นชอบ หรือความคิดความเชื่อและความเข้าใจที่ถูกต้องตามทำนองคลองธรรม มีการตระหนักรู้ เกิดเจตคติที่ดีงาม ก่อนที่จะแสดงออกทางพฤติกรรม กล่าวคือ สามารถดำเนินชีวิตบนโลกของสื่อออนไลน์ได้อย่างรู้เท่าทัน โดยไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลและผลกระทบทางลบจากการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันนั่นเอง” และความคิดความเชื่ออีกประการหนึ่งคือ แนวคิดทฤษฎีของกลุ่มพุทธิปัญญานิยม คือ คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ได้แก่ คอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism) ของเพียเจต์ (Piaget) และ เชิงสังคม (Social constructivism) ของวิกทอว์สกี (Vygotsky) เกี่ยวกับการสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน (ทิสนา แคมมณี, 2552, น. 94; มาร์ตพัฒนาผล, 2557, น. 139; อนุชา โสมานบุตร, 2560: ออนไลน์) ที่ว่า “ครูผู้สอนไม่สามารถปรับเปลี่ยน

โครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนได้ แต่สามารถช่วยให้ผู้เรียนปรับขยายโครงสร้างทางปัญญา โดยการ จัดสภาพการณ์หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะเสียสมดุล หรือก่อให้เกิดความขัดแย้งทาง ปัญญาขึ้น ซึ่งก็คือสภาวะที่โครงสร้างทางปัญญาเดิมใช้ไม่ได้ แล้วมุ่งเน้นผู้เรียนให้เกิดการปรับเปลี่ยน ให้สอดคล้องกับประสบการณ์ความรู้เดิมให้มากขึ้นหรือเกิดโครงสร้างทางปัญญาใหม่นั้นเอง” ซึ่ง สามารถอธิบายรายละเอียดของการดำเนินการทดลองด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ดังนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อฝึกฝนผู้เรียนอย่างเป็นขั้นตอน และใช้วิธีการต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ หรือบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ ตลอดจนผลการ เรียนรู้ที่คาดหวังได้ในแต่ละชุดกิจกรรม เพราะกระบวนการเรียนรู้ (learning process) ที่เป็นขั้นตอนด้วย วิธีการต่าง ๆ จะทำให้ผลการเรียนรู้ (learning outcome) ไม่ว่าจะเป็น ความรู้ความเข้าใจในสาระต่าง ๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ รวมทั้งความรู้สึกรู้สึกหรือเจตคติเกิดการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์ ตามที่ ทิศนา แคมมณี (2545, น. 1) กล่าวไว้ นอกจากนั้น ยังกล่าวอีกว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างคงทนมากน้อยเพียงไรนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ หลายประการ แต่ที่สำคัญคือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ อ่าน เขียน ได้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ม.ป.ป., น. 14 - 15) จึงเป็นที่มาของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ทั้ง 10 ชุดขึ้น โดยจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องร่วมมือกัน ล้วนเป็นกิจกรรมที่ใช้กระบวนการกลุ่ม ตามที่ ผู้วิจัยกำหนดขึ้นซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละชุดกิจกรรม เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย บทบาทสมมติ เพลง เกม กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง และการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น การจัดการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมกลุ่มทำให้ผู้เรียนต้องปรึกษาช่วยเหลือกันและร่วมมือกัน ยอมรับความคิดเห็นกันทำให้เกิด การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bloom, 1956) ขณะเดียวกันผู้วิจัยก็จัดเตรียมสิ่งที่เราความสนใจใน กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละคาบเรียน เช่น การบริโภคข้อมูลข่าวและเหตุการณ์ โฆษณาออนไลน์จาก เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต เฟสบุ๊กส์ ไลน์ , การดูละครและภาพยนตร์ การฟังเพลงออนไลน์จากคลิป์วิดีโอ ยู ทูบ , การใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อแชต สนทนา โพสต์ แชร์ ส่งต่อกับเพื่อนออนไลน์ , การเล่นเกมออนไลน์ , สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนเรื่องราวสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันแล้วเกิดผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ทั้งในทางสร้างสรรค์เป็นประโยชน์และไม่ สร้างสรรค์ไม่เกิดประโยชน์ ที่เป็นบริบทจริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งล้วนเป็นเรื่องราวสถานการณ์ปัญหาทั้งสิ้น โดยที่ อนุชา โสมาบุตร. (2560: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงคำกล่าวของ Dewey ว่า “สถานการณ์ที่เป็น

ปัญหาและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญาอันเป็นแรงจูงใจภายในให้เกิดกิจกรรมการไตร่ตรอง (Reflection) ซึ่งจะเริ่มต้นด้วยสถานการณ์ที่เป็นปัญหา น่าสงสัย งงวย ยุ่งยาก ซับซ้อนและจะจบลงด้วยความแจ่มชัดที่สามารถอธิบายสถานการณ์และแก้ปัญหาดังกล่าวได้ ตลอดจนได้เรียนรู้และพึงพอใจกับผลที่ได้รับ ส่วนการใช้บริบทของสภาพจริงจะนำไปสู่การเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี”

ทั้งนี้ผู้วิจัยยังดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งปรากฏในคู่มือส่วนของแผนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มี 3 ขั้นตอน ตามแนวคิดพุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ของ สุมน อมรวิวัฒน์ (2533, น. 159-160) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนต้องเริ่มต้นด้วย “การสร้างศรัทธา” อันเป็น “ปัจจัยภายนอก” ที่ผลักดันผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียน ด้วยการเป็น “กัลยาณมิตร” ที่ดี เหนียวน้อม ส่งเสริม จูงใจและปลุกเร้าผู้เรียนด้วย “ปรโตโมหะ” ที่เป็นคำชี้แนะชี้แนะ อธิบาย ชี้แจง อันทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตัวผู้สอนว่าสาระและวิธีการเรียนจะบังเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้เรียน ฉะนั้นในขั้นนี้ ผู้วิจัยจึงพยายามสร้างสัมพันธภาพ บรรยากาศ ที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจ เช่น การนั่งสมาธิ การใช้เพลง เกม การสนทนาพูดคุย เปิดอภิปราย แสดงความคิดเห็นแบบเป็นกันเองกับผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น แล้วผู้สอนจึงนำเสนอสิ่งเร้าที่กล่าวไว้ข้างต้น เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแต่ละคนเริ่มใช้ความรู้ความคิดจากประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยง แล้วสนทนาถึงการรับรู้เกี่ยวกับข้อมูลดังกล่าวของผู้เรียน จากนั้นผู้วิจัยจึงนำเสนอปัญหาที่เป็นสาระสำคัญของบทเรียน เช่น ถ้าเป็นเรื่องของข้อมูลและข่าวสารที่เปิดรับผ่านสื่อออนไลน์ ก็จะใช้คำถามถึงวิธีการคิดพิจารณาไตร่ตรอง วิเคราะห์วิจารณ์ถึงข้อเท็จจริง ความถูกต้อง และน่าเชื่อถือในช่วงนั้น ซึ่งผู้เรียนก็อยากรู้วิธีการคิด จึงให้ความร่วมมือและสนใจอยากที่จะเรียนรู้ศึกษาเพิ่มเติม ผู้วิจัยจึงเริ่มเข้าสู่ขั้นสอนขั้นนี้เองที่ผู้วิจัยผสมผสานแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่กล่าวมาข้างต้น ผ่านกิจกรรมกลุ่ม โดยจะเป็นการนำเสนอสถานการณ์ที่เป็นปัญหาจากการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งจะปรากฏในใบงานของแต่ละชุดกิจกรรม ทั้งนี้เพื่อการฝึกฝนการใช้ “ปัจจัยภายใน” คือ “โยนิโสมนสิการ” การทำอุบายแยบคายในใจ 10 วิธี อันเป็นปัจจัยที่ช่วยให้เกิดปัญญา ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดของ พระพรหมคุณาภรณ์ (2556, น. 21 – 73) ที่กล่าวว่า “การคิดแบบโยนิโสมนสิการ” ที่มี 10 วิธีนี้ ต่างสัมพันธ์อิงอาศัยกัน เมื่อเผชิญสถานการณ์หรือแก้ปัญหาจะต้องบูรณาการรูปแบบวิธีคิดมาผสมผสานกลมกลืนกันเพื่อนำไปสู่แนวปฏิบัติที่ถูกต้อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเอกลักษณ์การคิดของแต่ละวิธีคิดมาผสานกันแล้วประมวลออกมาเป็น 2 – 4 ขั้นตอน นำไปดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนอย่างเป็นขั้นตอน ซึ่งในแต่ละชุดกิจกรรมจะให้ผู้เรียนใช้วิธีคิดหลัก 1 วิธี และ วิธีคิดร่วม 1 หรือ 2 หรือ 3 วิธี แตกต่างกันไปตามที่ผู้วิจัยกำหนด ซึ่งจะถูกนำมาใช้ในชุด

กิจกรรมทั้ง 10 ชุด ทั้งนี้ ขั้นตอนจะมีความเหมือนกันใน ขั้นที่ 1 คือเน้นการพิจารณาไตร่ตรอง เรื่องราว เหตุการณ์ หรือสภาพการณ์ ก่อนเป็นเบื้องต้น จึงจะนำไปสู่การคิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ในลักษณะ การคิดแบบอื่น ๆ ตามมาได้ ทั้งนี้จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อ่านศึกษาหลักการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ประเภทต่าง ๆ ในใบความรู้ของชุดกิจกรรมประกอบด้วยเนื่องจากมีความแตกต่างกันไป ได้แก่ ข้อมูล และ ข่าวสาร ละครและภาพยนตร์ เพลง โฆษณา เกมออนไลน์ เพื่อนออนไลน์ โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ สื่อออนไลน์ และการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ เพื่อจะ ได้มีหลักการและจุดมุ่งหมายในการตอบคำถามในใบงาน ตอนที่ 1 ซึ่งเป็นความรู้ความเข้าใจการรู้เท่า ทนสื่อออนไลน์ ดังนั้น วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ หรือ คิดตามหลักการและความมุ่งหมาย จึงถูก นำมาใช้เป็นวิธีคิดร่วมในทุกชุดกิจกรรม ตามที่ พระพรหมคุณาภรณ์ (2556, น. 30 - 35) กล่าวว่า วิธีคิด ทุกวิธี จะต้องมีการไตร่ตรองพิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย ซึ่งเป็นพื้นฐานและทิศทางของ การปฏิบัติในทุกสถาน มิฉะนั้นแล้วก็จะปฏิบัติผิดพลาดไขว้เขว ผู้ที่คิดเช่นนี้ได้จึงถือว่าคิดได้ คิดเป็น และคิดดี เมื่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เข้าสู่การฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนสิการใน ขั้นที่ 2 หรือ 3 หรือ 4 ผู้วิจัยจะให้ผู้เรียนใช้วิธีการคิดในลักษณะต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยสรุปประมวลได้ ดังนี้ ถ้าเป็นวิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย จะใช้ลักษณะการคิดแบบคิดวิเคราะห์ สืบสาวหาเหตุปัจจัยที่ทำให้เกิดผล ด้วยการ ตั้งคำถามหาคำตอบ เชื่อมโยงหรือพิจารณาหาความสัมพันธ์ , วิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ จะใช้ ลักษณะการคิดแบบการจำแนกแยกแยะองค์ประกอบย่อยที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผลกัน , วิธีคิด ที่ 3 สามัญลักษณ์ จะใช้ลักษณะการคิดแบบรู้เท่าทันและยอมรับความจริงถึงเหตุปัจจัย และทำการ แก้ไขไปตามเหตุปัจจัย , วิธีคิดที่ 4 อริยสัจจะ จะใช้ลักษณะการคิดแบบ 4 ขั้น คือ 1) ค้นหาสภาพปัญหา ที่ประสบ หรือ กำหนดปัญหานั้นให้ชัดเจน (ทุกข์) 2) แล้วสืบค้นหาสาเหตุแห่งปัญหา (สมุทัย) 3) จากนั้นค้นหาวิธีการแก้ไขให้พ้นจากปัญหาที่ประสบ (นิโรธ) 4) ทำยที่สุด นำวิธีการแก้ไขปัญหาให้ หลุดพ้นไปสู่การปฏิบัติ (มรรค) , วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ จะใช้ลักษณะการคิดแบบ การไตร่ตรอง พิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย , วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก จะใช้ลักษณะการคิดแบบ พิจารณาจำแนกแยกแยะด้านดี ด้านเสียด้วยเหตุและผล แล้วมองหาทางออกสู่การปฏิบัติที่ถูกต้อง เหมาะสม , วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม จะใช้ลักษณะการคิดแบบไตร่ตรองตามเหตุผล การสรุป วินิจฉัย (ลงความเห็น) การคิดประเมินค่า และการตัดสินใจเลือก , วิธีคิดที่ 8 เจ้าคุณธรรม จะใช้ลักษณะ การคิดแบบ 5 ขั้น คือ 1) คิดนึกใส่ใจถึงสิ่งที่เป็นอกุศล 2) พิจารณาโทษของความคิดที่เป็นอกุศล 3) ไม่คิดถึงไม่ใส่ใจถึงความคิดอกุศล 4) พิจารณาถึงสิ่งทำให้เกิดความคิดอกุศล 5) ตั้งจิตอธิษฐานข่ม ใจระงับความคิดอกุศล , วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน จะใช้ลักษณะการคิดแบบการใช้สติยับยั้งบังคับจิตใจ ไม่ให้ฟุ้งซ่านตามอารมณ์ความรู้สึก และ วิธีคิดที่ 10 วิวิจจวาท จะใช้ลักษณะการคิดแบบจำแนกโดย

เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจนก่อนที่ละประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ แล้วจึงเสนอข้อสรุปหรือข้อวินิจฉัย
แสดงออกและสื่อความตามความคิดด้วยการพูดจำแนกแยกแยะประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะ
ใช้คำถามชี้แนะให้ใช้ความคิดตามข้างต้นในการหาคำตอบ จึงไม่ใช่เรื่องยากเลยที่ผู้เรียนจะตอบคำถาม
ตามความคิดที่ถูกฝึกอย่างแยกแยะเป็นขั้นตอนลงในใบงานที่กำหนดให้

สำหรับใบงานตอนที่ 2 การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ นั้น ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้
ลงมือกระทำหรือปฏิบัติจริงในสิ่งที่เรียนรู้ (Active learning) โดยจะเน้นไปที่การใช้สถานการณ์ปัญหาที่
น่าสนใจอันเกิดขึ้นจริงในการใช้สื่อออนไลน์ที่ปรากฏผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ยูทูป เฟสบุ๊กส์ และไลน์
 ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มมี “ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม” รู้จักใช้ถ้อยคำภาษาอภิปราย พูดคุยแลกเปลี่ยน
ความคิดเห็นร่วมกันแก้ปัญหา (Collaborative problem solving) อันเป็นกิจกรรมการไตร่ตรอง
(Reflection) จากความขัดแย้งทางปัญญา (Cognitive conflict) อีกทั้งผู้วิจัยยังได้ทำหน้าที่กระตุ้นชี้แนะ
ให้ผู้เรียนได้ถกเถียงปัญหา ชักค้ำยัน เชื่อมโยงเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตจริงของแต่ละคนมา
ประกอบ จนกระทั่งหาเหตุผล หรือหลักฐานเชิงประจักษ์จากความรู้ใหม่ที่ได้จากใบความรู้ที่ผู้วิจัย
จัดเตรียมไว้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุดร่วมกับประสบการณ์ความรู้ที่มีอยู่เดิม มาจัดความ
ขัดแย้งทางปัญญาภายในตนเองและระหว่างบุคคลได้ อันนำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่ เนื่องมาจาก
ผู้เรียนจะมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้ หรือการขยายสกีมา (Schema) ของตนด้วยและสร้าง
ความหมายของตนเองขึ้นมาตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ กระบวนการลักษณะนี้ ประณต เค้าฉิม.
(2549: 201-204) ได้กล่าวถึง เพียเจต์ (Jean Piaget) ที่อธิบายว่า โครงสร้างความคิดจะถูกปรับ
(Adaptation) ให้เหมาะสมกับความเป็นจริงภายนอก (External Reality) โดยอาศัยกระบวนการดูดซึมเข้า
สู่โครงสร้าง (Assimilation) คือ การรับรู้และตีความข้อมูลใหม่ ๆ จากความรู้และความเข้าใจที่มีอยู่ก่อน
แล้ว ซึ่งจะพยายามอธิบายปรากฏการณ์ใหม่ ๆ จากโครงสร้างความคิดที่ตนมีอยู่ ในทฤษฎีการเรียนรู้
เรียกว่า การสรุปครอบคลุมสิ่งเร้า (Stimulus Generalization) เป็นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่คล้ายกันราว
กับว่าเป็นสิ่งเดียวกัน จากนั้นจะเกิดการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) คือ การจัดระบบ
ความคิดใหม่ให้เข้ากับข้อมูลใหม่ ๆ ดัดแปลงเหตุการณ์ให้เข้าได้กับระบบความคิดที่มีอยู่ก่อนแล้ว เป็น
การพัฒนาโครงสร้างทางการคิดใหม่ ทฤษฎีการเรียนรู้จะเรียกว่า การแยกแยะสิ่งเร้า (Stimulus
Discrimination) ที่คล้ายคลึงกันแต่ไม่ใช่สิ่งเดียวกัน ซึ่ง พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2553: 40) กล่าวว่า
กระบวนการทั้ง 2 นี้ ทำงานร่วมกันจึงเกิด “ดุลยภาพ” (Equilibrium) ซึ่งทำให้เกิดพัฒนาการทางด้าน
การรู้คิดขึ้น ส่วน ลัดดาวัลย์ มิตรกุล (2560: ออนไลน์; อ้างถึง Woolfolk, 1993) กล่าวถึง คอนสตรัคติ
วิสต์เชิงสังคมของวิกทอว์สกี (Vygotsky) ว่า พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ทาง
สังคม สิ่งที่ได้สัมผัสรับรู้ ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ตรงหรือผ่านทางสื่อต่าง ๆ เช่น หนังสือ วิทยุ

โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีต่าง ๆ ในที่นี้หมายถึงรวมถึงสถานการณ์ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ในทุกชุดกิจกรรม ล้วนมีภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางสติปัญญา ดังนั้น คุณจะต้องสร้างบริบทสำหรับการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถได้รับการส่งเสริมในกิจกรรมที่น่าสนใจซึ่งกระตุ้นและเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ในบริบทที่มีความหมาย และควรจะมีการเชื่อมโยงสภาพชีวิตจริง (Real world) และประสบการณ์นอกโรงเรียน มาสู่ประสบการณ์ในโรงเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่ผู้วิจัยจัดขึ้นนี้ ยังเป็นไปตามเงื่อนไขของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่ Bednar et.al. (1995) กล่าวว่า เงื่อนไขของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ คือ การเรียนรู้ที่เกิดจากการร่วมมือ (Collaborative learning) และการร่วมแบ่งปันแนวคิดที่หลากหลายในกลุ่ม ทำให้เกิดการพัฒนาความคิดรวบยอดของตนเองได้ เพราะขณะที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการอภิปราย เสนอความคิดเห็นที่หลากหลายของแต่ละคน ผู้เรียนจะมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้ของตนและสร้างความหมายของตนเองขึ้นมาใหม่ด้วย ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนการสร้างสิ่งที่แทนความรู้ในสมอง (Knowledge representation) นั่นเอง และการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือกระทำ (Active learning) จากประสบการณ์ตนเอง จะช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างความหมายในสิ่งที่ตนเรียนรู้ได้ ที่สำคัญการเรียนรู้ที่เหมาะสม (Situating learning) ควรเกิดขึ้นในสภาพจริง หรือสะท้อนบริบทของสภาพจริงจะนำไปสู่การเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ “สติปัญญา” ของตน ร่วมกันในการคิดพิจารณาไตร่ตรอง และฝึกใช้ลักษณะการคิดแบบต่าง ๆ ของโยนิโสมนสิการอย่างเป็นลำดับขั้น ผ่านสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงจากการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ร่วมกับ “ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม” ผ่านกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกันจึงมีความเหมาะสม เพราะนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีอายุประมาณ 9 – 10 ปี เป็นวัยที่ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้ดังที่ สุชา จันทรเอน. (2542); ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2549); ประณต คำฉิม. (2549) (อ้างอิงจาก จิราภรณ์ ชมบุญ, 2556, น. 80) กล่าวว่า เด็กที่มีอายุระหว่าง 10-13 ปี เป็นช่วงที่มีพัฒนาการทางสติปัญญา กว้างขึ้น สามารถคิดเป็นเหตุเป็นผลและแก้ไขปัญหาได้มากขึ้น เริ่มเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมพื้นฐานง่าย ๆ เริ่มสนใจที่จะร่วมอภิปราย หรือพูดคุยกับเพื่อนฝูงได้ ชอบแสดงออกทางความคิดและแสดงการมีส่วนร่วม และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีความคิดริเริ่มทำสิ่งใหม่ ๆ มีความอยากรู้อยากเห็นเรียนรู้และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เร็ว ดังนั้นในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ความรู้แก่เด็กช่วงอายุนี้ จึงต้องดำเนินการให้เหมาะสมกับสติปัญญาตามช่วงวัยด้วย

ส่วนการทำใบงานตอนที่ 3 การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ ตอนที่ 4 เจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ของผู้เรียนนั้น หลังจากผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ตามขั้นตอนของการการฝึกคิดแบบโยนิโสมนสิการ กล่าวคือ ได้รับการฝึกคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ คิดเป็นลำดับต่อเนื่อง รู้จักคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และพิจารณาไตร่ตรองสภาวะต่าง ๆ ตามความเป็นจริงได้อย่างแยกแยะ จากสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ของการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันอันเกี่ยวกับผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบที่ผู้วิจัยจัดเตรียมให้ กอปรกับได้รับรู้ข้อมูลจากใบความรู้การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทและเนื้อหาต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละครั้งมาอีกส่วนหนึ่ง ผู้เรียนก็จะเกิดความรู้ความเข้าใจเป็นเบื้องต้นอย่างชัดเจน สามารถประเมินผลและประเมินค่าอย่างถูกต้องต้องตามความเป็นจริงบนเกณฑ์ที่ตั้งขึ้นอย่างมีเหตุผล ซึ่งจะส่งผลให้นำไปสู่การรู้คิดในระดับที่สูงขึ้น กล่าวคือ เกิดความคิดความเห็นที่ถูกต้องที่เรียกว่า สัมมาทิฐิ และเกิดวิจาร์ณญาณ ตลอดจนการตระหนักรู้ถึงผลกระทบจากการใช้สื่อออนไลน์ขึ้นแล้วนั่นเอง ที่สำคัญยังนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ได้ในท้ายที่สุด ดังที่ พระพรหมคุณาภรณ์ (2556, น. 30 - 35) กล่าวว่า เมื่อฝึกคิดอย่างนี้ นอกจากจะเกิดความรู้ความเข้าใจชัดเจน รู้จักคิด รู้จักมอง ต่อสิ่งที่พิจารณาทั้งหลาย ก็จะทำให้เกิดความหยั่งรู้ตระหนักในความจริง ยังส่งผลเปลี่ยนแปลงต่อทัศนคติต่าง ๆ ได้ด้วย และยังหาแง่ที่เป็นประโยชน์มาใช้ในการพัฒนาส่งเสริมความเจริญงอกงามของชีวิตได้ตลอดเวลาในทุกสถานการณ์ นอกจากนั้นการฝึกฝนการคิดแบบโยนิโสมนสิการในลักษณะประเมินคุณค่าจากสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์ขัดแย้งทางความคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการการใช้สื่อออนไลน์ เช่น ประโยชน์และโทษของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การใช้อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ การเล่นเกมออนไลน์ การฟังเพลงออนไลน์ การใช้โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นเองหรือใช้สื่อประกอบจากบริบทจริงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อันเป็นความรู้ใหม่ที่ผู้เรียนไม่เคยได้เรียนเพราะไม่มีในหลักสูตรการศึกษาระดับประถมศึกษา ยังส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเจตคติของผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงได้อีกด้วยแม้จะยังไม่แสดงพฤติกรรมออกมาก็ตาม ดังที่ ประทีป จินฉ่ำ (ม.ป.ป.) กล่าวถึง การเรียนรู้ตามแนวทางของแบนดูรา (Bandura) ว่า การจัดกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการได้มาซึ่งความรู้ใหม่ (Acquired) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายใน ได้แก่ ความคิดและความรู้สึกได้แม้ว่าความรู้ใหม่นี้เด็กยังไม่แสดงออกมาเป็นการกระทำ (Performance) ก็ตาม และ งามตา วนิทานนท์ (2535) กล่าวว่า เจตคติ ซึ่งเป็นความรู้สึกหรือคุณลักษณะทางจิตภายในตัวของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง นั้นจะต้องเกิดจากการได้เรียนรู้หรือรับรู้สิ่ง

นั้นแล้วมีการประเมินคุณค่าของสิ่งที่เรารู้มา ร่วมกับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ซึ่งจะเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลตอบสนองพร้อมจะแสดงพฤติกรรมต่อสถานการณ์นั้นออกมา สุดท้ายกิจกรรมกลุ่มที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็น การอภิปรายกลุ่มย่อย การแสดงบทบาทสมมติร่วมกัน การเล่นเกมด้วยกัน การแสดงความคิดเห็นร่วมกันจากกรณีตัวอย่างและสถานการณ์จำลอง เป็นต้น ซึ่งก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ที่มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กัลยา สุขปะทิว (2538) ที่ศึกษาวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อพฤติกรรมการอนุรักษ์น้ำตามการรับรู้ของนักเรียน โดยสรุปว่า การเลือกใช้วิธีสอนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์นั้น ครูควรเลือกใช้หลาย ๆ วิธี โดยเฉพาะกิจกรรมแบบกลุ่ม เช่น การอภิปรายกลุ่ม (Group discussion) แสดงความคิดเห็นร่วมกัน ได้มีการยอมรับ การตัดสินใจ และการผูกพันร่วมกัน ซึ่งลักษณะเหล่านี้เป็นตัวประกอบสำคัญที่ช่วยให้เด็กมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้และยังช่วยผลักดันให้เกิดความพร้อมในการทำพฤติกรรมต่อไปซึ่งเกิดจากอิทธิพลของกลุ่มนั่นเอง ดังนั้นข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อการใช้อี้ออนไลน์อย่างสร้างสรรค์จึงไม่ใช่เรื่องยากสำหรับผู้เรียนที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมภายในเชิงบวกหลังจากได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้

ในท้ายที่สุดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชั้นสรุปท้ายของคาบเรียนที่ 3 ในแต่ละชุดกิจกรรมยังมีใบงานที่ 3 สรุปขั้นตอนวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้กับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทนั้น ๆ อีกครั้ง เพื่อการทบทวนบทเรียนในแต่ละครั้ง โดยใช้แผนผังความคิดร่วมกับการกระตุ้นด้วยการใช้คำถามและการบรรยายสรุปให้เด็กเกิดการย้อนคิดถึงขั้นตอนแบบโยนิโสมนสิการที่ได้เรียนรู้มานั้น จัดเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น สามารถใช้ความคิดวิเคราะห์แบบโยนิโสมนสิการได้อย่างเป็นขั้นตอน ย้ำให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักรู้และสร้างเสริมเจตคติที่ดีในการใช้อี้ออนไลน์อย่างสร้างสรรค์เกิดประโยชน์ ตลอดจนสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในชีวิตประจำวันอันเป็นเป้าหมายสำคัญของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ดังนั้นกิจกรรมทุกขั้นตอนรวมทั้งการทบทวนจึงนับว่ามีความสำคัญทุกกระบวนการ ดังที่ ไพบุลย์ อ่อนมั่ง (2541) กล่าวว่า การทบทวนเรื่องราวต่าง ๆ ที่เด็กได้ทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง ด้วยเทคนิคที่กระตุ้นทางความคิด เช่น การบรรยาย การเสนอตัวอย่าง การระดมสมอง การสาธิต

ก็เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ กล่าวคือ การให้ข้อมูลซ้ำ ๆ ก่อให้เกิดการจดจำ การเข้าใจ และพร้อมที่จะนำไปใช้ในเหตุการณ์อื่น ๆ ได้นั่นเอง จากทั้งหมดที่กล่าวมาตั้งแต่ต้น จะเห็นว่าผู้เรียนได้รับการฝึกฝนวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการอย่างเป็นลำดับขั้นเริ่มจากการได้รับประสบการณ์เพิ่มเติมจากสื่อประกอบการเรียนรู้ในขั้นนำ ได้ความรู้จากใบความรู้แล้วสนทนากลุ่มกับเพื่อนทำให้เกิดความจำมาก

ยิ่งขึ้น และเมื่อได้รับการชี้แจงจากสิ่งเร้าที่เป็นคำถามก็ทำให้เกิดการใช้ทักษะการคิดสู่ความเข้าใจซึ่งเป็นระดับพื้นฐาน และเมื่อมีการใช้สถานการณ์ปัญหาจากการใช้สื่อออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดกิจกรรมการไตร่ตรองพิจารณาด้วยสติปัญญา ก็จะนำไปสู่การคิดขั้นสูงขึ้น คือวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับหลักจิตวิทยาเรื่องลำดับขั้นพฤติกรรมการเรียนรู้ของบลูม (Bloom, 1956) ที่กล่าวว่า ในระดับความรู้นั้นเป็นระดับการเรียนรู้ที่ยังไม่ได้ใช้ความคิด แต่เป็นพื้นฐานที่ได้รับความรู้แล้วเกิดการจดจำ จึงถือว่าความรู้เป็นพื้นฐานเพื่อให้เกิดทักษะการคิด ซึ่งเริ่มในระดับง่าย ๆ จากความเข้าใจ เมื่อผู้เรียนมีความรู้ และความเข้าใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้ว สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ และเมื่อมีการฝึกฝนต่อมาจะพัฒนาการความคิดในระดับสูงคือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

1) จากผลการวิจัยที่พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นทั้ง 10 ชุดนั้น สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สูงขึ้นได้ หลังจากการเข้าร่วมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แต่ในการนำไปใช้ในการฝึกฝนพัฒนาผู้เรียนโดยผู้สอนหรือผู้ที่สนใจ ผู้วิจัยขอเน้นย้ำว่าควรศึกษาคู่่มือการใช้ชุดกิจกรรม ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะชี้แนะแนวทางผู้สอนไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่กลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้ง 4 ด้านที่สูงขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ซึ่งในงานวิจัยนี้มิได้ใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการเพียงวิธีเดียว แต่ผู้วิจัยได้ผสมผสานวิธีคิดตั้งแต่ 2 วิธีคิดขึ้นไป โดยมีวิธีคิดหลัก 1 วิธี และวิธีคิดร่วมอีก 1 – 3 วิธี แล้วประมวลเป็นขั้นตอนการคิดที่เป็นระบบ 2 - 4 ขั้นตอน เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นสอนของพุทธวิธีการสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ฉะนั้นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่จะช่วยให้นำไปใช้ดำเนินกิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอนการคิดคือ การศึกษาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในคู่มือและใบความรู้กับใบงานในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เกิดความรู้ความเข้าใจในขั้นตอนกระบวนการอย่างถ่องแท้แล้วปฏิบัติตามโดยเคร่งครัด อีกทั้งยังต้องมีการเตรียมการในด้านสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แม้จะสามารถยืดหยุ่นได้แต่ขอให้คำนึงถึงความสอดคล้องสัมพันธ์กันตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้อีกด้วย

2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละครั้ง ผู้สอนต้องเน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมกลุ่ม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ใช้ความรู้ประสบการณ์เดิมมา

สัมพันธ์กับความรู้ใหม่ กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการคิดพิจารณาไตร่ตรองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อน ๆ ในลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อค้นพบทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ และบทบาทของผู้สอนในการเป็นกัลยาณมิตรที่ดี คอยให้การช่วยเหลือชี้แนะผู้เรียนก็นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ผู้เรียนบรรลุความสำเร็จ เพื่อให้เป็นตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลอันสูงสุด

3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการนี้สามารถนำไปใช้ในรายวิชาของกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4 - 6) ได้ เช่น กิจกรรมนักเรียน กิจกรรมชุมนุม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพราะกระทรวงศึกษาธิการไม่ได้มีการกำหนดเนื้อหาสาระ มาตรฐาน และตัวชี้วัดไว้ แต่ได้วางกรอบแนวทางให้สถานศึกษาปรับใช้ได้ตามสภาพและบริบทสถานศึกษา เน้นการออกแบบและจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองให้มีคุณภาพด้านความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเน้นการคิดวิเคราะห์ อันมีเป้าหมายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ตลอดจนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการศึกษารู้เท่าทันสื่อออนไลน์ด้วย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2579) ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ที่มีแนวคิดการจัดการศึกษา (Conceptual Design) ในส่วนเป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) ซึ่งระบุว่า ทักษะ “การรู้เท่าทันสื่อ” (Media Literacy) เป็นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ต้องพัฒนาให้แก่ผู้เรียนทุกคน

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) จากผลการศึกษาวิจัยที่พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ สามารถพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้เพิ่มขึ้นได้ ฉะนั้นจึงควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการสำหรับเด็กและเยาวชนไทยในระดับชั้นอื่น ๆ เพิ่มเติมในทุกระดับชั้นด้วย เพราะเด็กและเยาวชนทุกช่วงวัย ในยุคปัจจุบันโดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยประถมศึกษา สามารถเปิดรับและเข้าถึงสื่อออนไลน์ที่มีทั้งคุณและโทษได้ด้วยตนเองอย่างสะดวกง่ายดาย ดังนั้นเพื่อเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีในด้านความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ การตระหนักรู้ และเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสรรค์และเป็น

ประโยชน์ ในทุกสถานการณ์ของชีวิตประจำวัน ตามแนวคิดทางพุทธธรรม คือ การคิดแบบโยนิโสมนสิการ 10 วิธี จะเป็นองค์ความรู้สำคัญยิ่งที่ทำให้เด็กและเยาวชนไทยสามารถใช้สติปัญญาเป็นเครื่องควบคุมจิตใจและพฤติกรรมตนเอง ในการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องดีงาม ปลอดภัยจากสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารออนไลน์ไร้พรมแดนได้เป็นอย่างดี

2) เนื่องจากการฝึกฝนการใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้มีจำนวนมากถึง 10 ชุดกิจกรรม และที่สำคัญยังมีลักษณะของการคิดตามขั้นตอนมากกว่า 2 ขั้นตอนในแต่ละชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยประมวลได้ ทั้งยังใช้ระยะเวลาในการฝึกฝนนานถึง 2 เดือน 2 สัปดาห์ ซึ่งเมื่อระยะเวลาผ่านไปนานอาจส่งผลกระทบต่อความคงทนในการเรียนรู้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นว่าการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มการวัดซ้ำ (Repeated Measurement) เพื่อติดตามผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในระยะยาวเมื่อเวลาเปลี่ยนไปและศึกษาถึงแนวโน้มของวิธีการกับความคงทนหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการทั้งหมด ทั้งนี้ควรเว้นระยะห่างจากการทดสอบครั้งแรกประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ เพื่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนต่าง ๆ น้อยลง เพราะเป็นช่วงเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือเกิดความคงทนทางการเรียนรู้นั่นเอง

3) จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า นอกเหนือจากตัวแปรทั้ง 4 ด้านที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแล้ว ยังมีเรื่องของกรรู้เท่าทันสื่อออนไลน์อีกประการหนึ่งอันเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 คือ ความสามารถในการสร้างสรรค์หรือสื่อสาร หรือการสร้างสรรค์เนื้อหา (Content creation) กล่าวคือ ความสามารถในด้านความเข้าใจและการใช้ประโยชน์จากสื่อเพื่อการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาสาระที่สร้างสรรค์ถูกต้องตามขนบธรรมเนียม จริยธรรมและเป็นประโยชน์ต่อสังคม เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนรู้สื่อที่สำคัญ นอกเหนือจาก ความรู้ความเข้าใจ การวิเคราะห์ วิวิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้ถึงผลกระทบและทัศนคติที่ดีต่อการใช้สื่อแล้ว การจะเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ นั้น ผู้ใช้สื่อไม่ใช่เพียงแค่อะไรก็ส่งสารออกไปเลย แต่จำเป็นจะต้องเข้าใจกระบวนการผลิตสื่อและเผยแพร่เนื้อหาที่ปลอดภัยกับคนอื่นด้วย ดังนั้นการเรียนรู้กระบวนการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ปลอดภัยและเกิดประโยชน์ต่อสังคม จึงเป็นสิ่งที่สามารถดำเนินการศึกษาวิจัยในลักษณะต่าง ๆ ได้ เช่น การฝึกอบรมเพื่อพัฒนา การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การศึกษาทดลองด้วยกระบวนการทางจิตวิทยาต่าง ๆ และวิธีการอื่น ๆ ก็จะสามารถสร้างเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ให้แก่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นกัน

4) ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลของการใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ร่วมกับแนวคิด ทฤษฎีทางจิตวิทยาการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อการพัฒนาทักษะ ความสามารถ คุณลักษณะหรือพฤติกรรม ต่าง ๆ ที่กำลังเป็นปัญหามาสนใจในปัจจุบัน



บรรณานุกรม

- Anderson, L W, & Krathwohl D R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Atkinson, R. C. & Shiffrin, R. M. (1968). *Human memory: A proposed system and its control processes*. In K.W. Spence & J.T. Spence, *The psychology of learning and motivation* (Volume 2). New York: Academic Press. pp.89-195.
- Bednar, A., Cunningham, D.J., Duffy, T., & Perry, D. (1995). *Theory in practice: How do we link?* In G. Anglin (Ed.), *Instructional technology: Past, present, and future* (2nd ed., pp.100–112). Englewood, CO: Libraries Unlimited.
- Bloom, Benjamin A. (1956). *Taxonomy of Education Objective Handbook I : Cognitive Domain*. New York : David Mc Kay Company.
- Bovert, E. & Breda, I. (2008). *Adolescents and the internet: media appropriation and perspectives on education*. Retrived December 28, 2013, from <http://www.irma-international.org/>.
- Buckingham, David. (2005). *Media Education :Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Blackwell.U.K.
- Center for Media Literacy. (2008). *Literacy for the 21st century: An overview & orientation guide to media literacy education (2nd ed.)*. Malibu, CA:
- Diaz, R.M. & Berk, L.E. (Eds.). (1992). *Private speech: From social interaction to self-regulation*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Duffy, T.M. and D.J. Cunningham. (1996). *Constructivism: Implication for the Design and Delivery of Instruction*. pp. 170-195. in D. H. Jonassen (ed.). *Handbook of Research for Educational Communications and Technology*. New York : Macmillan Library Reference USA.
- Duhe. (2007). *New Media and Public Relations*. Lang Publishing, Incorporated,. Peter. World Health Organization.

- Ennis, R. H. 1985. "A Logical Basic for Measuring Critical Thinking Skills", Journal of Educational Leadership, 43 (October 1985), 45-48.
- Fan Chung – The. (1952). *The Item Analysis Table*. New Jersey, Princeton: Educational Testing Services.
- Fehlman, Richard Henning. (1992). *Media in the classroom : A study of five teacher*. Retrieved January 21,2008, from http://proquest.umi.com/pqdweb?index=2&did=744424521&Srch_Mode=1&sid=1&Fmt=2&VInst=PROD&RQType=PQD&RQT=309&VName=PQD&TS=1200878086&clientId=61839.
- Fealk, Elizabeth. R.(1998). *Evaluation of Aducation: Are One –Shot Media Literacy Inventions Effective?*. Dissertation Abstracts International . Retrieved April 5, 2004 , from <http://info.arc.dusit.ac.th/dao/detail.nsp>.
- Feuerstein ,Mira. (1999). *Media Literacy in Support of Critical Thinking*. Journal of Educational Media. 24(1) :43-54.
- Fitz-Gibbon, carol Taylor, Lyons Morris and Lynn, ji.auth. (1987). *How to design a program evaluation*. Newbury Park : Sagh.
- Gathercoal , Paul.Henry. (1991). *Media Literacy and Children's Comprehension of Television Advertisements and Persuasive Written Text*. Dissertation Abstracts International. Retrieved April 5,2004 , from <http://info.arc.dusit.ac.th/dao/detail.nsp>.
- Halliday, Adele;&Blackburn,Doug. (2003). *Media Literacy for Global Citizenship*. Retrieved August 15,2005 ,from www.worldvision.ca/home/media/MediaLit.pdf.
- Hobbs, Renee. (1998). *Research Instructional Practices in Media Literacy and Their Impact on Students' Learning*. Journal of Communication. From <http://internet.uoregon.edu/Medialit/FA/mlhobbs/instpractice.html>.
- Houston, Robert W. et al. (1972). *Developing Instructional Module*.Texas: University of Houston.
- Hoy, Anita Woolfolk; & Hoy, Wayne Kolter. (2003). *Instructional Leadership A Learning-Centered Guide*. Boston: A Pearson Education Company.
- Kellner,Douglas. *Media Literacy and Critical Pedagogy in a Multicultural Society*. Retrieved August 15,2005 ,from <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner>.

- Mayer, R. (2003). *Learning and instruction*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Novabizz. (2017). *ทฤษฎีความต้องการ (Need Theories)*. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 มกราคม 2561, จาก https://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/Need_Theories.htm
- Oxford University. (2005). *Oxford advance learner's dictionary*. 7th ed. New York: Oxford University Press.
- Swaffar, Janet K. (1985). *Reading Authentic Texts in a Foreign Language: a cognitive Model*. The Modern Language Journal.
- TANA. (2559). *เผยสถิติการใช้ Internet และ Social Media ล้ำสุด (2016) : ประเทศไทยไม่น้อยหน้าชาติใดในโลก*. สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2560, จาก <http://www.9tana.com/node/thailand-social-stat-2016/>
- Thoman, E. & Jolis, T. (2008). *Literacy for the 21st century: An overview and orientation guide to media literacy education*. Santa Monica, CA: Center for Media Literacy.
- Vickery, Anitra. (2014). *Developing active learning in the primary classroom*. Los Angeles: SAGE Publication.
- Yates, Bradford.Lee.(2000). *Media Literacy and Attitude Change : Assessing the Effectiveness of Media Literacy Training on Children's Responses to Persuasive Messages within the Framework of the Elaboration Likelihood Model of Persuasion*. Dissertation Abstracts. International . Retrieved April 5,2004 , from <http://info.arc.dusit.ac.th/dao/detail.nsp>.
- Woolfolk, Anita E.1993. *Educational Psychology*. (5th ed) Allyn & Bacon.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *8 ข้อควรระวัง การใช้สื่อสังคมออนไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2559, จาก https://www.m-culture.go.th/samutsakhon/ebook_print.php?ebook_id=B0004.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ. พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กวิศรา ทองดี. (2557). *การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบสถานการณ์ความจริงเรื่องการรู้เท่าทัน*

- สื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
กันตพล บันทัดทอง. (2557). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคน
ผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ นศ.ม.. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.ถ่ายเอกสาร
- กัลยา สุขประทีพ. (2538). ความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักต่อการอนุรักษ์แม่น้ำและพฤติกรรมการอนุรักษ์
น้ำ ตามการรับรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาณิพนธ์ ค.ม. (มัธยมศึกษา).
กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กานต์กนิษฐา ทองนา) .2559 .(การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมสำคัญทาง
พระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5วารสารการวัดผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ,22)1(
28 - 36.
- กิตติชัย สุทธิสินบอล. (2555). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธ
เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในบริษัทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบัน. รายงานการ
วิจัย. กรุงเทพฯ: สาขาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2542). จอมปราชญ์นักการศึกษา: สังเคราะห์วิเคราะห์และประยุกต์แนวพระราช
ดำริด้านการศึกษาและการพัฒนาคน. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ชนิษฐา จิตแสง. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
อินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น, วารสาร Information, 21(1),
46 – 60.
- เต็มพร วิรุณราพันธ์. (2559). รู้เท่าทันสื่อ ICT. สืบค้นเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2559, จาก
http://inetfoundation.or.th/icthappy/download/learn/pdf/1.ICT_Book1.pdf
- คงไชย สันตะวงศ์. (2559). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการพัฒนาความตระหนักู้ในคุณค่าแห่งตน
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดอำนาจเจริญโดยใช้หลักสัมมาทิฐิ. สืบค้น
เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม 2559, จาก
http://www.kmutt.ac.th/jif/public_html/Download/Format_Checker/6/24.pdf
- คมเพชร ฉัตรศุภกุล. (2522). กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยา
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, กระทรวงศึกษาธิการ,สำนักงาน. (2541). *ตัวบ่งชี้การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน.

- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักงาน. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้ ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2561). *คลื่นมือถือทำลายสมองเด็กมากกว่าที่คิด !*. สืบค้นเมื่อ วันที่ 28 กรกฎาคม 2561, จาก <http://www1.si.mahidol.ac.th/Healtygamer/Information/article/13760>.
- เครือข่ายเท่าทันสื่อประเทศไทย. "ไทย-ทัน-สื่อ". เอกสารการสัมมนาวิชาการเท่าทันสื่อ ครั้งที่ 1. วันที่ 27 - 28 มกราคม 2554. กรุงเทพมหานคร.
- งามตา วนินทานนท์. (2535). *จิตวิทยาสังคม*. เอกสารประกอบการสอน. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2550). *ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต*. ปริญญาานิพนธ์ วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- จิราภรณ์ ชมบุญ. (2556). *ผลลัพธ์การเปลี่ยนแปลงทางจิตและพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงหลังได้รับโปรแกรมทางพฤติกรรมศาสตร์ เพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมบริโภคอาหารอย่างถูกสุขลักษณะและพฤติกรรมออกกำลังกายที่เหมาะสมของเด็กที่เป็นโรคอ้วนโรงพยาบาลหัวเฉียว กรุงเทพมหานคร*. วารสารพฤติกรรมศาสตร์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 19(1), 75 – 98.
- จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. (2559). *เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Network)*. สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2559, จาก http://ngnforum.ntc.or.th/index.php?option=com_content&task=view&id=76&Itemid=1.
- ฉัฐมณฑน์ ตั้งกิจถาวร. (2557). *การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการเปิดรับข้อมูลที่ถูกแชร์ (Shared) ผ่านเฟสบุ๊ก*. นิตยสารสตรีมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ชมพูนุท ศรีจันทร์นิล. (ตุลาคม – ธันวาคม, 2552). *จิตวิทยาแนวพุทธ: แนวทางเพื่อการเยียวยาและพัฒนาจิตใจมนุษย์*. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. 29 (4): 192 – 193.
- ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย. (2559). *dtac Parent Guide คู่มือพ่อแม่ยุคดิจิทัล เข้าใจลูกเข้าใจโลกไซเบอร์*. กรุงเทพฯ: ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2520). *ความจำของมนุษย์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2545). *การศึกษาทางไกลกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์*. บัณฑิตศึกษาสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- ชัยพร วิชาวุธ. (2545). เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีการศึกษา หน่วยที่ 1-5.
กรุงเทพฯ: สำนักเทคโนโลยีทางการศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2553). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น.
- ชินโรส ถิ่นวิไลสกุล. (2555). ผลกระทบของงานโฆษณาที่มีต่อการเรียนรู้ของเยาวชน
กรณีศึกษา : เยาวชนสวนอ้อย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- จิตินัน บุญภาพ คอมนอน. (2556). รายงานผลการวิจัย เรื่องบทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทาง
สังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัย
ธุรกิจบัณฑิต. ถ่ายเอกสาร.
- ณัฐรดา วงษ์นายะ. (กันยายน – ธันวาคม, 2556). การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เครือข่ายสื่อเพื่อ
เด็กและเยาวชนภาคเหนือ. วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์. 8 (24): 57 – 72.
- ดารานิตย์ คงเทียม. (2556). การแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม.
วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- โตมร อภิวันทนากร. (2552). คู่มือจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ.
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ปีนโต พับลิชชิง.
- ทศพล ดีกระจ่าง. (2555). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการ
คิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนตามแนวคอนสตรัคติวิซึ่มกับ
การสอนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์. ปริญญาานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิตมหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิตนา เขมมณี. (2540). การคิดและการสอนเพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: โครงการพัฒนาการ
เรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
- ทิตนา เขมมณี. (2544). วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- ทิตนา เขมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา เขมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา เขมมณี. (2552). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา เขมมณี. (2553). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์.

- ทีศนา เขมมณีและคณะ. (2541). เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ เทคนิคการสอนเพื่อพัฒนากระบวนการคิด และการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, กระทรวง. (2556). Smart Social Media รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- ธีรภูมิ เอกะกุล. (2550). ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: วิทยาออฟเซทการพิมพ์.
- ธีระศักดิ์ เครือแสง. (กันยายน – ธันวาคม, 2558). ผลของโปรแกรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวโยนิโสมนสิการที่มีต่อความสามารถในการคิดรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอวังกรุงเทพมหานคร. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ 9 (3): 109 – 121
- นภินทร ศิริไทย. (2547). ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพภูมิคุ้มกันสุขภาพที่ดีสำหรับเด็กและเยาวชน ในการพัฒนาองค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพ สู่หลักสูตรในระบบและนอกระบบการศึกษาของไทย. หน้า 55 - 64. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- นรา ตรีธัญญา. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธศาสตร์เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามแนวปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต. นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นรีภัทร ผิวพอใช้. (พฤศจิกายน, 2554 – กุมภาพันธ์, 2555). การพัฒนารูปแบบชุดฝึกอบรมการส่งเสริมการรู้สารสนเทศตามลักษณะของกลุ่มผู้เรียนสำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิต. วารสารครุศาสตร์. 39 (2): 68 – 84.
- นระฤนตร จุฬากาญจน์. (2556). ผลของโปรแกรมพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์โดยประยุกต์หลักการคิดแบบ พุทธธรรม (โยนิโสมนสิการ) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นันทน์หทัย อุบล. (2552). แบบแผนความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการคิดวิเคราะห์กับการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 1. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- น้ำอ้อย หอมจริง. (2546). ผลของโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อการพัฒนาการคิดแก้ปัญหาตามแนวอริยสัจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกพาณิชยการ วิทยาลัย

อาชีวศึกษาเพชรบุรี จ.เพชรบุรี.วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

นิภา แก้วศรีงาม. (ธันวาคม, 2547). "ความคิดเชิงบวก (Positive Thinking) ฟังคิดว่าทุกปัญหา มีทางออก ไม่ใช่ทุกทางออกเป็นปัญหา". วารสารวงการศึกษา 12 (1): 76-78.

นิรุทธ์ วัฒนภาส. (2555). ผลของกลุ่มจิตวิทยาแนวโยนิโสมนสิการต่อการเพิ่มพูนพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาณินพนธ์ศึกษาศาสตร์ดุขฎฐิบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดลลดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ้ายเอกสาร.

บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2542). นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2537). การพัฒนาการสอน. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.

บุญชม ศรีสะอาด. (2541). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บุบผา เมฆศรีทองคำและดนุลดา จามจรี. (2559). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ : วิธีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ. สืบค้นเมื่อวันที่ 6 มกราคม 2560, จาก www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/april.../pdf/aw8.pdf.

ปฐมภรณ์ ปันอินทร์. (เมษายน – มิถุนายน, 2557). การวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดตปัญญาศึกษา. วารสารครุศาสตร์ (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย). 42 (2): 32-44.

ปทิตตา รอดประพันธ์. (ตุลาคม – ธันวาคม, 2559). การพัฒนาหลักสูตรเยาวชนรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 18(4): 156 – 168.

ปพิชญา แสงหว่า. (2552). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแบบโยนิโสมนสิการของนักเรียนที่ช่วงชั้นและเพศต่างกัน. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ประณต คำฉิม. (2549). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ประทีป จินนี้. (ม.ป.ป.). การวิเคราะห์พฤติกรรมและการปรับพฤติกรรม. เอกสารประกอบการสอน. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). *การพัฒนาการคิด*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119
เทคนิคพรินติ้ง.
- ปรียา สมพีช. (2556). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้กรณีศึกษาตาม
แนวโยนิโสมนสิการเพื่อพัฒนาการคิดไตร่ตรองและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมวิชาชีพ
สื่อมวลชนสำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ. วิทยานิพนธ์ (ค.ด.).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- เผ่าระวังสื่อร้ายขยายสื่อดี. (2559). *ผลกระทบจากสื่อออนไลน์กับเด็กและครอบครัว*. สืบค้นเมื่อ 20
ธันวาคม 2560, จาก <http://www.familymediawatch.org/index.php?lay=show&ac=article&id=539335286&Ntype=2>.
- พรจิต สมบัติพานิช. (2547). *โฆษณาในทศวรรษที่ 2000-2010: การศึกษาถึงปัจจัยด้านสื่อที่มีต่อ
รูปแบบโฆษณา*. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2547). *การพัฒนาองค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อ: แนวคิด หลักการ และ
กรณีศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริม
สุขภาพ.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). *ถอดรหัสลับความคิด เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ คู่มือการเรียนรู้เท่าทันสื่อ*.
กรุงเทพฯ : บริษัทออปชั่น ครีเอชั่น จำกัด.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. (2553). *ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ*. พิมพ์ครั้งที่ 5. ฉบับปรับปรุง.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระครูปริยัติธรรมวงศ์ (สุพล ธมฺมว โส แสนพงษ์). (2557). *เอกสารประกอบการสอน รายวิชา พุทธ
วิธีการบริหารงาน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพุทธวิธี*. ขอนแก่น: หจก. โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต). (2542). *การศึกษากับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์*. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ: มูลนิธิพุทธธรรม.
- พระครูปริยัติธรรมวงศ์ (สุพล ธมฺมว โส แสนพงษ์). (2542). *พุทธวิธีในการสอน*. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์สหธรรมิก.
- พระครูปริยัติธรรมวงศ์ (สุพล ธมฺมว โส แสนพงษ์). (2544). *พุทธวิธีในการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 8.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์บริษัท สหธรรมิกจำกัด.
- พระครูปริยัติธรรมวงศ์ (สุพล ธมฺมว โส แสนพงษ์). (2546). *การพัฒนาที่ยั่งยืน*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์เรือนแก้ว.

- พระครูปริยัติธรรมวงศ์ (สุพล ฐมฺว โส แสนพงษ์). (2546). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์*. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตฺโต). (2549). *วิธีคิดตามหลักพุทธธรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: ศยาม.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตฺโต). (2552). *การศึกษาทั่วไปเพื่อพัฒนามนุษย์*. กรุงเทพฯ: ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตฺโต). (2555). *พุทธธรรมประดิษฐาน 26 ศตวรรษกาล*. พิมพ์ครั้งที่ 32. ม.ป.ท.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตฺโต). (2556). *โยนิโสมนสิการ – วิธีคิดตามหลักพุทธธรรม ปัญญาประดิษฐาน (พุทธธรรม ฉบับปรับขยายบทที่ 13)*. พิมพ์ครั้งที่ 24. นครปฐม: วัดญาณเวศกวัน.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตฺโต). (2557). *พุทธธรรม ฉบับปรับขยาย*. (พิมพ์ครั้งที่ 32). อัญญา: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระพิทักษ์ อริยปุตฺโต (บุญทอง). (2561). *การสอนแบบโยนิโสมนสิการ วิชาพระพุทธศาสนา นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดแม่เอย จังหวัดอุตรดิตถ์*. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ ช. 5(1), 115 – 121. สืบค้นจาก <https://tc-haijo.org/index.php/EDMCU/article/view/147708/108765>
- พระไพศาล วิสาโล. (2544). *วิถีสังคมไทยประชาสังคมและวัฒนธรรมชุมชน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พระมหาสุภชัย แซ่เถียร (อชิต). (2559). *แบบจำลองเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญาและผลของโปรแกรมการฝึกคิดตามหลักโยนิโสมนสิการของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขต กรุงเทพมหานคร*. ปรณิฎานิพนธ์ ปรณิฎาดุษฎีบัณฑิต (สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ ประยุกต์). กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- พระมหาสมเกียรติ รัตนปัญญา (แก้วเกาะสะบ้า). (2553). *ผลของการฝึกสำรวจสติและการฝึกคิดแบบโยนิโสมนสิการต่อปรัชญาเชิงอารมณ์แนวพุทธศาสนาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน ศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ฯ*. ปรณิฎานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พระมหาสุรศักดิ์ มุ่งช้อนกลาง. (2557). *การศึกษาผลการเรียนรู้และการคิดแบบคุณโทษและ*

ทางออกเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยวิธีคิดแบบ
โยนิโสมนสิการ.นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พรรณทิพา สวานันตี. (2554). การศึกษาความตระหนักผู้ต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และ
ปลอดภัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองน้ำขุ่น ที่เรียนด้วยบทเรียน
คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องทักษะการใช้อินเทอร์เน็ต. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยี
การศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พิชชาภา มะลิทอง. (2557). ผลของการจัดกิจกรรมตามแนวความคิดโยนิโสมนสิการแบบรู้คุณค่าแท้-รู้
คุณค่าเทียมที่มีต่อพฤติกรรมบริโภคนิยมของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

พิชิต ฤทธิจัญญ. 2544. แนวทางการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ บทบาทครูกับการวิจัยในชั้นเรียน.
กรุงเทพฯ : พริกหวาน กราฟฟิค จำกัด.

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2559). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2559,
จาก www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/.../aw016.pdf.

เพ็ญพิมล คงมนต์. (2561). ข้อควรปฏิบัติและควรระวังในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ
วันที่ 29 กรกฎาคม 2561, จาก
<http://www.newsletter.ipsr.mahidol.ac.th/index.php/2012-11-08-03-49-15/34-2/93-cat-popdev-vol34-no2/169-2013-12-12-02-59-10.html>.

เพ็ญพิชชา มั่นคง. (2552). การพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลการเรียนรู้
เรื่องพลเมืองดีของสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนว
โยนิโสมนสิการ.นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ไพบุลย์ อ่อนมั่ง. (2541). การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของพฤติกรรมสุขภาพ
โดยการวิเคราะห์แบบเมต้า. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: คณะพลศึกษา (สุขศึกษา)
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภาณุวัฒน์ เปรมปรี. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องระบบนิเวศน้ำจืด สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประเทียบวิทยาทาน จังหวัดสระบุรี. ปรินญาานิพนธ์ กศ.ม. (การ
มัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภูวดล ช่างแก้ว. (2553). การจัดระดับความเหมาะสมภาพยนตร์แบบอัตโนมัติโดยใช้สารสนเทศทาง
ภาพและภาษา. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2553). คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้. พระนครศรีอยุธยา: โรงพิมพ์เทียนวัฒนาพรินทร์ตั้ง.
- มารุต พัฒนาผล. (2557). การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดและความสุขในการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์.
- มูลนิธิเพื่อผู้บริโภค. (2561). ผู้บริโภคเต็มขั้นต้องรู้ทันสื่อ. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม 2561, จาก <https://www.consumerthai.org/2014-09-26-22-26-49.html>.
- มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. (2560). เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ ICT. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม 2560, จาก <https://inetfoundation.or.th/>.
- ยนต์ ชุ่มจิต. (2534). *ความเป็นครู*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- โยธกา ปาละนันท์. (2557, ตุลาคม – ธันวาคม). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ พฤติกรรมความร่วมมือ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยคู่มือการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับการฝึกคิดแบบโยนิโสมนสิการและการใช้กรอบมโนทัศน์. *วารสารบัณฑิตศึกษา*. 11(55): 13.
- ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. (2549). *สถิติเพื่อการวิจัย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักจิต มั่นพลศรี. (2547, พฤษภาคม). *Media Literacy: ศาสตร์แห่งการเปิดรับสื่อด้วยปัญญา*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล*. 2: 67 - 83.
- รัชเดช เครือทิวา. (2553). ผลการพึงตนตรีควบคู่กับการฝึกจินตภาพที่มีต่อความแม่นยำในการยิงประตูโทษบาสดบอลล. *ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม (พลศึกษา)*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2554). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครสวรรค์: หจก. ริมปิงการพิมพ์. *โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) คณะศึกษาศาสตร์*. (2560). *หลักสูตรสถานศึกษา ปีการศึกษา 2560*. กรุงเทพฯ: โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม).
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2539). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ลัดดาวัลย์ มิตรกุล. (2560). *สอนแบบไหนให้เด็กไทยในยุคศตวรรษที่ 21*. สืบค้นเมื่อ 17 พฤษภาคม 2560, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/561302>.
- วรกิต วัดเข้าหลาม. (2540). *ชุดการสอน*. ขอนแก่น: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- วรวิมล อ่อนน้อม. (2556, พฤษภาคม). ปรัชญาการณทางการสื่อสารยุคดิจิทัล. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.)*. 18 (2): 214.มหาวิทยาลัยพระพุทธศาสนา.
- วัฒนภาพร กระจับทุกข์. (2542). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์เลิฟเพรส.
- วันเพ็ญ ศิวารมย์. (2560). *โยนิโสมนสิการ*. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 เมษายน 2560 ,จาก kcenter.anamai.moph.go.th/download.php?info_id...pdf/...pdf.
- วัลนิกา ฉลากบาง. (2548). *การพัฒนาความสามารถในการรู้จักคิดแบบโยนิโสมนสิการและการบริโภคด้วยปัญญาของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสกลนคร*. ปรินญาณินพนธ์ วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร
- วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2561). *ออนไลน์ออฟไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 มกราคม 2561 ,จาก <https://th.wikipedia.org/wiki>
- วิมลรัตน์ มากทรัพย์. (2555). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทรัพยากรน้ำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนอัสสัมชัญกรุงเทพมหานคร*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิโรจน์ ลักขณาอดิศร. (2550). *ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning : ABL)*. สืบค้นวันที่ 2 กรกฎาคม, 2556, จาก http://www.seedlesming.com/LinkClick.aspx?fileticket=FenbQDYmzcc%3d&tabid=36&mid=350UploadClinic/RFID/A_ReflexRFID.pdf.
- วิสุทธิวัฒน์ ต๊ะผัด. (2558). *ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์และการประเมินสถานการณ์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์ (ค.ม.). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วีรยุทธ วิเชียรโชติ. (2548). *เทคนิคการเรียนการสอนแบบอรรถวิธีในกระบวนการวิจัยสืบสวน-สอบสวน เพื่อการพัฒนาเบญจลักษณ์ในแนวพุทธศาสตร์*. กรุงเทพฯ: พี.เจ.การพิมพ์.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย วัยรุ่น-วัยสูงอายุ เล่ม 2*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2553). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่ม1 แนวคิดเชิงทฤษฎี-วัยเด็ก*

- ตอนกลาง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศศิธร เวียงวะลัย. (2556). *การจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2544). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สนุกไฮเทค. (2559). “ยูทูบ”. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2559 ,จาก
<http://hitech.sanook.com/search/all>.
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. (2561). *จดหมายข่าวประชากรและการพัฒนา*. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 2561. จาก
<http://www.newsletter.ipsr.mahidol.ac.th/index.php/2012-11-08-03-49-15/34-2/93-cat-popdev-vol34-no2/169-2013-12-12-02-59-10.html>.
- สาริตา จันทระอำพร. (มกราคม – เมษายน, 2559). *ภาวะการณ์ปัจจุบัน กับการเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในวัยรุ่น*. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. 10 (1): 83 – 93.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). (2561). *สำรวจเยาวชนไทย ผลกระทบการใช้โทรศัพท์มือถือ*. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม 2561, จาก
<https://www.thaihealth.or.th/Content/19523-สำรวจเยาวชนไทย%20ผลกระทบการใช้โทรศัพท์มือถือ.html>.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (ม.ป.ป.). *แนวทางการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”*. สุรินทร์: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2541). *การปฏิรูปการเรียนรู้ตามแนวคิด 5 ทฤษฎี*. กรุงเทพฯ: โอเดียร์สแควร์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิชสารานุกรม.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎีกา. (2560) *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 – 2564)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกากระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.

- (2561). *แนวทางการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ ตามประกาศ คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ เรื่อง หลักเกณฑ์การจัดทำผังรายการสำหรับการให้บริการกระจายเสียงหรือโทรทัศน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2561, จาก <https://www.nbtc.go.th/Services/academe>.
- สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2557). *คู่มือการขับเคลื่อนงานการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมในมิติวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2559). *เรียนรู้เรื่องสื่อ*. กรุงเทพฯ: บริษัท สามเจริญพาณิชย์ (กรุงเทพ) จำกัด. สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2556). *“เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ” ฉลาดรู้ฉลาดเลือก*. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.
- สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2557). *คู่มือการขับเคลื่อนงานการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.
- สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2558). *เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2560). *ETDA เผยผลสำรวจพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตคนไทย ปี 2559 Thailand Internet User Profile 2016*. สืบค้นเมื่อวันที่ 21 มกราคม 2560, จาก <https://www.it24hrs.com/2016/etda-thailand-internet-user-profile-2016/>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2562). *ETDA เปิดพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ปี 61 คนไทยใช้เน็ตเพิ่ม 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน*. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2562, จาก <https://www.etda.or.th/content/etda-reveals-thailand-internet-user-profile-2018.html>.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน). (2547). *รวมบทความ สมศ. ปี 2544-2546*. กรุงเทพฯ: สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน).
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). *ข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552 – 2561)*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579*. กรุงเทพฯ: บริษัทพริกหวานกราฟฟิคจำกัด.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). *แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม

สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). *แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 2. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สิริวรรณ ศรีพหล. (2558). *การจัดการเรียนการสอนวิชาพุทธศาสนาในสถานศึกษา*. นนทบุรี: โครงการส่งเสริมการแต่งตำรา สำนักวิชาการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สุกัญญา อุทามนต์รี. (2555). *ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบเน้นประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สุชา จันทร์อม. (2542). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุชีรา พระมาลา. (2559). *การวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหา และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ใช้กรณีศึกษา: มหาวิทยาลัยราชธานี*. การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 ก้าวสู่ทศวรรษที่ 2: บูรณาการงานวิจัย ใช้องค์ความรู้สู่ความยั่งยืน". สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2559, จาก http://journal.nmc.ac.th/th/admin/Journal/2559Vol4No1_77.pdf. 17 มิถุนายน 2559 ณ วิทยาลัยนครราชสีมา อเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา

สุคนธ์ สิ้นพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ 9119 เทนนิคพรีนติ้ง.

สุทัศน์ เอกา. (ม.ป.ป.). *ครูแห่งศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: บริษัท ก.พล (1996) จำกัด.

สุทัศน์ เอกา. (2560). *ครูคือผู้สร้างแรงบันดาลใจ*. กรุงเทพฯ: บริษัท ก.พล (1996) จำกัด.

สุภาณี แก้วมณี. (2547). *การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์ : กรณีศึกษานักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ว.ม. (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

สุภิษา มีนิจ. (2558). *ความรู้เท่าทันสื่อและพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อเฟซบุ๊ก*. วิทยานิพนธ์ (น.ม.). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุนน อมรวีวัฒน์. (2530). *การสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สุนน อมรวีวัฒน์. (2531). *พุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

- สุมน อมรวิวัฒน์. (2533). *พุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ตรีณสาร.
- สุมน อมรวิวัฒน์. (2542). *การพัฒนาการเรียนรู้อยู่ตามแนวพุทธศาสตร์ : กระบวนการเผชิญสถานการณ์*. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สุมน อมรวิวัฒน์. (ม.ป.ป.). *พุทธวิธีสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุรางค์ ไคว่ตระกูล. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ ไคว่ตระกูล. (2544). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวีรรณ ชัยเพชร. (2558). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 2(2), 77 – 86.
- สุวธิดา ล้านสา. (2559). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และจิตวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วารสาร Veridian E-Journal สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 9(2), 1334 – 1348.
- เสาวนีย์ สีขาบบัณฑิต. (2528). *การผลิตวัสดุเทคโนโลยีทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- เสาวภาคย์ แหลมเพชร. (2559). *พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี*. บทความวิจัยสาขาการจัดการศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี.
- หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล. (2556). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึ่ม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ศิลปะมหาบัณฑิต (ศป.ม.). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย. (2559). *คู่มือพ่อแม่ยุคดิจิทัล “เข้าใจลูก เข้าใจโลกไซเบอร์”*. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2559, จาก <https://www.dtac.co.th/cms-2014-storage/pressroom/images/Parent%20Guide%20Book.pdf>.
- อดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์. (2543). *การศึกษาแนวคิดเพื่อกำหนดตัวแปรความรู้เท่าทันสื่อสำหรับการวิจัย*

- สื่อสารมวลชน. วิทยานิพนธ์ ว.ม. (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- อนุชา โสมาบุตร. (2560). *ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory)*. สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2560, จาก <https://teacherweekly.wordpress.com/2013/09/25/constructivist-theory/>
- อรรถัย ธารีเกษ. (2559). การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะบุคคลแห่งการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารี พันธุ์มณี. (2546). *จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ไบใหม่ ศรีเอทีพี กรุ๊ป
- อาลัย พรหมชนะ. (2541). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในการเรียนวิชา ส 0411 พระพุทธศาสนา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีสอนตามแนวโยนิโสมนสิกการ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตศึกษา สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ถ่ายเอกสาร
- อุทัย ดุลยเกษม. (2543). *ศึกษาเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2555). *การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2559). *การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ Media and Information Literacy*. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2560, จาก www.dpu.ac.th/dpurc/assets/uploads/magazine/fbthw2uccf4gokk.pdf.
- อุติชชา ครุฑทะเลน. (2556). แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal*. 6 (3): 276-285.
- เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์. (2540). *การวิเคราะห์ระดับมีเดียลิตเตอเรซีของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ ค.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.





ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สมัครสมร ภัคดีเทวา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
3. อาจารย์ ดร.กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์ ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ภาคผนวก ข

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ตัวอย่าง แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)
2. ตัวอย่าง แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาความสอดคล้อง (Index of Consistency - IOC) เครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
3. เครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จำนวน 4 ฉบับ ได้แก่
 - ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน)
 - ฉบับที่ 2 แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์
 - ฉบับที่ 3 แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์
 - ฉบับที่ 4 แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

(ตัวอย่าง) 1. แบบประเมินความเหมาะสมตามองค์ประกอบต่าง ๆ ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์นี้โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีความเหมาะสม
ตามองค์ประกอบต่าง ๆ หรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง "มีความเหมาะสม" หรือ "ไม่เหมาะสม" ตามความคิดเห็นของท่าน

รายการประเมิน	ความเหมาะสม		ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
	มี	ไม่มี	
1. คู่มือ (สำหรับผู้สอน)			
1.1 คำอธิบายการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้			
1.2 รูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1.3 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1.3.1 แผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร			
1) ความคิดรวบยอด เหมาะสมกับเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ			
2) ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เหมาะสมกับเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อแต่ละชุด กิจกรรม			
3) จุดประสงค์การเรียนรู้ เหมาะสมกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง			
4) กิจกรรมการเรียนรู้ - ใช้สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic newspaper)			
4.1) มีความสอดคล้องกับทฤษฎีสื่อโดยสร้างครีฑาและโยนิโสมนสิการ			
4.2) มีความสอดคล้องกับกิจกรรมตามแนวทฤษฎี Constructivist			
5) การวัดและประเมินผล มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้			
6) สื่อประกอบการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้			

รายการประเมิน	ความเหมาะสม		ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
	มี	ไม่มี	
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับผู้เรียน)			
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร			
2.1 ด้านองค์ประกอบ			
1) คำอธิบายการใช้ชุดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย			
2) แบบทดสอบและประเมินตนเองก่อนเรียน ปริมาณมีความเหมาะสม			
3) ใ้ความรู้อ ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม			
4) ใ้งาน ปริมาณเหมาะสมกับเวลา 3 คาบเรียน			
5) แบบสอบถาม จำนวนข้อคำถามมีความเหมาะสมสอดคล้องกับการจัดกิจกรรม			
6) แบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียน ปริมาณมีความเหมาะสม			
7) เฉลยคำตอบใ้งานและแบบทดสอบและประเมินตนเอง มีความถูกต้องชัดเจน			
8) - การจัดวางองค์ประกอบ			
- การใช้ภาพประกอบเนื้อหา			
- การออกแบบมีความน่าสนใจและดึงดูดใจ			
2.2 ด้านเนื้อหา			
1) ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง/จุดประสงค์การเรียนรู้			
2) การเรียงลำดับเนื้อหา ความถูกต้อง และความชัดเจนของเนื้อหา			
3) ความเหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของผู้เรียน (ป.5)			
2.3 ด้านใ้งานและแบบทดสอบ			
1) ความชัดเจนของคำสั่ง			
2) ความชัดเจนของข้อคำถาม			
3) ความเหมาะสมของจำนวนข้อคำถาม			

(ตัวอย่าง) 2. แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ฉบับที่ 1 (Pre-test)

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ :

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน ฉบับ Pre-test)

* ขอให้ท่านพิจารณาข้อคำถามในแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ต่อไปนี้

- ☑ หากข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1)คะแนน(
- ☑ หากไม่แน่ใจข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 0)คะแนน(
- ☑ หากข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1-)คะแนน(

ข้อคำถาม	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	1	0	-1	
1. ข้อใดไม่จำเป็นต้องตรวจสอบการนำเสนอ ข่าว ผ่านสื่อออนไลน์ 1. การแฝงเรื่องราวไว้ในเนื้อหาข่าว 2. ความรับผิดชอบทางกฎหมาย* 3. แหล่งที่มาของข่าว 4. ความน่าเชื่อถือ				
2. บุคคลทั่วไปที่นำเสนอข้อมูลและข่าวสาร ผ่านสื่อออนไลน์ จะขาดสิ่งใดมากที่สุด 1. ความรวดเร็วในการนำเสนอ 2. การแสดงความคิดเห็น 3. ความความน่าเชื่อถือ* 4. เรื่องราวที่แฝงเร้น				
3. ข้อใดคือสาเหตุหนึ่งที่ต้องมีการตรวจสอบ ข้อเท็จจริงและความน่าเชื่อถือในข่าวออนไลน์ 1. ความรวดเร็วในการนำเสนอข่าว* 2. กฎหมายหมายกำหนดไว้ 3. การเข้าถึงได้โดยง่าย 4. มีการใช้ภาษาผิด ๆ				

(ตัวอย่าง) 2. แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ฉบับที่ 1 (Post-test)

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ :

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน ฉบับ Post-test)

- * ขอให้ท่านพิจารณาข้อคำถามในแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ต่อไปนี้
- ☑ หากข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1)คะแนน(
 - ☑ หากไม่แน่ใจข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 0)คะแนน(
 - ☑ หากข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1-)คะแนน(

ข้อคำถาม	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	1	0	1-	
.1ข้อใดไม่ใช่สิ่งที่ต้องตรวจสอบสื่อและเนื้อหา ของข่าวที่นำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ .1 ความน่าเชื่อถือ .2 แหล่งที่มาของข่าว .3 ความรับผิดชอบทางกฎหมาย .4 การแฝงเรื่องราวไว้ในเนื้อหาข่าว				
.2ข้อมูลและข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ จากแหล่งใดขาดความน่าเชื่อถือมากที่สุด .1 บุคคลทั่วไป .2 สถานีโทรทัศน์ .3 หน่วยงานของทางราชการ .4 ผู้สื่อข่าวจากหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ				
ความรวดเร็วในการนำเสนอข่าวทำให้ขาด .3 สิ่งใดไป อันส่งผลต่อความน่าเชื่อถือ .1 การสำรวจความต้องการ .2 การตรวจสอบข้อเท็จจริง .3 การตรวจสอบข้อกฎหมาย .4 การคาดการณ์ถึงผลกระทบ				

(ตัวอย่าง) 2. แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ฉบับที่ 2

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ :

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์

* ขอให้ท่านพิจารณาข้อคำถามในแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ต่อไปนี้

- ☑ หากข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1)คะแนน(
- ☑ หากไม่แน่ใจข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 0)คะแนน(
- ☑ หากข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1-)คะแนน(

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	1	0	1-	
<p>8 – 1 อ่านเรื่องราวที่กำหนดให้แล้วตอบคำถาม ข้อ*</p> <p>“ลางเดือนเหตุนาย ! ไม่เชื่ออย่าลบหลู่”</p> <p>ปาฏิหาริย์ หลวงปู่ คำชะนวน</p> <p>วานนี้ เกิดเหตุรถพลิกคว่ำ ตำรวจตรวจตรวจสอบ พบศพผู้เสียชีวิต ราย 2 ถูกรถทับ และมีผู้บาดเจ็บ “ คน สอบสวนคนขับให้การว่า 5 พาญาติ คน 7 มาไหว้ปู่ศรีสุทธา ที่คำชะนวน จ อุดรธานี.เพื่อขอพร ซึ่งมีคนมากกราบไหว้จำนวนมาก จึงต้องเข้าแถวต่อคิวยาว จนเกิดอาการเมื่อยล้า ขากลับเมื่อขับมาถึงที่เกิดเหตุตนวูบหลับ รถจึงเสียหลักแหกโค้งพลิกคว่ำ” แต่คนขับยืนยันว่า สาเหตุน่าจะมาจากฝันร้ายว่าจะเกิดอุบัติเหตุและได้ยินเสียงหลวงปู่มาจากฝันร้ายว่าจะเกิดอุบัติเหตุและได้ยินเสียงหลวงปู่เตือน</p> <p>*ใช้ตัวเลือกต่อไปนี้ตอบคำถาม ข้อ 5 - 1</p> <p>.1 รถจึงเสียหลักแหกโค้งพลิกคว่ำตกข้างถนน ทำให้ได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิต</p> <p>.2 คนขับจึงวูบหลับในที่เกิดเหตุที่เป็นทางโค้ง</p> <p>.3 คนขับจึงต้องเข้าแถวต่อคิวยาว</p> <p>.4 คนขับจึงเกิดอาการเมื่อยล้า</p> <p>.1เพราะมีคนมากกราบไหว้หลวงปู่ศรีสุทธาจำนวนมาก ผลที่ตามมาคือ</p> <p>.2เพราะคนขับต้องเข้าแถวต่อคิวยาว ผลที่ตามมาคือ</p> <p>.3เพราะคนขับเกิดอาการเมื่อยล้า ผลที่ตามมาคือ</p> <p>.4เพราะ คนขับวูบหลับบริเวณทางโค้ง ผลที่ตามมาคือ</p>				

(ตัวอย่าง) 2. แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ :

ฉบับที่ 3 แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์

* ขอให้ท่านพิจารณาข้อคำถามในแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับนิยามที่ต้องการวัดหรือไม่ ตามเกณฑ์ต่อไปนี้

- ☞ หากข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1)คะแนน(
- ☞ หากไม่แน่ใจข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 0)คะแนน(
- ☞ หากข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1-)คะแนน(

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	1	0	1-	
.1ข่าวออนไลน์ที่แผ่เร้นความเชื่อ ค่านิยมผิด ๆ เป็นพิษภัยทางความคิดและพฤติกรรมของผู้รับสารที่ขาดการไตร่ตรอง				
.2ผู้ที่บริโภคข่าวสารออนไลน์เพียงแค่แหล่งเดียว แล้วให้ความเชื่อถือและคล้อยตาม จะรอดพ้นภัยร้ายที่แฝงมากับสื่อ*				
.3ข่าวสารออนไลน์ที่โพสต์โดยบุคคลทั่วไป จะต้องตรวจสอบก่อน มิฉะนั้นจะได้รับข้อมูลที่ขาดความถูกต้องและน่าเชื่อถือ				
.4ถ้าผู้นำเสนอข่าวหรือพิธีกรอ่านข่าวออนไลน์เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงควรให้ความเชื่อถือในข้อมูลที่มีความถูกต้อง*				
.5ถ้าขาดการตรวจสอบแหล่งที่มา ผู้ให้ข้อมูล และเนื้อหาในข่าวออนไลน์ อาจเกิดส่งผลให้เกิดความคิดคล้อยตามและเชื่อถือได้				
.6การแข่งขันกันนำเสนอข่าวออนไลน์ด้วยความรวดเร็ว ทำให้เชื่อได้ว่าข่าวนั้นมีความถูกต้องน่าเชื่อถือมาก*				
.7การระบุสัญลักษณ์ความเหมาะสมกับระดับของผู้ชม ละครและภาพยนตร์ออนไลน์ ทำให้เสียความสัมพันธ์ในครอบครัว*				
.8เนื้อหาและบทบาทของตัวละครในละครและภาพยนตร์ออนไลน์ สามารถโน้มน้าความคิด ทศนคติ ได้ทั้งดีและไม่ดี				
.9ละครและภาพยนตร์ออนไลน์ทำให้เราสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ หากผู้รู้จักคิดวิเคราะห์วิจารณ์หาความงามคุณค่าจากเนื้อหา				

(ตัวอย่าง) 2. แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ :

ฉบับที่ 4 แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

* ขอให้ท่านพิจารณาข้อคำถามในแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับนิยามที่ต้องการวัดหรือไม่ ตามเกณฑ์ต่อไปนี้





- ☞ หากข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1)คะแนน(
- ☞ หากไม่แน่ใจข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 0)คะแนน(
- ☞ หากข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด 1-)คะแนน(

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	1	0	1-	
.1ข้าพเจ้าจะเชื่อถือและคล้อยตามข้อมูลข่าวสารออนไลน์ที่มีการแจ้งเรื่องราวความเชื่อเพราะมีคุณประโยชน์ทางความคิด*				
.2ข้าพเจ้าคิดว่าต้องตรวจสอบแหล่งที่มา ผู้ให้ข้อมูล และเนื้อหาในข่าวก่อนตัดสินใจเชื่อถือและคล้อยตาม จึงจะเกิดประโยชน์				
.3ข้าพเจ้าเห็นว่าควรบริโภคข่าวสารออนไลน์ทุกอย่างแม้จะเป็นข่าวที่ขาดคุณค่าทางจริยธรรม คุณธรรม และสังคม*				
.4ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการคล้อยตามความคิดเห็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูลในข่าวออนไลน์จะเกิดประโยชน์ต่อตนเอง*				
.5ข้าพเจ้าคิดเห็นว่าการนำเสนอภาพการยิงจ่อหัว เรื่องชู้สาว เรื่องส่วนตัวในข่าวออนไลน์ เป็นการหวังผลทางธุรกิจ ซึ่งไม่มีคุณค่าต่อผู้รับสารและสังคม				
.6ข้าพเจ้ารับรู้ว่ามีสื่อที่นำเสนอข่าวไม่สร้างสรรค์ เกี่ยวกับเด็กและเยาวชน โดยไม่เบลอใบหน้านั้น เป็นการขาดความรับผิดชอบทางกฎหมาย				
.7ข้าพเจ้าเชื่อว่าละครและภาพยนตร์บางเรื่อง ทำให้เกิดคติข้อคิด คุณธรรม จริยธรรม ที่เป็นประโยชน์ต่อคนในสังคม				
.8ข้าพเจ้าเห็นว่าการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครทั้งดีและไม่ดี จากละครและภาพยนตร์ออนไลน์ เป็นสิ่งสร้างสรรค์*				
.9ข้าพเจ้าเห็นว่าการดูละครและภาพยนตร์ออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ จะต้องจดจำเอาถ้อยคำคำทอมาใช้จริงในชีวิตได้*				

3. เครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (ฉบับคู่ขนาน Pre-test)

คำสั่ง : เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมาย ✕ ลงในกระดาษคำตอบ

- .1 ข่าวสารใดที่ควรหลีกเลี่ยงการบริโภค
ที่มีผลกระทบโดยรวมต่อสังคม .1
ไม่เกิดประโยชน์ต่อสาธารณะชนหรือสังคม .2
สร้างความเข้าใจให้แก่สาธารณชนหรือสังคม .3
ระบุแหล่งที่มาของข้อมูลข่าวสารที่น่าเชื่อถือ .4
- 2 .อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ต้องตรวจสอบข้อเท็จจริงและความน่าเชื่อถือในข่าวออนไลน์
.1 ความรวดเร็วในการนำเสนอข่าว
.2 กฎหมายที่กำหนดไว้
.3 การเข้าถึงได้โดยง่าย
.4 มีการใช้ภาษาผิด ๆ
- 3 ข้อใด .ไม่จัดเป็น การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร
.1 การเชื่อถือคล้อยตามความเห็นคนส่วนใหญ่
.2 การใช้วิจารณญาณในการบริโภคข่าวสาร
.3 การตรวจสอบที่มาของสื่อและเนื้อหาของข่าว
.4 การพิจารณาถึงข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น
- 4 การไตร่ตรองอย่างรอบคอบมีเหตุผลในข้อมูลข่าวสารจะส่งผลดีต่อผู้รับสาร .
.1 ความเชื่อถือคล้อยตามข้อมูลข่าวสาร
.2 ผลประโยชน์ที่จะได้รับในเชิงพาณิชย์
.3 การได้รับรู้ข่าวสารโดยสะดวกรวดเร็ว
.4 การตัดสินใจเลือกซื้ออุปกรณ์ที่ใช้รับสาร
- 5 สัญลักษณ์เรตติ้งของภาพยนตร์ออนไลน์ใด ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนมากที่สุด .
.1 
.2 
.3 
.4 

- 6.ละครภาพยนตร์ออนไลน์ ที่มีเนื้อหาการใช้ชีวิตฟังเพื่อจะตรงกับลักษณะใด
- .1 สอดแทรกคติข้อคิดไว้
 - .2 การขาดมนุษยสัมพันธ์
 - .3 ทำให้เกิดการติดหน้าจอ
 - .4 แฝงความเชื่อและค่านิยม**
- 7.เนื้อหา บทบาท และฉากตบตี ชกต่อยกันในละครภาพยนตร์ ทำให้ซึมซับพฤติกรรมใด-
- .1 ความเกียจคร้านด้านการเรียน
 - .2 อารมณ์ความรุนแรงความก้าวร้าว**
 - .3 การเห็นห่างจากครอบครัวและสังคม
 - .4 ติตการใช้ถ้อยคำภาษาหยาบคายต่ำทอ
- 8.โฆษณาสินค้าและบริการที่คั่นระหว่างฉายละคร ภาพยนตร์ มีจุดประสงค์ใด-
- .1 สอดแทรกความเชื่อค่านิยม
 - .2 ผลประโยชน์ทางธุรกิจแฝงไว้**
 - .3 คั่นเวลาเพื่อให้ผู้ชมพักสายตา
 - .4 บอกถึงเรตติ้งความเหมาะสมกับวัย
- 9.การคลั่งไคล้หลงใหลในตัวศิลปินนักร้องมาจากสาเหตุใด
- .1 บริษัทและค่ายเพลงทุ่มทุนโฆษณามาก ๆ
 - .2 แต่งเพลงที่โน้มน้าวให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการ
 - .3 ศิลปินนักร้องเพลงที่ให้ความรู้สึกสนุกสนานเร้าใจ
 - .4 ค่ายเพลงสร้างบุคลิกศิลปินนักร้องให้โดดเด่นจดจำได้ง่าย**
- 12 – 10 ใช้ตัวเลือกต่อไปนี้ ตอบคำถามข้อ *
- .1 ฟังเพลงใต้ดินที่แอบเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ซึ่งมีเนื้อหาการใช้ภาษาหยาบคาย
 - .2 ฟังเพลงเกี่ยวกับความรักความใคร่อยุ่บ่อย ๆ
 - .3 ฟังเพลงอมตะหรือเพลงคลาสสิกที่มีคุณค่า
 - .4 ฟังเพลงเศร้า ๆ อย่างต่อเนื่อง
- .10 จอมจมนับอารมณ์โศกจนบางครั้งคิดฆ่าตัวตายหนีปัญหา เพราะฟังเพลงใด
- .11 เกิดค่านิยมและพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมกับวัย เพราะฟังเพลงใด
- .12 เกิดการเลียนแบบพฤติกรรม และคล้อยตามความคิดเชิงลบ เพราะฟังเพลงใด
- .13 นักการตลาดที่ผลิตโฆษณาออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์ใดมากที่สุด
- .1 จูงใจให้ซื้อสินค้าและใช้บริการ
 - .2 เผยแพร่สินค้าให้กลุ่มเป้าหมายรู้จัก
 - .3 เตือนความจำของสินค้าและบริการ
 - .4 การหวังผลประโยชน์ทางธุรกิจที่จะได้รับ**

- .14 ข้อใดคือลักษณะของโฆษณาแฝง
- .1 โฆษณาต่าง ๆ ที่ค้นรายการละคร
 - .2 พิธีกรพักการสนทนาเพื่อตัดไปโฆษณา
 - .3 ภาพยนตร์จบหนึ่งฉากมีโฆษณาตามมา
 - .4 เครื่องหมายสินค้าบนฉากหลังผู้อ่านข่าว
- .15 โฆษณาที่น่าเสนอภาพเกินความจริงเพื่อดึงดูดใจ จะใช้เทคนิคหรือกลวิธีใด
- .1 ถ้อยคำภาษาที่สะดุดใจ
 - .2 มุมกล้อง สี เสียง และตัดต่อ
 - .3 นำเสนอคำนิยมของคนปัจจุบัน
 - .4 การสร้างความรับรู้และสร้างความเป็นจริง
- ต้องขาวและสวยเท่านั้นจึงจะได้ทำงานดี ๆ มาตุลย์“ .16 กรรมกับเราสิ ไม่ผิดหวัง ” โฆษณานี้มีลักษณะอย่างไร*
- .1 นำเสนอข้อมูลด้านเดียวและขายคำนิยม
 - .2 การนำเสนอภาพ เนื้อหา ที่เกินความจริง
 - .3 สร้างความเป็นกันเองในการโน้มน้าวใจ
 - .4 หวังผลด้านคะแนนนิยมจากประชาชน
- .17 การเล่นเกมออนไลน์ตามข้อใด จะได้ประโยชน์ที่แท้จริง
- .1 มุ่งมั่นพยายามเอาชนะให้ได้แม้จะตึกตื่นแค่ไหนก็ตาม
 - .2 สร้างสัมพันธภาพที่ดีได้ด้วยการเล่นเกมร่วมกันสู้รบ
 - .3 การเลือกเล่นเกมที่สร้างสรรค์และเรียนรู้เท่านั้น
 - .4 สร้างรายได้จากการแข่งพนันเอาชนะผู้อื่น
- .18 เกมออนไลน์ลักษณะใดที่ควรเล่นมากที่สุด
- .1 เกมภาษาและการคำนวณ
 - .2 เกมสงครามการรบทางอากาศ
 - .3 เกมไล่ล่าสังหารเหล่าจอมบี๋ตีบ
 - .4 เกมผจญภัยไล่ล่าสัตว์ป่าในแอฟริกา
- .19 ข้อใดคืออาการ "ขาดการควบคุมอารมณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์"
- .1 เล่นเป็นเวลา แล้วช่วยผู้ปกครองทำงานบ้านในบางครั้ง
 - .2 มีอารมณ์โกรธ โมโหง่าย นิสัยก้าวร้าว หากถูกห้ามหรือบอกเลิกไม่ให้เล่น
 - .3 ชอบเก็บตัว ปลีกตัว เห็นห่างออกจากคนในบ้านไปอยู่ในห้องคนเดียว
 - .4 ไม่ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นในครอบครัว กับเพื่อน ๆ และสังคม
- .20 ข้อใดคืออาการ "ติดเกม"
- .1 ทำกิจกรรมอื่น ๆ กับเพื่อนบ้างในบางเวลา
 - .2 ปวดหัว ปวดหลัง เสียสายตา ไม่แข็งแรง
 - .3 ต่ำท้อผู้อื่นทางออนไลน์เมื่อเล่นแพ้ สู้ไม่ได้
 - .4 มีภาพเกมในหัวมีอาการที่อยากเล่นเกมตลอด

- .21 ข้อใดคือการรู้จักป้องกันการถูกกลั่นแกล้งรังแกจากเพื่อนออนไลน์
- .1 ปรึกษาเพื่อนฝูงที่สนิท
 - .2 ใช้คำหยาบคายตำหนิที่รุนแรงกลับ
 - .3 การบล็อกเพื่อนที่ไม่พึงประสงค์คนนั้น
 - .4 นัดพบเพื่อนออนไลน์คนนั้นเพื่อยุติเรื่อง
- .22 การโพสต์ข้อมูลส่วนตัวกับเพื่อนออนไลน์จะเกิดผลเสียใดตามมา
- .1 เพื่อนเก่า ๆ ต่างก็รู้ข้อมูลของเรา
 - .2 ผู้ที่ไม่รู้จักตัวคนที่แท้จริงแอดขอเป็นเพื่อน
 - .3 แสดงความคิดเห็นต่างกับผู้อื่นไม่ได้เลย
 - .4 การตกเป็นเหยื่อถูกล่อลวงจากมิจฉาชีพ
- .23 ข้อใดคือวิธีการของมิจฉาชีพที่ใช้เมื่อแอดเป็นเพื่อนออนไลน์กับเราแล้ว
- .1 ขอรูปรถ่ายเราทันที
 - .2 มีจิตวิทยาในการพูดคุย
 - .3 ให้ข้อมูลส่วนตัวที่แท้จริงกับเรา
 - .4 กลั่นแกล้งรังแกเราเมื่อไม่ไปพบ
- .24 การที่มิจฉาชีพใช้สื่อออนไลน์จะขอนัดพบกับเราทันทีด้วยเหตุใด
- .1 ได้รับความไว้วางใจจากเรา
 - .2 ไว้วางใจจึงให้ไปพบทันที
 - .3 เราส่งรูปถ่ายจริงไปให้ดู
 - .4 ชื่อของเตรียมไว้ให้เรา
- .25 สิ่งใดของโทรศัพท์มือถือ ที่มีอันตรายต่อสมอง
- .1 สัญญาณเสียง
 - .2 ชุดอุปกรณ์หูฟัง
 - .3 คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า
 - .4 แสงไฟจากหน้าจอ
- .26 ข้อใดคืออาการที่บ่งบอกว่าเป็นโรคติดมือถือ
- .1 ชอบแอบถ่ายใต้กระโปรงและโหลดคลิปโป๊
 - .2 ต้องหยิบมือถือขึ้นมาทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งตลอดเวลาโดยไม่สนใจคนรอบข้าง
 - .3 ใช้มือถือแชตสนทนาพูดคุยกับเพื่อนเป็นเวลานานเป็นประจำ
 - .4 อารมณ์ร้อนรุนแรงเมื่อเกิดปัญหาขณะใช้
- .27 ผลการเรียนรู้อาจตกต่ำลงได้ ถ้าใช้มือถือในลักษณะใด
- .1 การใช้เวลาแต่ละวันแชตคุยกับเพื่อนมากเกินไป แม้ขณะเรียน
 - .2 ใช้ติดตามข่าวสารและเรื่องราวต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ
 - .3 ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารกับคนในครอบครัวนัดแนะการมารับส่งทุกวัน
 - .4 ใช้เป็นเครื่องช่วยเตือนความจำเกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้ในแต่ละวัน


- .28เกิดอาชญากรรมอันตรายอาจถึงแก่ชีวิต จากการใช้โทรศัพท์มือถือถึงลักษณะใด
- .1บันทึกเหตุการณ์แบบ Live สดทันทีที่เกิดเหตุ
 - .2หลีกเลี่ยงการใช้ในขณะที่ขับขี่ยานบนถนน
 - .3เลือกรุ่น แพ้กเกจที่เหมาะสมกับการใช้งาน
 - .4ใช้โทรศัพท์ราคาแพง ๆ ตามแฟชั่นนิยม**
- .29ข้อใดคือวิธีการป้องกันการติดอินเทอร์เน็ต
- .1มีมารยาทพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
 - .2คำนึงถึงค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียไป
 - .3ควบคุมระยะเวลาการใช้โดยเคร่งครัด**
 - .4ไม่ใช้อารมณ์กับผู้ปกครองเมื่อถูกห้าม
- .30ข้อใดเป็นสาเหตุของการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายจากอินเทอร์เน็ตมากที่สุด
- .1การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านยูทูป
 - .2การใช้ตามกำหนดช่วงเวลาแต่ละวัน
 - .3การค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการเรียน
 - .4การซื้อสินค้าและใช้บริการออนไลน์**
- .31การเล่นอินเทอร์เน็ตแบบใดที่ไม่กระทบต่อการเรียน
- .1การไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว
 - .2การควบคุมอารมณ์ตน ขณะใช้งาน
 - .3หลีกเลี่ยงการซื้อของในเกมออนไลน์
 - .4รักษาเวลา รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบ**
- .32การกระทำใดในเว็บไซต์ที่มีผลทางกฎหมาย
- .1การใช้ถ้อยคำสุภาพวิจารณ์ติชมเพื่อน ๆ
 - .2การโพสต์แสดงความคิดเห็นต่างกับผู้อื่น
 - .3การคัดลอกผลงานผู้อื่นโดยไม่อ้างอิง**
 - .4การติดต่อเผยแพร่ภาพที่ตนถ่ายมา
- .33ข้อใดคือ "การรู้เท่าทันการใช้สื่อสังคมออนไลน์"
- .1โพสต์ข้อความแสดงความคิดเห็นแบบสาธารณะทุกอย่างเพราะไม่มีใครรู้ตัวตนที่แท้จริง
 - .2เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวโดยละเอียดเพื่อเป็นการแสดงตนว่าน่าเชื่อถือ
 - .3วิเคราะห์ ไตร่ตรอง ตรวจสอบเนื้อหาก่อนเชื่อหรือปฏิบัติตามและศึกษาข้อกฎหมาย**
 - .4โพสต์ความเคลื่อนไหวส่วนตัวตลอด เพื่อให้ผู้อื่นทราบว่าเราทำอะไรอยู่
- .34การเผยแพร่ข้อมูลด้วยการโพสต์แบบสาธารณะ มีผลที่ตามมาอย่างไรกับตนเองมากที่สุด
- .1ข้อมูลส่วนตัวจะถูกเปิดเผยแก่สาธารณชน
 - .2ต้องรับผิดชอบทั้งด้านสังคมและกฎหมาย**
 - .3ส่งผลเสียต่อสุขภาพจิต ร่างกาย อารมณ์
 - .4อาจถูกหลอกหลวงหรือล่อลวงไปทำอันตราย

- .35 ข้อใดเป็นการโพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์ ที่เข้าข่ายผิดกฎหมายและถูกดำเนินคดี
- .1 สร้างความแตกตื่น แยกแยก
 - .2 ภาพและคลิปอุบัติเหตุต่าง ๆ
 - .3 ข้อมูลการเช็คอินสถานที่
 - .4 เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว
- .36 การถูกหลอกลวงหรือล่อลวงไปทำอันตรายจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์มาจากสาเหตุใด
- .1 การไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว
 - .2 ความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ และครอบครัว
 - .3 การไว้วางใจคนที่รู้จักหรือไม่รู้จัก
 - .4 การขาดความรู้ทางกฎหมาย พต่าง ๆ .บ.ร.
- .37 ข้อใดคือข้อมูลส่วนตัว
- .1 วัน เดือน ปีเกิด
 - .2 จำนวนผู้กดไลค์
 - .3 ชื่อที่ไม่ใช่ตัวตนแท้จริง
 - .4 หมายเลขโทรศัพท์เพื่อน
- .38 ข้อใดควรปฏิบัติในการเป็นผู้รับสารผ่านสื่อออนไลน์
- .1 ใช้ความคิดไตร่ตรองในข้อความ ภาพ เสียง
 - .2 ปฏิเสธมุมมองความคิดเห็นที่แตกต่างกับเรา
 - .3 ไม่คำนึงถึงผลกระทบที่จะตามมาภายหลัง
 - .4 ใส่อารมณ์ความรู้สึกให้เต็มที่ได้รับข้อความเห็นต่าง
- .39 ข้อใดควรปฏิบัติในการเป็นผู้ส่งสารผ่านสื่อออนไลน์
- .1 พุดด้วยคำหยาบคายเพราะไม่เปิดเผยตัวตน
 - .2 มีสติในการโพสต์ แชร์ ส่งต่อ แบ่งปัน Like
 - .3 สร้างเนื้อหาที่ปลุกระดมหรือให้คนแตกตื่น
 - .4 ใส่อารมณ์ความรู้สึกเต็มที่ได้รับข้อความที่เห็นต่าง
- .40 ข้อใดเป็นการใช้เครื่องมือสื่อสารและสื่อออนไลน์ที่ถูกต้องที่สุด
- .1 ชัตดาวนโดยไม่ต้องล็อกเอาต์ทุกครั้งเพราะจะล็อกเองโดยอัตโนมัติ
 - .2 แบ่งปันให้ผู้อื่นยืมใช้เครื่องมือสื่อสารของตนเองในการเข้าถึงสื่อออนไลน์
 - .3 ศึกษาเรียนรู้การใช้เครื่องมือ คุณสมบัติ และข้อกฎหมายเกี่ยวกับการใช้งานสื่อออนไลน์
 - .4 ไม่จำเป็นต้องกำหนดรหัสผ่านที่คาดเดายากเพราะเราจะลืมเอง

3. เครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (ฉบับคู่ขนาน Post-test)

คำสั่ง : เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมาย ✕ ลงในกระดาษคำตอบ

- .1 ควรปฏิบัติตามข้อใด เมื่อพบข่าวสารออนไลน์ที่เป็นโทษต่อสาธารณะชนหรือสังคม
- .1 บริโภคข้อมูลข่าวสารนั้นทันที
 - .2 ส่งต่อข้อมูลข่าวสารนี้ให้ทั่วถึงโดยเร็ว
 - .3 หลีกเลี่ยงการบริโภคข้อมูลข่าวสารนั้น
 - .4 สืบหาแหล่งที่มาเพื่อจะได้เข้าถึงก่อนผู้อื่น
- .2 เพราะความรวดเร็วในการนำเสนอข่าวออนไลน์จึงต้องทำสิ่งใดก่อนเชื่อถือ
- การสำรวจความต้องการ .1
 - การตรวจสอบข้อเท็จจริง .2
 - การตรวจสอบข้อกฎหมาย .3
 - การคาดการณ์ถึงผลกระทบ .4
- การเชื่อถือ .3 ในข้อมูลข่าวสารออนไลน์โดยคล้อยตามคนหมู่มาก ถือว่าเป็นบุคคลเช่นใด
- .1 ไม่หลงเชื่อข่าวสารตามเสียงส่วนน้อย
 - .2 เป็นผู้บริโภคข่าวอย่างมีวิจารณญาณ
 - .3 รู้จักตรวจสอบกระแสสังคมส่วนใหญ่
 - .4 ขาดการรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร
- .4 ก่อนจะเชื่อหรือคล้อยตามข้อมูลและข่าวสารออนไลน์ควรทำสิ่งใด
- ฟังเสียงส่วนใหญ่ของผู้อื่นในสังคม .1
 - คำนึงถึงผลประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ .2
 - ไตร่ตรองให้รอบคอบอย่างมีเหตุผล .3
 - พิจารณาตามอุดมการณ์ของผู้รับสื่อ .4
- .5 ข้อใดกล่าวถูกต้องกับสัญลักษณ์เรตติ้งของภาพยนตร์ออนไลน์นี้ 
- .1 ถ้ามีสัญลักษณ์ น และตัวเลข 15 + เหมาะสมกับนักเรียนมาก
 - .2 ถ้าเปลี่ยนอักษร ท เป็น ฉ จะเหมาะกับวัยของนักเรียน
 - .3 สัญลักษณ์เหมาะสมกับวัยของนักเรียนมากที่สุด
 - .4 ไม่ต้องคำนึงถึงสัญลักษณ์ใด ๆ เลย
- .6 ละครหรือภาพยนตร์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาการฟุ้งเฟ้อจะส่งผลเสียด้านใด
- พฤติกรรมการเล่นแบบ .1
 - ความเชื่อและค่านิยม .2
 - ปัญหาครอบครัว .3
 - การติดหน้าจอ .4

อารมณ์รุนแรงความก้าวร้าว .7 เพราะซึมซับสิ่งใด จากละครหรือภาพยนตร์ออนไลน์

.1ดนตรีและเพลงประกอบในละคร

การแฝงผลประโยชน์ทางธุรกิจ .2

เนื้อหา บทบาท และฉาก .3

ภาษาที่ใช้ในการแสดง .4

.8 ผลประโยชน์ทางธุรกิจที่แฝงไว้ระหว่างการดูละครและภาพยนตร์ออนไลน์ สังเกตจากสิ่งใด

การโฆษณาสินค้าและบริการ .1

.2 การสอดแทรกความเชื่อค่านิยม

การจัดเรตติ้งความเหมาะสมกับวัย .3

ฉากการใช้ภาษาและความรุนแรง .4

ค่ายเพลงมีการสร้างบุคลิกศิลปินนักร้องให้โดดเด่นจดจำได้ง่ายส่งผลต่อผู้ฟังอย่างไร .9

ผู้บริหารมีช่องทางเลือกฟังเพลงอย่างหลากหลาย .1

เข้าร้าน .2 รายการการประกวดแข่งขันมากยิ่งขึ้น

การคลังไคล้หลงใหลในตัวศิลปินนักร้อง .3

โน้มน้าวให้ผู้ฟังเกิดความคิดค้นต่าง ๆ .4

12 - 10 ใช้ตัวเลือกต่อไปนี้ ตอบคำถามข้อ *

เกิดสุนทรียภาพในการรับฟัง .1

.2 ค่านิยมและพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมกับวัย (11)

(10) จมกับอารมณ์ทุกข์จนบางครั้งคิดฆ่าตัวตายหนีปัญหา .3

(12) อาจเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ เช่น ใช้ภาษาหยาบคาย .4

ฟังเพลง .10 ออนไลน์เศร้า ๆ อย่างต่อเนื่องอาจจะส่งผลต่อสิ่งใดได้

ฟังเพลง .11 ออนไลน์เกี่ยวกับความรักความใคร่อยู่บ่อย ๆ อาจเกิดสิ่งใดตามมา.....

ฟังเพลงได้ดินที่แอบเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ .12 ซึ่งมีเนื้อหาการใช้ถ้อยคำหยาบคายจะเกิดผลใด.....

ข้อใด .13 ไม่ใช่วัตถุประสงค์ของโฆษณาออนไลน์

.1 จูงใจให้ซื้อสินค้าและใช้บริการ

เผยแพร่สินค้าให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มเป้าหมาย .2

ชี้แจงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการหวังผลกำไรทางธุรกิจ .3

เสริมสร้างและเตือนความทรงจำของสินค้าและบริการ .4

ข้อใด .14 ไม่ใช่ลักษณะของโฆษณาแฝง

โฆษณาต่าง .1) คั่นรายการละคร

แก้วกาพย์ห่อหนึ่งบนโต๊ะรายการข่าว .2

พิธีกรพูดถึงผู้สนับสนุนรายการสนทนาการเมือง .3

เครื่องหมายสินค้าบนป้ายชิงรางวัลรายการเกมโชว์ .4

- โฆษณา .15ออนไลน์ใช้เทคนิคมูมกล้อง สี เสียง และตัดต่อเพื่อจุดประสงค์ใด
 สร้างค .1ความน่าเชื่อถือให้แก่ผู้บริโภค
 การสร้างความรับรู้และสร้างความเป็นจริง .2
 ไม่ได้ขายเพียงสินค้าแต่ขายค่านิยมและวิถีชีวิตด้วย .3
นำเสนอภาพและเนื้อหาที่เกินความจริงเพื่อดึงดูดใจ .4
- ข้อใดเป็นการนำเสนอข้อมูลด้านเดียวของโฆษณา .16ออนไลน์
 .1 หากสินค้าที่รับไปมีปัญหา บริการปรึกษาชั่วโมง 24
 ส่งชิ้นส่วนที่กล่องรับหน้าร้านที่จำหน่ายรุ่นรับรางวัลทันที .2
สวยหล่อเท่านั้นจึงมีคุณค่าเหมาะสมกับทุกตำแหน่งในงานปรึกษาเราสิ .3
 เสริมร่างกายแข็งแรงได้ นอกเหนือจากอาหาร การออกกำลังกาย .4และพักผ่อน
- .17 ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์แท้จริงในการเล่นเกมนออนไลน์
 .1สร้างสัมพันธภาพที่ดีได้
 .2ทำให้เกิดความมุ่งมั่นพยายาม
.3ทำรายได้จากการเอาชนะผู้ที่เล่นด้วย
 .4สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด
- .18เกมนออนไลน์ลักษณะใดที่ไม่ควรเล่น
 .1ภาษาและการคำนวณ
.2เกมล่าสังหารเหล่าซอมบี้
 .3เกมผ่าตัดทางการแพทย์
 การผจญภัยในโลกแฟนตาซี .4
- .19มีอารมณ์โกรธ โมโหง่าย นิสัยก้าวร้าว หากไม่ได้เล่นเกม เป็นเพราะขาดสิ่งใด
.1การควบคุมอารมณ์
 .2การอบรมสั่งสอนจากที่บ้าน
 .3การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นในสังคม
 การทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัว .4
- .20ข้อใดไม่ใช่อาการของ “การติดเกม”
 .1พยายามลดหรือตัดกิจกรรมอื่น ๆ
ปวดหัว ปวดหลัง เสียสายตา ไม่แข็งแรง .2
 .3เป็นโรคเก็บตัวซึมเศร้า และชอบปลีกตัวจากสังคม
 .4มีอาการที่อยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา มีภาพเกมในหัว
- .21ข้อใดไม่ใช่การป้องกันการถูกกลั่นแกล้งรังแกจากเพื่อนออนไลน์
 .1ปรึกษาพ่อแม่ผู้ใหญ่
ใช้ .2คำหยาบคายตำท้อกลับ
 .3การบล็อกเพื่อนที่ไม่พึงประสงค์
 ลบข้อความ ภาพ หรือคดลิปที่ไม่เหมาะสม .4

- .22 การโพสต์สิ่งใดในเพื่อนออนไลน์อันตรายต่อตนเองมากที่สุด
- .1 ใช้คำหยาบคายตำหนิกับผู้อื่น
 - .2 เหตุการณ์อุบัติเหตุที่พบเห็นทันที
 - .3 แสดงความคิดเห็นเชิงลบต่อข้อความที่ไม่เหมาะสม
 - ข้อมูลส่วนตัว .4 เช่น รูปถ่าย ที่อยู่ เลขบัตรประชาชน**
- .23 ข้อใดไม่ใช่วิธีการของมีจนาชีพที่แอดเป็นเพื่อนออนไลน์กับเรา
- .1 อาสาแก้ปัญหาให้เรา
 - ทำเป็นเข้าอกเข้าใจเรา .2
 - .3 ขอเป็นเพื่อนคุยยามเหงา
 - .4 ให้ข้อมูลส่วนตัวที่แท้จริงกับเรา**
- .24 เมื่อมีจนาชีพได้รับความไว้วางใจแล้วสิ่งใดจะตามมา
- .1 ขอนัดพบกับเรา**
 - แสร้ง .2 พุดตักกับเรา
 - ส่ง .3 รูปถ่ายมาให้ดู
 - .4 ชื่อของที่เรายกได้ให้
- .25 คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าจากสัญญาณโทรศัพท์มือถือเป็นอันตรายต่ออวัยวะใดมากที่สุด
- .1 หู
 - .2 ตา
 - สมอง .3**
 - .4 ลำตัว
- “ .26 ต้องหยิบมือถือขึ้นมาทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งตลอดเวลาโดยไม่สนใจรอบข้างคืออาการใด ”
- .1 โรคติดมือถือ**
 - โรคความจำเสื่อม .2
 - โรคความดันโลหิตสูง .3
 - .4 โรคสมองไม่ปลอดโปร่ง
- .27 การใช้เวลาแต่ละวันคุยโทรศัพท์กับเพื่อนมากเกินไปอาจส่งผลต่อสิ่งใด
- .1 ประสาทหลอน
 - .2 ผลการเรียนรู้ตกต่ำลง**
 - นำไปใช้ในทางที่ไม่ดี .3
 - อารมณ์ .4 และความรุนแรง
- .28 การใช้โทรศัพท์ราคาแพงส่งผลเสียตามข้อใด
- .1 สนับสนุนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม
 - ทำให้เกิดอาชญากรรมอันถึงแก่ชีวิตได้ .2**
 - ปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว .3 และสังคมลดลง
 - สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย .4 ในการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน

- .29 ข้อใดไม่ใช่วิธีการป้องกันการติดอินเทอร์เน็ต
- .1 กำหนดระยะเวลาการใช้
 - .2 คำนึงถึงค่าใช้จ่าย .2 ที่ต้องเสียไป**
 - ทำกิจกรรมยามว่างที่ .3 มีความสนุกสนานกว่า
 - ตกลงเป็นกฎกติกา .4 การใช้ร่วมกันกับผู้ปกครอง
- .30 ข้อใดไม่ใช่สาเหตุของการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ต
- .1 การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านยูทูป**
 - .2 การเล่นเกมผ่านช่องทางออนไลน์
 - .3 การซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์
 - การจูงใจให้ซื้อขายสิ่งของภายในเกม .4
- .31 การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต โดยรักษาเวลา รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบส่งผลดีต่อสิ่งใดมากที่สุด
- .1 การศึกษาเล่าเรียน**
 - ความเชื่อ .2 และคำนิยม
 - .3 สุขภาพจิตและอารมณ์
 - การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล .4
- .32 การกระทำใดทางเว็บไซต์ที่ไม่มีผลทางกฎหมาย
- .1 การละเมิดลิขสิทธิ์ โดยคัดลอก แชนร์ ส่งต่อ ผลงานผู้อื่น
 - .2 การโพสต์แสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยสุภาพ**
 - .3 การเผยแพร่ข้อมูลเท็จที่เสียหายต่อความมั่นคงของประเทศไทย
 - ติดต่อ .4 เผยแพร่ภาพที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย
- .33 ข้อใดไม่ใช่การรู้เท่าทันการใช้สื่อสังคมออนไลน์
- .1 ระวังระวังผลเสียหรือผลกระทบทางลบจากการใช้งาน
 - ใส่ข้อมูลส่วนตัว .2 โดยละเอียดเพื่อเป็นการแสดงตนว่าน่าเชื่อถือ**
 - วิเคราะห์ .3 ไตร่ตรอง ตรวจสอบเนื้อหา ก่อนเชื่อและปฏิบัติตาม
 - ว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์.บ.ร.ควรมีความรู้ทางกฎหมาย พ .4
- .34 การเผยแพร่ข้อมูลออนไลน์ลักษณะใดต้องรับผิดชอบทั้งทางด้านสังคมและกฎหมาย มากที่สุด
- .1 ส่วนตัว
 - .2 ครอบครัว
 - .3 สาธารณะ**
 - .4 ทุกลักษณะ
- .35 การโพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์ตามข้อใดไม่เข้าข่ายผิดกฎหมายและถูกดำเนินคดี
- .1 ข้อมูลการเช็คอิน**
 - ภาพหลุด คลิปหลุด .2
 - สื่อถึงอบายมุขต่าง ๆ .3
 - สร้างความแตกตื่น แยกแยก .4

- .36การไว้ใจเชื่อใจคนที่รู้จักหรือไม่รู้จักในสื่อออนไลน์ ส่งผลเสียใด
- .1ความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ และครอบครัว
 - สามารถถูกค้นพบ .2ข้อมูลส่วนตัวได้โดยง่าย
 - อาจถูกหลอกลวงหรือล่อลวงไปทำอันตราย .3**
 - ต้องรับผิดชอบทั้งด้านสังคมและกฎหมาย .4
- .37ข้อใดไม่ใช่ข้อมูลส่วนตัว
- .1วัน เดือน ปีเกิด
 - ข้อมูลทางการเงิน .2
 - .3หมายเลขโทรศัพท์
 - .4จำนวนผู้ที่กดไลค์**
- .38ข้อใดไม่ควรปฏิบัติในการเป็นผู้รับสาร
- .1สังเกตเนื้อหาแหล่งที่มาและความน่าเชื่อถือ
 - .2ปฏิเสธมุมมองความคิดเห็นที่แตกต่างกับเรา**
 - .3ใช้ความคิดไตร่ตรองในข้อความ ภาพ เสียง
 - .4คัดกรองก่อนยอมรับเพื่อนเข้าสู่สังคมออนไลน์
- .39ข้อใดไม่ควรปฏิบัติในการเป็นผู้ส่งสาร
- .1เพื่อนไม่สนิทไม่ควรพูดแซวด้วยคำหยาบคาย
 - .2สร้างสรรค์ในการโพสต์ แชร์ ส่งต่อ แบ่งปัน Like
 - .3เปิดรับข้อมูล มุมมอง ความคิดเห็นต่าง ๆ ที่หลากหลาย
 - .4ใส่อารมณ์ความรู้สึกให้เต็มที่ได้รับข้อความเห็นต่าง**
- .40ข้อใดเป็นการใช้เครื่องมือสื่อสารและสื่อออนไลน์ที่ผิด
- .1ชัตดาวน์โดยไม่ต้องล็อกเอาต์ (Log out) ทุกครั้ง**
 - .2ศึกษาข้อกฎหมายเกี่ยวกับการใช้งานสื่อออนไลน์
 - .3เรียนรู้การใช้เครื่องมือและคุณสมบัติของสื่อสังคมออนไลน์
 - .4ไม่เปิดสิทธิ์ในการแชร์ข้อความถึงทุกคนเพราะจะโดนล้วงลักข้อมูล

3. เครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์

คำสั่ง : เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมาย ✕ ลงในกระดาษคำตอบ

3 – 1 อ่านข่าวออนไลน์ที่กำหนดให้แล้วตอบคำถาม ข้อ*

“กลางเดือนเหตุร้าย” ไม่เชื่ออย่าลบหลู่! ปาฏิหาริย์ หลวงปู่ คำชะนวน

วานนี้ เกิดเหตุรถพลิกหน้าต่อไปคว่า ตำรวจจุดตรวจสอบ พบศพผู้เสียชีวิต 2 ราย ถูกรถทับ และมีผู้บาดเจ็บ 5 คน สอบสวนคนขับให้ทราบว่า พกญาติ 7 คน มาไหว้ปู่ศรีสุทโธที่คำชะนวน จ.อุดรธานี เพื่อขอพร ซึ่งมีคนมาราบไหว้จำนวนมาก จึงต้องเข้าแถวต่อคิวยาว จนเกิดอาการเมื่อยล้า ขากลับตนวูบหลับในที่เกิดเหตุ รถจึงเสียหลักแหกโค้งพลิกหน้าต่อไปคว่า แต่คนขับยืนยันว่า สาเหตุต้องมาจากฝันร้ายว่าจะเกิดอุบัติเหตุ และยังได้ยินเสียงหลวงปู่มาเตือนในฝันด้วย

1. เพราะคนขับต้องเข้าแถวต่อคิวยาว ผลที่ตามมาคือ
 - .1รถจึงเสียหลักแหกโค้งพลิกหน้าต่อไปคว่าตกข้างถนนทำให้ได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิต
 - .2คนขับจึงวูบหลับในที่เกิดเหตุที่เป็นทางโค้ง
 - .3คนขับจึงต้องเข้าแถวต่อคิวยาว
 - .4คนขับจึงเกิดอาการเมื่อยล้า
2. เกี่ยวกับ “เรื่องแฝงเร้นในข่าวออนไลน์” ข้อใดกล่าวได้ถูกต้องที่สุด

พิสูจน์ไม่ได้ เพราะ .1ตำรวจยังตรวจสอบไม่ละเอียด


พิสูจน์ไม่ได้ เพราะ เป็น .2สิ่งที่ไม่สามารถยืนยันไม่ได้

พิสูจน์ได้ เพราะ คนไทยเชื่อ .3ถื่อเรื่องนี้มาช้านานแล้ว

พิสูจน์ได้ เพราะ เจ้าหน้าที่ .4ตำรวจพบเจอด้วยตนเอง
3. ไม่ควรเชื่อถื่อหรือคล้อยตามข้อมูลใดในข่าวออนไลน์
 - .1มีคนมาราบไหว้หลวงปู่จำนวนมาก
 - .2คนขับต้องยืนเข้าแถวต่อคิวเป็นเวลานาน
 - .3คนขับเมื่อยล้าขณะขับรถจึงวูบหลับและเกิดอุบัติเหตุ
 - .4สาเหตุน่าจะมาจากฝันร้ายที่ได้ยินเสียงหลวงปู่เตือน

6 – 4 อ่านเนื้อหาบทละครออนไลน์จากนี้แล้วตอบคำถามข้อ*

อรอินทร์	: แกมมายืนจ้องหน้าชั้นทำไม นางนวล ?
นวล	: อ้อ ! หายางอายนะค่ะ คุณมีมัยยะคะ
อรอินทร์	: แล้วแกมมิงั้นสิ ชี ! อีคนใช้ชั้นต่ำ
นวล	: ก็เรื่องของชั้น แต่คุณนะสิคะ มีความรู้สึกดีอยู่ แต่ทำมัย... ชอบเที่ยวแระเป็นเมียหย้อยสามีคนอื่น
อรอินทร์	: ถึงยังงั้นก็ไม่แพงข้างหลังใครเหมือนเธอหรือกยะ
นวล	: เธอมันก็มีดีกรีความหน้าด้านไม่ต่างกับชั้นหรือก ชี ! สารเลว ...แล้วทั้ง ก็ตบตีกันด้วยความโกรธแค้น 2...

4.การปรากฏสัญลักษณ์เรตติ้งนี้  ดีหรือไม่

- .1ดี เพราะ ผู้ชมทุกวัยจะได้รับรู้ว่าสามารถดูได้
- .2ดี เพราะ ป้องกันเด็กไม่ให้ดูเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้
- .3ไม่ดี เพราะ เป็นการปิดกั้นเสรีภาพของผู้ดูละคร
- .4ไม่ดี เพราะ เด็กก็แยกแยะเนื้อหาโดยไม่มีผู้ใหญ่ได้

5.ข้อใดให้เหตุผลได้สอดคล้องกับค่านิยมที่ผิดในละครออนไลน์นี้

- .1ไม่ดี เพราะ ทำให้ผู้ชมนำคำหยาบไปใช้ในชีวิตจริง
- .2ไม่ดี เพราะ ผิดศีลธรรมจริยธรรมอันดีงามของสังคม
- .3ดี เพราะ เป็นการบ่งบอกถึงระดับสถานะทางสังคม
- .4ดี เพราะ การใช้กำลังเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

6.เพราะเหตุใดจากความรุนแรงจึงไม่ดีต่อผู้ชม

- .1มีความหลงใหลคลั่งไคล้ผู้แสดง
- .2เกิดความเครียดสะสมเพิ่มมากขึ้น
- .3ซึมซับแล้วแสดงพฤติกรรมโดยไม่รู้ตัว
- .4การคล้อยตามอารมณ์แล้วเกิดความทุกข์ใจ

8 – 7 อ่านเรื่องราวแล้วตอบคำถามข้อ*

กันย์ ออกหักจากการบอกเลิกรักของ รินทร์ ซึ่งคบหากันมานาน เขาเก็บตัวในห้องฟังแต่บทเพลงออนไลน์ที่มีอารมณ์ เนื้อหา และดนตรีโศกเศร้า โดยขาดสติยับยั้งอารมณ์ความรู้สึกตนเองและเคลิบเคลิ้มไปกับบทเพลงพอลงท่อน ...มันยังรักเธอ“ยังมีแต่เธอทั้งใจ จนวันนี้ เธอคือคนเดียวที่ฉันเฝ้ารอในหัวใจ” เนื้อเพลงทำให้เขายังคิดถึงภาพเก่า ๆ ในอดีต และจินตนาถึงภาพชายคนใหม่ดวงแขนเธอ เขายังอยากตาย...

ภาพอดีต อนาคต และ .7การคล้อยตามอารมณ์เพลงจะไม่เกิดขึ้นถ้ากันย์ทำสิ่งใด

- .1พูดระบายความโศกเศร้าที่มีอยู่กับตัวเองให้มาก ๆ
- .2คิดพิจารณาทบทวนถึงความผิดพลาดที่ผ่านมา
- .3ไตร่ตรองถึงวันข้างหน้าโดยไม่สนใจบทเพลง
- .4ใช้สติยับยั้งจิตใจไม่คล้อยตามอารมณ์โดนกับบทเพลง

.8การฟังเพลงออนไลน์ที่มีแต่อารมณ์เศร้านาน ๆ เกิดโทษต่อกันย์อย่างไร ?

- .1กระตุ้นให้หัวใจเต้นผิดจังหวะ
- .2เคลิบเคลิ้มหลงใหลเสียงนักร้อง
- .3รู้สึกเมื่อหน่ายคนรอบข้างไม่อยากจะคุยด้วย
- .4จมกับอารมณ์และความรู้สึกเศร้าจนอยากฆ่าตัวตาย

อ่านโฆษณา*ทางเฟสบุ๊คส์นี้แล้วตอบคำถามข้อ 11 – 9

คุณค่าของผู้หญิง อยู่ที่ผิวขาว ใส
สวย ไร้มลทิน เท่านั้น...
ซึ่งดิฉัน... สัมผัสมาแล้ว จึงมั่นใจ
ยาเม็ดเพิ่มความขาว”...

โฆษณา .9ออนไลน์นี้ถูกสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคกลวิธีอะไร

- กล่าวถึงข้อเท็จจริงของสินค้า .1
- .2การโน้มน้าวด้วยธรรมชาติของมนุษย์
- .3มุกกล้อ้ง แสง สี และการตัดต่อในการนำเสนอภาพ
- .4ลงโฆษณาทางสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้จำนวนมาก

สื่อพยายามนำเสนอข้อมูลด้านเดียวโดยไม่เสนอสิ่งใด .10

- .1คุณค่าด้านโภชนาการของสินค้าที่มีสรรพคุณดี
- .2คุณค่าของความเป็นคนไม่ได้อยู่ที่ความสวยงาม
- .3คุณค่าของการเป็นดารานักแสดงภาพยนตร์
- .4คุณค่าด้านความนิยมชมชอบเรื่องสีผิว

การใช้ภาษาของสื่อโฆษณา .11ออนไลน์สินค้านี้ตรงกับข้อใด

- .1 ถ้อยคำโฆษณาดึงดูดใจให้คล้อยตาม
- .2 ถ้อยคำตรงไปตรงมาตามความเป็นจริง
- ถ้อยคำที่แฝงไว้ซึ่งความเชื่อมั่นของผู้ใช้ .3
- .4 ถ้อยคำที่ชี้ให้เห็นคุณค่าที่แท้ของความเป็นคน

14 - 12 ใช้ข้อมูลจากโฆษณาข้างต้นกับข้อมูลนี้ในการตอบคำถามข้อ*

บ๊วย เห็นโฆษณา“ ยานี้จึงตัดสินใจซื้อมากินทันที แม้จะแพงมาก เพราะแรงปรารถนาอยากจะมีผิวขาว ใส และสวยตามโฆษณา แต่แท้จริงเธอทุกขใจและตื่นนอนทุกอย่างที่จะเอาชนะความงามของเชียร์ ซึ่งเชียร์เห็นว่าการกินก็เพื่อให้มีกำลังมาเรียนเท่านั้น จึงเลือกซื้อผักผลไม้กินแทนและกินแต่พอดี ใช้วิธีออกกำลังกาย ผิวพรรณจึงดูดี”

- .12 การกระทำของบ๊วยตรงกับข้อใด
 - .1 กินใช้โดยมีสติอยู่ในขอบเขตเหมาะสม มีความพอดี
 - .2 ซื้อสินค้าบริโภคเพื่อปรนเปรอความรู้สึกอยาก**
 - .3 กินเพื่อประโยชน์สำหรับหล่อเลี้ยงร่างกาย
 - .4 เห็นคุณค่าอาหารเพื่อความเอร็ดอร่อย
- .13 การซื้อยาเพิ่มความขาวและสวย มากิน ของบ๊วย ตรงกับข้อใด
 - .1 คุณค่าแท้ เพราะ เป็นการบำรุงผิวพรรณ
 - .2 คุณค่าแท้ เพราะ เรื่องผิวขาวเป็นตามสมัยนิยม
 - .3 คุณค่าเทียม เพราะ กินเพื่อสนองตัณหาความอยาก**
 - .4 คุณค่าเทียม เพราะ ยาที่กินไม่น่าจะมีคุณค่า
- .14 เชียร์ ซื้อผลไม้กินแทน ตรงตามข้อใดจึงถูกต้องที่สุด
 - ตัดสินใจผิด .1 ใจผิด เพราะ เป็นคุณค่าเทียม
 - คือ เป็นการกินที่ก่อให้เกิดอกุศลธรรมขึ้นในใจ
 - .2 ตัดสินใจผิด เพราะ เป็นคุณค่าแท้
 - คือ ซื้อสินค้ากินเพื่อปรนเปรอความรู้สึก
 - .3 ตัดสินใจถูก เพราะ เป็นคุณค่าเทียม
 - คือ เห็นคุณค่าอาหารเพื่อความเอร็ดอร่อย
 - .4 ตัดสินใจถูก เพราะ เป็นคุณค่าแท้**
 - คือ กินใช้อย่างมีสติอยู่ในขอบเขตเหมาะสม

17 – 15 อ่านเรื่องราวต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อ*

จัส มักเล่าถึงเพื่อนใหม่ให้เพื่อน ๆ ฟัง ทุกวัน เพราะเขามักจะเล่นเกมออนไลน์ที่ต้องมีเพื่อนร่วมภารกิจ ในเกมสู้รบอยู่เสมอ และมักจะแสดงอาการอยากเล่นเกม เช่น ขณะเรียนก็มักพูดว่าเขาเห็นภาพเกมตลอดเวลา จนอยากกลับไปเล่นที่บ้าน ซึ่งครูก็รู้ว่าที่บ้านไม่ยอมมีทีวีและคอมพิวเตอร์ และควบคุมเวลาเล่นเกมเลย

.15 จัส ได้คุณประโยชน์ใดมากที่สุดในเกมออนไลน์นี้

- .1 ทำให้เกิดความมุ่งมั่น พยายาม
- .2 ได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ
- .3 สร้างสัมพันธภาพที่ดี**
- .4 ได้ความรู้บางอย่าง

.16 เกิดผลเสียใดมากที่สุดกับจัสในเกมออนไลน์นี้

- .1 ต่อครอบครัว -เกิดการทะเลาะเบาะแว้งกันเองในครอบครัว
- .2 ต่อสังคม -เกิดการทำผิดศีลธรรมอันดีงาม
- .3 ต่อตนเอง -ผลการเรียนตกต่ำ
- .4 ต่อตนเอง -เกิดการติดเกม**

.17 จัสควรทำอย่างไรเพื่อป้องกันผลเสียนี้

- .1 หลีกเลี่ยงการทะเลาะเบาะแว้ง กับคนในครอบครัว
- .2 ฝึกระเบียบวินัย ควบคุมเวลา และทำกิจกรรมอื่น ๆ**
- .3 คำนึงถึงศีลธรรม วัฒนธรรม และค่านิยมอันดีงาม
- .4 ไม่ละเลยการเรียน เอาใจใส่รับผิดชอบการเรียน

19 – 18 อ่านเรื่องราวแล้วตอบคำถามข้อ*

ออสติน กับ จอร์จ เป็นเพื่อนออนไลน์กันมานานแล้ว เขา แนะนำ แชม ให้ จอร์จ เพราะแชม คอยสนุกดี ทั้งออสติน และจอร์จ ต่างก็ไม่วุ่นวายที่แท้จริงของแชมเลย แต่ตรงข้ามกับกับแชม แม้จอร์จจะเคยให้ความช่วยเหลือแชมในเรื่องของงานจนสำเร็จก็ตาม แต่แชม ก็ยังแอบขโมยข้อมูลมาเป็น ออสติน เฟสบุคก็มียืมเงินจากจอร์จได้สำเร็จ

.18 แชม ควรคิดนี้ใส่ใจถึงสิ่งอื่นที่เป็นกุศลอย่างไร

- .1 คิดว่า จอร์จคงไม่เดือดร้อนเพราะสถานะร่ำรวยอยู่
- .2 คิดว่า จอร์จควรช่วยออสตินบ้างเพราะเป็นเพื่อนกัน
- .3 คิดว่า จอร์จจะได้รู้ว่าการทำความดีนั้นหมายถ้าวินิจฉัยให้
- .4 คิดว่า จอร์จได้เคยให้ความช่วยเหลือในงานของตนเองมา**

.19 จะไม่คิดไม่ใส่ใจถึงความคิดที่อกุศลนั้นอย่างไร

- .1ไม่สนใจคิดที่จะกระทำตนเป็นมิจฉาชีพออนไลน์
- .2ควรเคารพให้เกียรติคนที่เราแอดเป็นเพื่อนออนไลน์
- .3คิดว่าควรเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงบนโลกออนไลน์
- .4 ควรบล็อกผู้ที่เป็นเพื่อนออนไลน์ทันที

21 – 20 อ่านเรื่องราวแล้วตอบคำถามข้อ*

เบิร์ต ติดตามข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต ด้วยสมาร์ทโฟนประจำ และใช้สืบค้นข้อมูลเพื่อการทำงาน ด้วยทั้งยังใช้ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมอีก เขาเสียเงินไปมากเพื่อดาวน์โหลดแอปพลิเคชันทุกเดือน ระยะเวลาแทบไม่คอยได้พูดคุยกับคนในบ้านเลย ที่สำคัญตาเริ่มพร่ามัว มีมึนงง หูอื้อ ปวดศีรษะบ่อย หมอวินิจฉัยว่าเพราะรังสีไมโครเวฟ

.20 ข้อใดไม่ใช่คุณประโยชน์ของสมาร์ทโฟนที่กล่าวถึง

- .1 ใช้ในยามคับขันและจำเป็นได้
- .2 เป็นสิ่งที่สามารถให้ความบันเทิงใจได้
- .3 สามารถใช้ประกอบการศึกษาเล่าเรียนได้
- .4 เป็นเครื่องมือสืบค้นหาข้อมูลต่าง ๆ แทนหนังสือได้

.21 ข้อใดไม่ใช่โทษของสมาร์ทโฟนที่กล่าวถึง

- .1 รังสีไมโครเวฟไม่เป็นผลดีต่อผู้ใช้
- .2 สุขภาพร่างกายไม่ดีเป็นผลจากการใช้
- .3 มีผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์ของครอบครัว
- .4 ทำให้อารมณ์ร้อนมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นได้

24 – 22 อ่านเรื่องราวแล้วตอบคำถามข้อ*

หักเรียน ม 6.กินยาลดความอ้วน เสียชีวิต

วานนี้ น.ปี 18 โชติมา จินตนาผล อายุ.ส.เสียชีวิตจากการกินยาลดความอ้วน ที่ประกาศขายทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งพ่อเผยว่า เธอใฝ่ฝันอยากเป็นนางแบบ แต่ไม่พอใจรูปร่าง จึงพยายามลดน้ำหนัก ทานข้าววันละมื้อ ก่อนหน้านั้นบ่นรู้สึกเหนื่อย เมื่อตนตรวจสอบในห้องนอน พบยาลดความอ้วน ขวด ที่สั่งซื้อ 2 มา จึงคาดว่าจะเป็นสาเหตุ เพราะปกติลูกสาวแข็งแรง ถ้าเป็นจริงตนจะแจ้งความดำเนินคดีกับผู้หลอกขายยาทางอินเทอร์เน็ตที่โฆษณาเกินจริง

- .22 ข้อใดสัมพันธ์กันตามเหตุและผลของการเสียชีวิต ที่ถูกต้องที่สุด
- .1 พ่อรู้สึกว่าคุณสาวอ้วน > ลูกสาวกินยาลดความอ้วน > เสียชีวิต
 - .2 ลูกรู้สึกอยากเป็นนางแบบ > ไม่พอใจที่ลดความอ้วนไม่ได้ > เสียชีวิต
 - .3 **รู้สึกไม่พอใจในรูปร่าง > ซื้อยาลดความอ้วนที่ขายทางอินเทอร์เน็ตกิน > เสียชีวิต**
 - .4 ลูกสาวซื้อยาลดความอ้วนกิน > เสียชีวิต > พ่อแจ้งความจับผู้หลอกขายยาทางเน็ต

- .23 สิ่งใดที่นักเรียน ม.6. ไม่ยอมรับและรู้เท่าทันความจริงตามธรรมดาตามมนุษย์
- .1 การซื้อยาลดความอ้วน
 - .2 ความเป็นคนแข็งแรงอยู่แล้ว
 - .3 ความรู้สึกเหนื่อยก็ต้องรู้จักพักผ่อนบ้าง
 - .4 **ความรู้สึกพอใจในสิ่งที่ตนเองมีและเป็นอยู่**

- .24 ข้อใดไม่เป็นวิธีการแก้ไขที่ต้นเหตุอย่างแท้จริง
- .1 **การพยายามลดน้ำหนักและทานข้าววันละมื้อ**
 - .2 การคิดถึงคุณค่าของตนเองตามที่มีและตามที่เป็น
 - .3 การมองหาจุดดีของตนเองมาชื่นชม ภาคภูมิใจ
 - .4 ไม่หลงเชื่อซื้อขายที่โฆษณาสรรพคุณเกินจริงทางอินเทอร์เน็ต

28 – 25 อ่านเรื่องราวแล้วตอบคำถามข้อ*

เด็กชายวัย โดยเผยข้อมูลวันเดือนปีเกิด ปี ใช้เฟสบุ๊ค 11จริง จู๋ ๆ มีผู้ชายแอดเป็นเพื่อนมา ก็รับปกติ ต่อมาชายผู้นั้น โพสต์รูปเปลือยของเขานะอาน้ำ เขาไม่แน่ใจว่าใครแอบถ่าย จึงลบออกไป คิดว่าจบ แต่ยังเอาไปโพสต์ต่ออีก เขาปรึกษาเพื่อนสนิทแทนพ่อแม่ และไม่แจ้งตำรวจกลัวจะเป็นเรื่องใหญ่ จึงได้ส่งข้อความไปบอกให้ลบรูป แต่มันถูกแชร์ไปแล้ว เขาได้รับผลกระทบทางจิตใจ กลางคืนนอนผวาตื่น คิดไปต่าง ๆ นานาว่ารูปไปถึงใครบ้าง

- .25 เด็กชายคนนี้กำลังประสบความทุกข์ตามข้อใด
- .1 อึดอัดใจ กลัวเพื่อนรู้ เพราะชอบโพสต์รูปไปในสื่อออนไลน์
 - .2 กระวนกระวายใจ กลัวพ่อแม่ตำหนิ เพราะแอบเล่นสื่อออนไลน์
 - .3 วิดกกังวล กลัวจะถึงตำรวจ เพราะมีส่วนร่วมในการทำผิดกฎหมาย
 - .4 **วิตกกังวล กลัวคนที่รู้จักเขาเห็น เพราะทำให้เขาอับอายและเสียหาย**
- .26 สาเหตุแห่งการเกิดปัญหานี้คือข้อใด
- .1 เพราะหลงเชื่อใจเพื่อนสนิทมากเกินไปจึงแก้ไขปัญหาเรื่องนี้ไม่ได้
 - .2 เพราะไม่เชื่อฟังพ่อแม่ ผู้ใหญ่ ที่ห้ามใช้สื่อออนไลน์
 - .3 **เพราะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวและไว้ใจคนที่ไม่รู้จักบนสื่อสังคมออนไลน์**
 - .4 เพราะไม่ยอมแจ้งตำรวจเนื่องจากกลัวจะกลายเป็นเรื่องราวที่ใหญ่โตขึ้น

.27 เด็กนำวิธีการแก้ปัญหาไปใช้ได้อย่างไร

- .1ลบข้อมูลส่วนตัวแล้วเล่นเกมสื่อสังคมออนไลน์
- .2โพสต์ปฏิกิริยาแบบสาธารณะว่าตนไม่เกี่ยวข้องแล้วแจ้งตำรวจ
- .3ไม่เปิดเผยข้อมูลจริงในสื่อสังคมออนไลน์แล้วลบข้อมูลตนเองทั้งหมด
- .4 ไม่เปิดเผยข้อมูลจริงในสื่อสังคมออนไลน์และให้ข้อมูลแจ้งดำเนินคดีกับตำรวจ

.28 เหตุการณ์นี้ควรปฏิบัติอย่างไรเพื่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

- .1ไม่ควรโพสต์ความเคลื่อนไหวส่วนตัวตลอด
- .2อย่าไว้วางใจแอดคนที่รู้หรือไม่รู้จักผ่านสื่อสังคมออนไลน์
- .3ระมัดระวังการแชร์คอนเทนต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
- .4 พึงตระหนักว่าการโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นตนเองต้องรับผิดชอบ

30 – 29 อ่านเรื่องราวแล้วตอบคำถามข้อ*

ดิวิ เด็ก ป 5 จะสร้างเนื้อหาความรู้ใหม่ ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ แล้วโพสต์เชิญแบ่งปันความคิดเรื่องกิจกรรมเพื่อสาธารณะ ซึ่งในกลุ่มต่างก็โพสต์ แชร์ ส่งต่อกันมา แต่ข้อเสีย ดิวิ คือ ไม่ยอมรับความคิดเห็นต่าง โดยจะตอบกลับด้วยถ้อยคำรุนแรง แสดงความรู้สึกกระตุ้นให้เกิดการโต้แย้ง ทำให้ในกลุ่ม ต้องช่วยกันชี้ให้เห็นส่วนที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ก็ให้รับฟังบ้าง หากเป็นเช่นนี้จะไม่มีการยอมรับด้วย เพราะกลายเป็นทะเลาะด่าทอกัน แทนที่จะทำสิ่งดี ๆ เพื่อสังคม

.29 การเปิดรับข้อมูลที่หลากหลาย ยอมรับมุมมองความคิดเห็นต่าง ดีหรือไม่อย่างไร

- .1ไม่ดี เพราะ จะลบล้างเจตนาทางแก้ปัญหาไม่ได้
- .2ไม่ดี เพราะ ต่างก็แก่งแย่งกันใช้วิธีการของตน
- .3ดี เพราะ จะได้นำทุกวิธีการไปใช้ในการแก้ไขปัญหา
- .4ดี เพราะ จะได้มีทางเลือกที่ดีที่สุดในการแก้ไขปัญหา

.30 การสร้างเนื้อหาแล้วโพสต์ให้แบ่งปันความคิดเกี่ยวกับกิจกรรมเพื่อสาธารณะ ดีหรือไม่อย่างไร

- .1ดี เพราะ ทำให้สังคมติดต่อสื่อสารกันได้กว้างขวาง
- .2ดี เพราะ ทำให้สังคมเกิดความร่วมมือทำในสิ่งที่ดี ๆ
- .3ไม่ดี เพราะ ต่างก็แข่งขันกันเพื่อความอยู่รอด
- .4ไม่ดี เพราะ ไม่เกิดประโยชน์สร้างสรรค์อย่างแท้จริง

.....

3. เครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ฉบับที่ 3 แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์

คำสั่ง : อ่านข้อคำถามแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของนักเรียน

หมายถึง 5	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า จริงมากที่สุด
หมายถึง 4	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า จริงมาก
หมายถึง 3	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า ค่อนข้างจริง
หมายถึง 2	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า ไม่จริง
หมายถึง 1	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า ไม่จริงเลย

ข้อคำถาม	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1. ชาวออนไลน์ที่แฝงเร้นความเชื่อ ค่านิยมผิด ๆ เป็นพิษภัยทางความคิด และพฤติกรรม ของผู้รับสารที่ขาดการไตร่ตรอง					
2. ถ้าผู้นำเสนอข่าวหรือพิธีกรอ่านข่าวออนไลน์เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงควรให้ความเชื่อถือในข้อมูลว่ามีความถูกต้อง					
3. ถ้าขาดการตรวจสอบแหล่งที่มา ผู้ให้ข้อมูล และเนื้อหาในข่าวออนไลน์ อาจเกิดส่งผลให้เกิดความคิดคล้อยตามและเชื่อถือได้					
4. เนื้อหาและบทบาทของตัวละครในละครและภาพยนตร์ออนไลน์ สามารถโน้มน้าความคิด ทศนคติ ได้ทั้งดีและไม่ดี					
5. ละครและภาพยนตร์ออนไลน์ทำให้เราสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ หากผู้ดูรู้จัก คติวิเคราะห์วิจารณ์หาความงามคุณค่าจากเนื้อหา					
6. พฤติกรรมเลียนแบบจาก . จากตบตี ตำหนิ ใช้ความรุนแรง ในละคร และ ภาพยนตร์ออนไลน์ เป็นเรื่องปกติของคนทั่วไป					
7. การคลั่งไคล้ในตัวศิลปินนักร้องคือการตกเป็นเหยื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ . ของค่ายเพลง					
8. การคล้อยตามเนื้อหา อารมณ์ และความรู้สึกของเพลง . ส่งผลต่อการเข้าถึงลึกซึ้ง ในเนื้อหาและอารมณ์ของบทเพลง					
9. เด็กในวัยเรียนควรเลือกฟังเพลงรัก ๆ ใคร่ ๆ จะส่งผลดีต่อพฤติกรรม เกี่ยวกับ . ความรักที่เหมาะสม					
10. สื่อออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะ ฉะนั้นการดาวน์โหลดเพลงที่มีลิขสิทธิ์ . จึงไม่ผิดกฎหมาย					

ข้อคำถาม	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
11คุณค่าที่แท้จริงของสินค้าอยู่ที่ราคาแพงและความนิยมของผู้บริโภคส่วนใหญ่ .					
1.2เด็กส่วนใหญ่จะซื้อสินค้าเพราะถูกกลวิธีโน้มน้าวใจด้วยสื่อโฆษณาออนไลน์ที่ใช้การ์ตูนหรือเด็กวัยใกล้เคียงกัน					
1.3ผู้คนส่วนใหญ่มักซื้อสินค้าและบริการเพราะหลงเชื่อ หรือ คล้อยตามถ้อยคำที่ดึงดูดใจโดยไม่ไตร่ตรอง					
14 การเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป และใช้เวลาเล่นนาน ๆ ก่อให้เกิดการติดเกม . เช่น มีภาพเกมในหัว อยากจะเล่นตลอด					
15 ปัญหาการติดเกม .มาจากการควบคุมเวลา เครื่องคิดระเบียบโดยผู้ปกครองมากเกินไป					
16บนโลกอินเทอร์เน็ตจะโพสต์ แชร์ ส่งต่อ อะไรก็ได้ เพราะต่างก็สร้างตัวตน . ที่หลอกลวง กฎหมายเอาผิดไม่ได้					
17 .ภัยอันตรายจะมาจากเพื่อนออนไลน์ที่เรารู้จักในโลกแห่งความจริงเพียงอย่างเดียว					
18การใช้คำหยาบคายต่อกันทางออนไลน์เป็นการทำผิดค่านิยม วัฒนธรรม . อันดีงามของสังคมไทย					
19 มิจฉชีพสามารถแอดเป็นเพื่อนออนไลน์กับเราได้ โดยใช้ชื่อเพื่อนที่รู้จัก .ซึ่งเป็นภัยร้ายแรง					
20การวางโทรศัพท์มือถือไว้ใกล้ร่างกายตอนนอนเป็นช่วงที่ป้องกันภัยรังสี . จากคลื่นสัญญาณได้					
21การใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเวลานาน ๆ ติดต่อกันหลายปี นำไปสู่โรคติดโทรศัพท์ . มือถือได้					
22 .การใช้โทรศัพท์มือถือแชตพูดคุยกับเพื่อนมาก ๆ แม้ขณะเรียนก็ไม่ส่งผลเสีย ต่อการเรียน					
23สุขภาพจิตและอารมณ์ หงุดหงิด ก้าวร้าวเมื่อถูกสั่งห้าม หยุด เป็นผลมาจาก . การใช้อินเทอร์เน็ต					
24 .ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวจะลดลงถ้ามีการกำหนดกติกาการใช้กับผู้ปกครอง					
25บนโลกออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตมีภัยร้ายแฝงอยู่หลากหลายรูปแบบ จึงต้องใช้ . อย่างมีสติ					

ข้อคำถาม	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
25 บนโลกออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตมีภัยร้ายแฝงอยู่หลากหลายรูปแบบ . จึงต้องใช้ใช้อย่างมีสติ					
26การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนสื่อออนไลน์เป็นสิ่งดีเพราะทำให้บุคคลอื่น . เกิดความเชื่อถือเรา					
27การใช้เวลามาก ๆ ไปกับสื่อสังคมออนไลน์ จะส่งผลดีต่อตนเอง .					
28 การหมกมุ่นกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อตนเอง . ครอบครัว และสังคมได้					
29ข่าวสารเกี่ยวกับการร่วมช่วยเหลือบรรเทาทุกข์กันผ่านสื่อออนไลน์ เป็นสิ่ง . สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อสังคม					
30 .เนื้อหาที่ส่งผ่านสื่อออนไลน์เป็นสิ่งที่มีความน่าเชื่อถือทั้งหมด เพราะมีกฎหมายควบคุมอยู่					

3. เครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ฉบับที่ 4 แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

คำสั่ง : อ่านข้อคำถามแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของนักเรียน

หมายถึง 5	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า	จริงมากที่สุด
หมายถึง 4	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า	จริงมาก
หมายถึง 3	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า	ค่อนข้างจริง
หมายถึง 2	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า	ไม่จริง
หมายถึง 1	เมื่อนักเรียนมีความคิดเห็นว่า	ไม่จริงเลย

ข้อคำถาม	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
.1ข้าพเจ้าจะเชื่อถือและคล้อยตามข้อมูลข่าวสารออนไลน์ที่มีการแฝงเรื่องราวความเชื่อเพราะมีคุณประโยชน์ทางความคิด					
.2ข้าพเจ้าคิดเห็นว่าการนำเสนอภาพการยิงจ่อหัว เรื่องชู้สาว เรื่องส่วนตัวในข่าวออนไลน์ เป็นการหวังผลทางธุรกิจ ซึ่งไม่มีคุณค่าต่อผู้รับสารและสังคม					
.3ข้าพเจ้าเห็นว่าการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครทั้งดีและไม่ดี จากละคร และภาพยนตร์ออนไลน์ เป็นสิ่งสร้างสรรค์					
.4ข้าพเจ้าเห็นว่าการใช้เวลาไปกับดูละครและภาพยนตร์มีประโยชน์กว่าการนั่งสนทนากับเพื่อน ๆ หรือคนในบ้าน					
.5ข้าพเจ้าเห็นว่าควรดูละครและภาพยนตร์ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตหรือเพื่อความบันเทิงใจ					
.6ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเลือกฟังเพลงออนไลน์เศร้า ๆ ในขณะที่เสียใจจะส่งผลดีกับการเข้าถึงความรู้สึกซึ่งในอารมณ์					
.7ข้าพเจ้าคิดว่าการฟังเพลงออนไลน์ต้องรู้จักใช้สติระงับยับยั้งอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ จะส่งผลดีต่อความคิดและจิตใจ					
.8ข้าพเจ้าคิดว่าเมื่อผู้ประกอบการโฆษณาออนไลน์ว่ามีแคมฟรีเมื่อไรควรซื้อสินค้านั้น เพราะเป็นการคืนกำไร					
.9ข้าพเจ้าคิดเห็นว่าควรประเมินคุณค่าที่แท้จริง ก่อนตัดสินใจซื้อมาบริโภคตามคำโฆษณาที่ดึงดูดใจ					
.10ข้าพเจ้ารับรู้ว่าจะควรคล้อยตามโฆษณาออนไลน์ที่คนส่วนใหญ่เห็นว่าเชื่อถือได้					

ข้อคำถาม	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
.11ข้าพเจ้าเข้าใจดีว่าสื่อโฆษณาออนไลน์จะมีกลวิธีการนำเสนอต่าง ๆ ที่โน้มน้าว ดึงดูดใจ จึงควรพิจารณาก่อนคล้อยตาม					
.12ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเล่นเกมออนไลน์นาน ๆ คือ สิ่งที่ผ่อนคลายความเครียดได้ดีที่สุด					
.13ข้าพเจ้ารับรู้ว่าการเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่ทำให้ได้ความรู้และฝึกฝนทักษะ จะเกิดประโยชน์					
.14ข้าพเจ้าจะทำกิจกรรมอื่น ๆ บ้าง นอกจากเล่นเกมออนไลน์ เช่น อ่านหนังสือ ออกกำลังกาย หรือทำกิจกรรมกับครอบครัว					
.15ข้าพเจ้ารู้และเข้าใจดีว่าควรรู้จักระงับอารมณ์เมื่อพ่อแม่ห้าม หรือ บอกให้เลิกเล่นเกมออนไลน์					
.16ข้าพเจ้ารับรู้ว่าการจดจำเอาความรุนแรงในเกมมาใช้ประโยชน์ในการป้องกันตัว เมื่อเล่นกับเพื่อน					
.17ข้าพเจ้าคิดว่าจะเล่นเกมโดยไม่ยอมลุกไปทานอาหาร เข้าห้องน้ำเพราะทำให้ ขาดตอนส่งผลเสียต่อสุขภาพจิตและอารมณ์					
.18ข้าพเจ้าเห็นว่าควรมีมารยาทพื้นฐานการใช้สื่อเพื่อนออนไลน์ คือ ใช้ภาษาสุภาพ แสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์					
.19ข้าพเจ้าคิดว่าการใช้สื่อเพื่อนออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ที่สุด ต้องปฏิเสธ ความคิดเห็นที่แตกต่างทุกครั้ง					
.20ข้าพเจ้าคิดว่าการปิดบังตัวตนที่แท้จริงบนโลกออนไลน์ ทำให้ทำผิดกฎหมายได้ และตำรวจติดตามตัวมาดำเนินคดียาก					
.21ข้าพเจ้าเห็นว่าโทรศัพท์มือถือมีประโยชน์มาก ถ้าใช้ไปในทางที่สร้างสรรค์ แก่ตนเองและสังคม					
.22ข้าพเจ้าเห็นว่าไม่ควรใช้โทรศัพท์มือถือในทางที่เสียหาย เช่น แอบถ่าย โพสต์ ประจาน โหลดเนื้อหาผิดกฎหมาย และโทรข่มขู่คุกคามผู้อื่น					
.23ข้าพเจ้ารับรู้ว่าการเลือกรุ่นโทรศัพท์และแพ็คเกจที่ใช้งานได้หลากหลาย และ วิ่งตามแฟชั่น จึงจะใช้ประโยชน์ได้ดีที่สุด					
.24ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเล่นอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์กว่าการทำกิจกรรมอื่น ร่วมกับครอบครัว					
.25ข้าพเจ้าคิดเห็นว่าควรไต่ตรงข้อมูลที่ชักจูงใจบนอินเทอร์เน็ตก่อนตัดสินใจเชื่อ					

ข้อคำถาม	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
.26 ข้าพเจ้ารู้สึกที่สามารถป้องกันภัยอันตรายจากอินเทอร์เน็ตที่มาถึงตัวได้ หากใช้สติปัญญาคิดไตร่ตรอง					
.27 ข้าพเจ้าคิดว่าบนสื่อสังคมออนไลน์ใช้ระบายนามณ์ความรู้สึกคำหยาบคายได้อย่างอิสระเพราะไม่กระทบใคร					
.28 ข้าพเจ้ารับรู้ว่าการระมัดระวังในการโพสต์ที่เข้าข่ายผิดกฎหมายและถูกดำเนินคดี					
.29 ข้าพเจ้าคิดว่าต้องมีสติ สร้างสรรค์ในการโพสต์ แชร์ ส่งต่อ แบ่งปัน Like บนสื่อออนไลน์ เพื่อลดผลกระทบต่อสังคม					
.30 ข้าพเจ้าคิดว่าเด็กก็สามารถเข้าถึงเว็บการพนัน ลามก เนื้อหารุนแรงได้อย่างอิสระเหมือนผู้ใหญ่					

ภาคผนวก ค
การหาคุณภาพเครื่องมือวัด

1. ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับระดับพฤติกรรมการเรียนรู้
ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน)
ฉบับที่ 2 แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์
2. ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับนิยามที่กำหนด
ฉบับที่ 3 แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์
ฉบับที่ 4 แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็น
ประโยชน์
3. ค่าความยากง่าย (p) , ค่าอำนาจจำแนก (r) และ ค่าความเชื่อมั่น (Reliability)
ของเครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ทั้ง 4 ฉบับ

1. ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับระดับพฤติกรรมการเรียนรู้

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน Pre-test)

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ				ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ				ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3	รวม	IOC	แปลผล		1	2	3	รวม	IOC	แปลผล
1	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	16	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
2	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	17	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
3	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	18	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
4	1	0	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	19	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
5	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	20	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
6	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	21	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
7	1	0	0	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์	22	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
8	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	23	1	0	0	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
9	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	24	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
10	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	25	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
11	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	26	1	0	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
12	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	27	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
13	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	28	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
14	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	29	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
15	1	0	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	30	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์

ต่อ >

ฉบับที่ 1 (ต่อ)

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน Pre-test)

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3		IOC	แปลผล		1	2	3		IOC	แปลผล
31	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	46	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
32	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	47	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
33	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	48	1	0	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
34	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	49	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
35	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	50	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
36	1	0	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	51	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
37	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	52	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
38	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	53	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
39	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	54	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
40	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	55	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
41	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์	56	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
42	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	57	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
43	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	58	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
44	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	59	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
45	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	60	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์

แบบทดสอบฉบับที่ 1 วัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน Pre-test) มีจำนวนทั้งหมด 60 ข้อ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ไว้จำนวน 40 ข้อ ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.67 – 1.00

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน Post-test)

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3		IOC	แปลผล		1	2	3		IOC	แปลผล
1	0	1	1	2	1.00	ผ่านเกณฑ์	16	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
2	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	17	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
3	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	18	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
4	1	0	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	19	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
5	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	20	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
6	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	21	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
7	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	22	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
8	1	1	0	2	1.00	ผ่านเกณฑ์	23	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
9	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	24	0	1	0	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
10	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	25	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
11	1	1	1	3	0.67	ผ่านเกณฑ์	26	1	0	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
12	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	27	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
13	1	1	1	3	0.67	ผ่านเกณฑ์	28	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
14	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	29	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
15	1	1	1	3	0.67	ผ่านเกณฑ์	30	1	1	1	1	1.00	ผ่านเกณฑ์

ต่อ >

ฉบับที่ 1 (ต่อ) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
(แบบคู่ขนาน Post-test)

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3		IOC	แปลผล		1	2	3		IOC	แปลผล
31	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	46	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
32	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	47	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
33	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	48	1	0	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
34	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	49	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
35	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	50	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
36	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	51	1	1	1	1	1.00	ผ่านเกณฑ์
37	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	52	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
38	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	53	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
39	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	54	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
40	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	55	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
41	1	1	1	1	1.00	ผ่านเกณฑ์	56	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
42	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	57	1	1	1	1	1.00	ผ่านเกณฑ์
43	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	58	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
44	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	59	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
45	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	60	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์

แบบทดสอบฉบับที่ 1 วัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน Post-test) มีจำนวนทั้งหมด 60 ข้อ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ไว้จำนวน 40 ข้อ ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.67 – 1.00

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3		IOC	แปลผล		1	2	3		IOC	แปลผล
1	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	21	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
2	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	22	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
3	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	23	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
4	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	24	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
5	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	25	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
6	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	26	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
7	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	27	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
8	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	28	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
9	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	29	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
10	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์	30	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
11	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	31	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
12	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	32	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
13	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	33	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
14	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	34	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
15	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	35	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
16	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	36	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
17	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์	37	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
18	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	38	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
19	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	39	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
20	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	40	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์

ต่อ >

ฉบับที่ 2 (ต่อ) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3		IOC	แปลผล		1	2	3		IOC	แปลผล
41	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	54	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
42	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	55	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
43	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	56	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
44	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	57	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
45	1	1	0	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	58	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
46	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์	59	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
47	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	60	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
48	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	61	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
49	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	62	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
50	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	63	0	0	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
51	1	-1	1	1	0.33	ไม่ผ่านเกณฑ์	64	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
52	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	65	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
53	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์							

แบบทดสอบฉบับที่ 2 วัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ มีจำนวนทั้งหมด 65 ข้อ ผู้วิจัย
คัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับระดับ
พฤติกรรมการเรียนรู้ไว้จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.67 – 1.00

2. ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับนิยามที่กำหนด

ฉบับที่ 3 แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3		IOC	แปลผล		1	2	3		IOC	แปลผล
1	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	16	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
2	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	17	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
3	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	18	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
4	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	19	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
5	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	20	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
6	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	21	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
7	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	22	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
8	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	23	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
9	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	24	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
10	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	25	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
11	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	26	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
12	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	27	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
13	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	28	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
14	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	29	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
15	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	30	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์

ต่อ >

ฉบับที่ 3 (ต่อ) แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3		IOC	แปลผล		1	2	3		IOC	แปลผล
31	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	46	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
32	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	47	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
33	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	48	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
34	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	49	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
35	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	50	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
36	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	51	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
37	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	52	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
38	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	53	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
39	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	54	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
40	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	55	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
41	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	56	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
42	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	57	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
43	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	58	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
44	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	59	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
45	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	60	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์

แบบทดสอบฉบับที่ 3 วัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ มีจำนวนทั้งหมด 60 ข้อ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับ ภัยคุกคามที่กำหนดไว้ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.67 – 1.00

ฉบับที่ 4 แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3		IOC	แปลผล		1	2	3		IOC	แปลผล
1	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	16	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
2	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	17	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
3	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	18	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
4	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	19	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
5	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	20	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
6	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	21	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
7	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	22	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
8	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	23	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
9	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	24	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
10	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	25	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
11	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	26	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
12	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	27	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
13	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	28	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
14	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	29	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
15	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	30	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์

ต่อ >

ฉบับที่ 4 (ต่อ) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์		ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ผลการวิเคราะห์	
	1	2	3		IOC	แปลผล		1	2	3		IOC	แปลผล
31	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	46	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
32	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	47	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
33	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	48	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
34	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	49	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
35	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	50	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
36	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	51	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
37	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	52	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
38	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	53	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
39	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	54	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
40	0	1	1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์	55	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
41	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	56	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
42	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	57	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
43	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	58	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
44	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	59	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์
45	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์	60	1	1	1	3	1.00	ผ่านเกณฑ์

แบบทดสอบฉบับที่ 4 วัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ มีจำนวนทั้งหมด 60 ข้อ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับกับนิยามที่กำหนดไว้ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.67 – 1.00

3. ค่าความยากง่าย (p) , ค่าอำนาจจำแนก (r) และ ค่าความเชื่อมั่น (Reliability)
ของเครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน Pre-test)

ข้อ	p	r	แปลความหมาย		ข้อ	p	r	แปลความหมาย	
			ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก				ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก
1	0.63	0.38	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้บ้าง	21	0.60	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
2	0.53	0.63	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	22	0.73	0.75	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
3	0.73	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	23	0.40	0.50	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง
4	0.47	0.38	ปานกลาง	จำแนกได้บ้าง	24	0.37	0.50	ค่อนข้างยาก	จำแนกได้ปานกลาง
5	0.77	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	25	0.47	0.75	ปานกลาง	จำแนกได้ดี
6	0.73	0.88	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดีมาก	26	0.73	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
7	0.73	0.75	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	27	0.67	0.88	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดีมาก
8	0.57	0.38	ปานกลาง	จำแนกได้บ้าง	28	0.40	0.50	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง
9	0.53	0.88	ปานกลาง	จำแนกได้ดีมาก	29	0.73	0.50	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
10	0.67	0.50	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง	30	0.67	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
11	0.53	0.50	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	31	0.53	0.50	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง
12	0.47	0.88	ปานกลาง	จำแนกได้ดีมาก	32	0.73	0.50	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
13	0.67	0.75	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	33	0.70	0.75	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
14	0.53	0.75	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	34	0.73	0.50	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
15	0.57	0.38	ปานกลาง	จำแนกได้บ้าง	35	0.40	0.50	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง
16	0.50	0.50	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	36	0.70	0.75	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
17	0.67	0.38	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้บ้าง	37	0.53	0.38	ปานกลาง	จำแนกได้บ้าง
18	0.57	0.63	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	38	0.70	0.75	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
19	0.60	0.38	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้บ้าง	39	0.77	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
20	0.53	0.63	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	40	0.70	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี

Min 0.37 0.38 KR20 (Alpha) = 0.931

Max 0.77 0.88

ความยากง่าย = 0.37 - 0.77 อำนาจจำแนก = 0.38 - 0.88 ความเชื่อมั่น = 0.931

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (แบบคู่ขนาน Post-test)

ข้อ	p	r	แปลความหมาย		ข้อ	p	r	แปลความหมาย	
			ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก				ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก
1	0.50	0.89	ปานกลาง	จำแนกได้ดีมาก	21	0.73	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
2	0.63	0.39	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้บ้าง	22	0.57	0.76	ปานกลาง	จำแนกได้ดี
3	0.60	0.76	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	23	0.50	0.64	ปานกลาง	จำแนกได้ดี
4	0.73	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	24	0.50	0.88	ปานกลาง	จำแนกได้ดีมาก
5	0.43	0.76	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	25	0.63	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
6	0.67	0.40	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง	26	0.67	0.88	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดีมาก
7	0.57	0.75	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	27	0.43	0.65	ปานกลาง	จำแนกได้ดี
8	0.67	0.64	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	28	0.50	0.51	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง
9	0.57	0.53	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	29	0.60	0.88	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดีมาก
10	0.63	0.88	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดีมาก	30	0.50	0.40	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง
11	0.53	0.53	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	31	0.43	0.42	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง
12	0.67	0.76	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	32	0.53	0.76	ปานกลาง	จำแนกได้ดี
13	0.43	0.65	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	33	0.70	0.51	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
14	0.47	0.54	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	34	0.60	0.88	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดีมาก
15	0.73	0.51	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง	35	0.33	0.43	ค่อนข้างยาก	จำแนกได้ปานกลาง
16	0.63	0.64	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	36	0.60	0.88	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดีมาก
17	0.67	0.50	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง	37	0.63	0.88	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดีมาก
18	0.40	0.67	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	38	0.67	0.88	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดีมาก
19	0.53	0.78	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	39	0.57	0.76	ปานกลาง	จำแนกได้ดี
20	0.73	0.63	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	40	0.57	0.64	ปานกลาง	จำแนกได้ดี

Min 0.33 0.39 KR20 (Alpha) = 0.951

Max 0.73 0.89

ความยากง่าย = 0.33 - 0.73 อำนาจจำแนก = 0.39 - 0.89 ความเชื่อมั่น = 0.951

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์

ข้อ	p	r	แปลความหมาย		ข้อ	p	r	แปลความหมาย	
			ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก				ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก
1	0.80	0.33	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้บ้าง	16	0.73	0.48	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
2	0.77	0.56	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง	17	0.43	0.58	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง
3	0.47	0.39	ปานกลาง	จำแนกได้บ้าง	18	0.77	0.56	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
4	0.50	0.47	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	19	0.63	0.51	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
5	0.73	0.48	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง	20	0.57	0.36	ปานกลาง	จำแนกได้บ้าง
6	0.50	0.58	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	21	0.77	0.67	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
7	0.63	0.51	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง	22	0.60	0.44	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
8	0.50	0.58	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	23	0.63	0.48	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
9	0.50	0.47	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	24	0.60	0.55	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
10	0.53	0.55	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง	25	0.50	0.55	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง
11	0.73	0.59	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง	26	0.50	0.74	ปานกลาง	จำแนกได้ดี
12	0.57	0.74	ปานกลาง	จำแนกได้ดี	27	0.67	0.67	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี
13	0.63	0.33	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้บ้าง	28	0.60	0.55	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง
14	0.60	0.44	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ปานกลาง	29	0.50	0.62	ปานกลาง	จำแนกได้ดี
15	0.77	0.67	ค่อนข้างง่าย	จำแนกได้ดี	30	0.47	0.55	ปานกลาง	จำแนกได้ปานกลาง

Min 0.43 0.33 KR20 (Alpha) = 0.895

Max 0.80 0.74

ความยากง่าย = 0.43 - 0.80 อำนาจจำแนก = 0.33 - 0.74 ความเชื่อมั่น = 0.895

ฉบับที่ 3 แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์

ข้อ	r	แปลความหมาย ค่าอำนาจจำแนก	ข้อ	r	แปลความหมาย ค่าอำนาจจำแนก
1	0.53	จำแนกได้ปานกลาง	16	0.68	จำแนกได้ดี
2	0.58	จำแนกได้ปานกลาง	17	0.72	จำแนกได้ดี
3	0.26	จำแนกได้บ้าง	18	0.87	จำแนกได้ดีมาก
4	0.61	จำแนกได้ดี	19	0.58	จำแนกได้ปานกลาง
5	0.58	จำแนกได้ปานกลาง	20	0.81	จำแนกได้ดีมาก
6	0.53	จำแนกได้ปานกลาง	21	0.38	จำแนกได้บ้าง
7	0.45	จำแนกได้ปานกลาง	22	0.54	จำแนกได้ปานกลาง
8	0.54	จำแนกได้ปานกลาง	23	0.45	จำแนกได้ปานกลาง
9	0.54	จำแนกได้ปานกลาง	24	0.62	จำแนกได้ดี
10	0.69	จำแนกได้ดี	25	0.75	จำแนกได้ดี
11	0.58	จำแนกได้ปานกลาง	26	0.53	จำแนกได้ปานกลาง
12	0.43	จำแนกได้ปานกลาง	27	0.79	จำแนกได้ดี
13	0.54	จำแนกได้ปานกลาง	28	0.63	จำแนกได้ดี
14	0.48	จำแนกได้ปานกลาง	29	0.58	จำแนกได้ปานกลาง
15	0.66	จำแนกได้ดี	30	0.48	จำแนกได้ปานกลาง

Min 0.26 Reliability Statistics

Max 0.87 Cronbach's Alpha 0.9418

อำนาจจำแนก = 0.26 - 0.87 ความเชื่อมั่น = 0.942

ฉบับที่ 4 แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

ข้อ	r	แปลความหมาย ค่าอำนาจจำแนก	ข้อ	r	แปลความหมาย ค่าอำนาจจำแนก
1	0.42	จำแนกได้ปานกลาง	16	0.44	จำแนกได้ปานกลาง
2	0.47	จำแนกได้ปานกลาง	17	0.65	จำแนกได้ดี
3	0.59	จำแนกได้ปานกลาง	18	0.67	จำแนกได้ดี
4	0.67	จำแนกได้ดี	19	0.41	จำแนกได้ปานกลาง
5	0.51	จำแนกได้ปานกลาง	20	0.21	จำแนกได้บ้าง
6	0.33	จำแนกได้บ้าง	21	0.44	จำแนกได้ปานกลาง
7	0.43	จำแนกได้ปานกลาง	22	0.60	จำแนกได้ดี
8	0.35	จำแนกได้บ้าง	23	0.35	จำแนกได้บ้าง
9	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	24	0.63	จำแนกได้ดี
10	0.36	จำแนกได้บ้าง	25	0.65	จำแนกได้ดี
11	0.34	จำแนกได้บ้าง	26	0.66	จำแนกได้ดี
12	0.38	จำแนกได้บ้าง	27	0.49	จำแนกได้ปานกลาง
13	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	28	0.65	จำแนกได้ดี
14	0.50	จำแนกได้ปานกลาง	29	0.47	จำแนกได้ปานกลาง
15	0.55	จำแนกได้ปานกลาง	30	0.56	จำแนกได้ปานกลาง

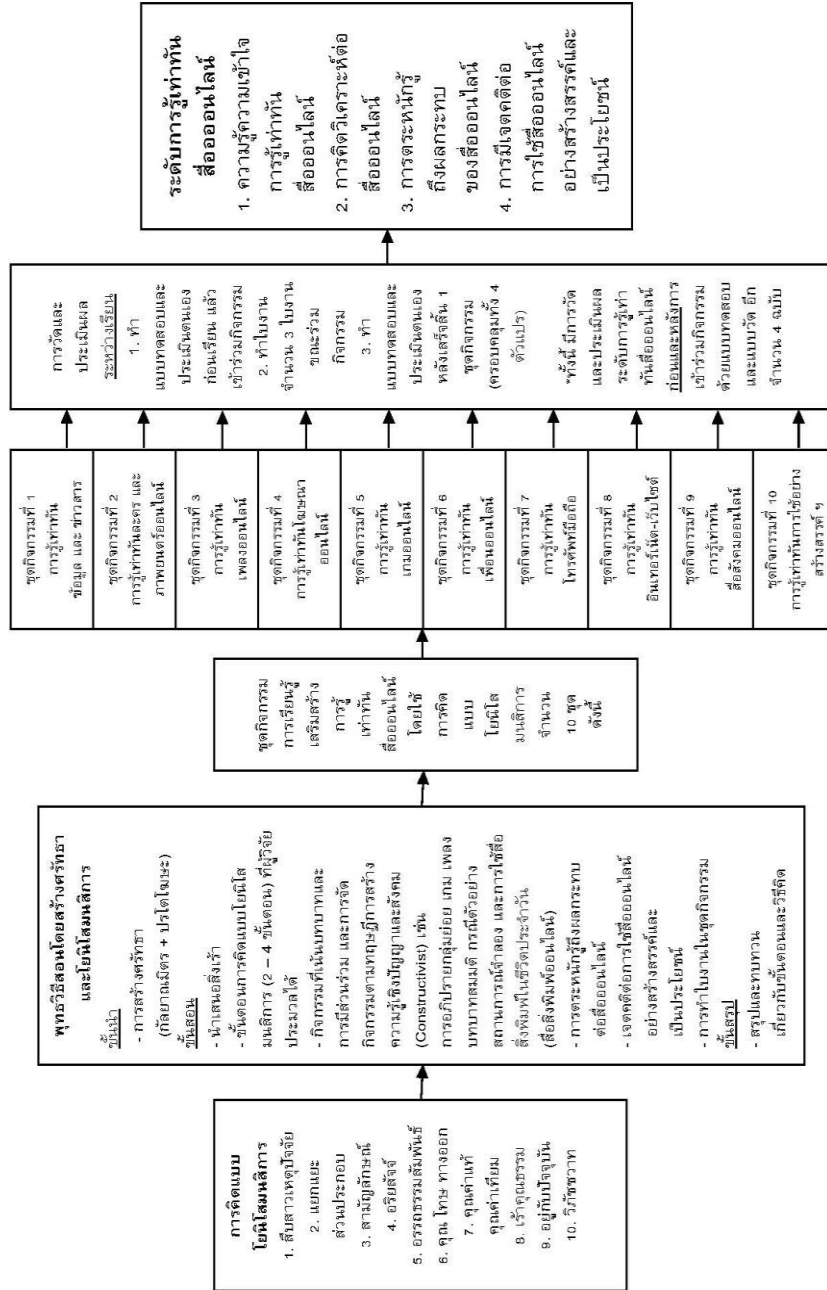
Min 0.21 Reliability Statistics

Max 0.67 Cronbach's Alpha 0.912

อำนาจจำแนก = 0.21 - 0.67 ความเชื่อมั่น = 0.912

ภาคผนวก ง

1. แผนภาพกรอบแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ
2. ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการและกิจกรรมที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ตัวอย่าง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ



1. แผนภาพกรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้อยู่ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยธินิยมและการ

2. ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการและกิจการที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เน้น บทบาทและ การมีส่วนร่วม
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 1 การรู้จักกัน ข้อมูลและข่าวสาร	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย - พิจารณาเหตุการณ์ เรื่องราว - สืบค้น สืบสาวถึง สาเหตุ และ ส่วนประกอบที่ทำให้ เกิดผล ด้วยการ หาความสัมพันธ์ หรือ ตั้งคำถาม หาคำตอบ	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ - พิจารณายองค์ประกอบของ สรรพสิ่ง - วิเคราะห์, จำแนก, แยกแยะ, จัดประเภท / หมวดหมู่ ของ องค์ประกอบย่อย - หาความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุ เป็นผลกัน วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ - การไตร่ตรอง พิจารณาตาม หลักการและความมุ่งหมาย	ขั้นที่ 1 พิจารณาไตร่ตรอง เหตุการณ์ หรือ เรื่องราว ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะ ตามหลักการและความมุ่งหมาย ขั้นที่ 3 สืบสาวถึงสาเหตุและส่วนประกอบที่ ทำให้เกิดผล ด้วยการหาความสัมพันธ์ หรือตั้งคำถาม หาคำตอบ	การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน (Online Media)

ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมและการและกิจกรรมที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนโสมหลักการ		ขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมหลักการที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ชุดที่ 2 การรู้เท่าทันละคร และภาพยนตร์	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	วิธีคิดที่ 10 วิภาษวาท - จำแนกโดยมองหรือแสดงความจริงให้ตรง ในแง่ต่าง ๆ ว่าดี ไม่ดี อย่างไร ไม่ดีคือไม่เป็นเช่นนั้นไปหมด แล้วประเมินค่า - แสดงออกและสื่อความตามความคิดด้วยการพูดจำแนกประเด็นและแง่มุมที่ว่าดี ไม่ดีอย่างไร ซึ่งประเมินค่าแล้ว	ขั้นที่ 1 พิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์ (จากการดูละครและภาพยนตร์) ตามหลักการและความมุ่งหมาย ขั้นที่ 2 จำแนกโดยมองตามความเป็นจริงในแง่ต่าง ๆ ว่าดี หรือ ไม่ดี อย่างไร แล้วประเมินค่าสิ่งนั้น ตามหลักการและความมุ่งหมาย ขั้นที่ 3 แสดงออกและสื่อความด้วยการพูดนำเสนอข้อสรุปที่ละประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ ตามหลักการและความมุ่งหมาย	การใช้บทบาทสมมติ (Role-play)
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์	วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน - การใช้สติยับยั้ง	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ - การไตร่ตรอง ที่พิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย	ขั้นที่ 1 การพิจารณาไตร่ตรอง เหตุการณ์ หรือ สภาพการณ์ (จากการฟังเพลง)	การใช้เพลง (Song)

ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมนัสและการและกิจกรรมที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนโสมนัส		ขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมนัสการที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เห็นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์ (ต่อ)	<p>วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การบังคับจิตใจไม่ให้ฟุ้งซ่านตามอารมณ์ และค้นหา - คิดวิเคราะห์เหตุผล เชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ประกอบต่าง ๆ 	<p>วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก</p> <ul style="list-style-type: none"> - พิจารณาสรรพสิ่ง เหตุการณ์ หรือ สภาพการณ์ - จำแนกแยกแยะ ด้านดี ด้านเสีย - วิเคราะห์หาเหตุผลตามหลักการ ความมุ่งหมาย - ตัดสินใจหาทางออกสู่การปฏิบัติที่เหมาะสม 	<p>ขั้นที่ 2 คิดวิเคราะห์หาเหตุผล เชื่อมโยงความสัมพันธ์องค์ประกอบต่าง ๆ ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3 การใช้สติยั้ง บังคับจิตใจไม่ให้ฟุ้งซ่านตามอารมณ์ความรู้สึก</p> <p>ขั้นที่ 4 จำแนกแยกแยะ ด้านดี ด้านเสีย ตัดสินใจหาทางออกสู่การปฏิบัติที่เหมาะสม</p>	การใช้เพลง (Song)
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์	<p>วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ปัญญาไตร่ตรอง - ความเข้าใจในเหตุผล 	<p>วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การไตร่ตรอง พิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย 	<p>ขั้นที่ 1 การใช้ปัญญาพิจารณา ไตร่ตรอง สภาพการณ์ด้วยความเข้าใจในเหตุผล</p>	กรณีตัวอย่าง (Case)

ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมนสิทธิ์การและกิจกรรมที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนโสมนสิทธิ์การ		ขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมนสิทธิ์การที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เห็นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์ (ต่อ)	วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม (ต่อ) - การวินิจฉัย (ลงความเห็น) คุณค่าแท้ และ คุณค่าเทียม - การคิดประเมินค่า - การตัดสินใจเลือก	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ - การใคร่ครวญ พิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย	ขั้นที่ 2 การวินิจฉัย (ลงความเห็น) คุณค่าแท้และคุณค่าเทียมตามหลักการและความมุ่งหมาย ขั้นที่ 3 การคิดประเมินค่าและการตัดสินใจเลือก	การใช้กรณีตัวอย่าง (Case)
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์	วิธีคิดที่ 6 คุณโทษ ทางออก - พิจารณาสรรพสิ่ง เหตุการณ์ หรือ สภาพการณ์ - จำแนกแยกแยะ ด้านดี ด้านเสีย - วิเคราะห์หาเหตุผลตามหลักการ ความมุ่งหมาย - ตัดสินใจหาทางออกสู่การปฏิบัติที่เหมาะสม	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย สืบสาวเหตุการณ์ - พิจารณาเหตุการณ์ - สืบค้น สืบสาวถึงสาเหตุ และส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผล ด้วยการหาความสัมพันธ์หรือตั้งคำถาม	ขั้นที่ 1 พิจารณาใคร่ครวญสภาพการณ์แล้วหาความสัมพันธ์ ขั้นที่ 2 จำแนกแยกแยะโดยใคร่ครวญส่วนประกอบที่เป็นคุณ	การใช้เกม (Game)

ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการและกิจการที่มีบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ	ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เห็นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทัน เกมออนไลน์ (ต่อ)	<p>วิธีคิดที่ 2</p> <p>แยกแยะส่วนประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - พิจารณาองค์ประกอบของสรรพสิ่ง - วิเคราะห์, จำแนก, แยกแยะ, จัดประเภท / หมวดหมู่ ขององค์ประกอบย่อย - หาคความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุเป็นผลกัน <p>วิธีคิดที่ 5</p> <p>อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <p>(หลักการและความมุ่งหมาย)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การไตร่ตรอง พิจารณาหลักการและความมุ่งหมาย 	<p>ขั้นที่ 3</p> <p>จำแนกแยกแยะโดยไตร่ตรองส่วนประกอบที่เป็นโทษ</p> <p>ขั้นที่ 4</p> <p>ตัดสินใจหาทางออกสู่การปฏิบัติที่เหมาะสม</p>	การใช้เกม (Game)
	<p>วิธีคิดที่ 6</p> <p>คุณ โทษ ทางออก</p> <p>(ต่อ)</p>		

ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการและกิจการที่มีบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ	ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เห็นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ชุดที่ 6 การรู้จักกันเพื่อนออนไลน์	<p>วิธีคิดที่ 8 เร้าคุณธรรม หลักปฏิบัติ 5 ชั้น คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มนสิการ คือ คิดนึกใส่ใจถึงสิ่งอื่นที่ตัวเอง 2. พิจารณาโทษของความคิดที่เป็นอกุศลว่าไม่ดีไม่งาม ก่อผลร้าย 3. ไม่คิดถึง ไม่ใส่ใจถึง 4. พิจารณาสังขารสังฐานของความคิดในแง่ที่เป็นความรู้ หรือพิจารณาถึงเหตุปัจจัย 5. อริยฐานจิต คือ ตั้งใจแน่วแน่ ที่จะข่มใจระงับความคิดนั้นเสีย 	<p>ขั้นที่ 1 พิจารณาไตร่ตรองสภาพการณ์ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 คิดเร้าคุณธรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คิดนึกใส่ใจถึงสิ่งที่เป็นอกุศล 2. พิจารณาโทษของความคิดที่เป็นอกุศล 3. ไม่คิดถึงไม่ใส่ใจถึงความคิดอกุศล 4. พิจารณาถึงสิ่งที่ทำให้เกิดความคิดอกุศล 5. ตั้งจิตอธิษฐานข่มใจระงับความคิดอกุศล 	การใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)

ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมนสิการและกิจการที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนโสมนสิการ	ขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมนสิการที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เห็นบทบาทและการมีส่วนร่วม	
ชุดที่ 7 การรู้เท่าทัน โทรศัพท์มือถือ	<p>วิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - พิจารณาองค์ประกอบของสรรพสิ่ง - วิเคราะห์, จำแนก, แยกแยะ, จัดประเภท / หมวดหมู่ ขององค์ประกอบย่อย - หาความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุเป็นผลกัน 	<p>วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การไตร่ตรอง พิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย <p>วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก</p> <ul style="list-style-type: none"> - พิจารณาสรรพสิ่ง เหตุการณ์ หรือ สภาพการณ์ - จำแนกแยกแยะ ด้านดี ด้านเสีย - วิเคราะห์หาเหตุผลตามหลักการ ความมุ่งหมาย - ตัดสินใจหาทางออกที่เหมาะสม 	<p>ขั้นที่ 1 พิจารณาไตร่ตรองสภาพการณ์</p> <p>ขั้นที่ 2 จำแนกแยกแยะด้านดี ด้านเสีย ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3 ตัดสินใจหาทางออกสู่การปฏิบัติที่เหมาะสม</p>	<p>การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)</p>

ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมนสิการและกิจการที่มีส่วนบทบาทที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนโสมนสิการ		ขั้นตอนการคิดแบบโยนโสมนสิการที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เห็นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ชุดที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์	<p>วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - รู้เท่าทันและยอมรับความจริง ถึงเหตุปัจจัย - แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัย 	<p>วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย</p> <p>การได้ตรวจสอบ ฟังจรรยาตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ฟังจรรยาเหตุการณ์ - สืบค้น สืบสาวถึงสาเหตุ และส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผล - ด้วยการศึกษาความสัมพันธ์ หรือตั้งคำถาม 	<p>ขั้นที่ 1 การได้ตรวจสอบ ฟังจรรยาเหตุการณ์ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 สืบสาวถึงสาเหตุ และส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผล</p> <p>ขั้นที่ 3 ด้วยการหาความสัมพันธ์</p> <p>ขั้นที่ 4 รู้เท่าทันและยอมรับความจริง ถึงเหตุปัจจัย</p> <p>ขั้นที่ 5 แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัย</p>	การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic newspaper)
ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	<p>วิธีคิดที่ 4 อริยสังข์</p> <p>- "ทุกข์" (ผล) – เป็นตัวปัญหาเป็นสถานการณ์ที่ประสบซึ่งไม่ต้องการ</p>	<p>วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - รู้เท่าทันและยอมรับความจริง ถึงเหตุปัจจัย - แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัย 	<p>ขั้นที่ 1 การพิจารณาไตร่ตรอง เหตุการณ์ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p>	การใช้กรณีตัวอย่าง (Case)

ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนีโสมนสติกการและกิจการที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนีโสมนสติกการ		ขั้นตอนการคิดแบบโยนีโสมนสติกการที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เห็นบทบาทและการมีส่วนร่วม
<p>ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (ต่อ)</p>	<p>วิธีคิดที่ 4 อริยสัจ (ต่อ) - "สมุทัย" (เหตุ) – เป็นที่มาของปัญหา เป็นตัวการที่ต้องกำจัดแก้ไขให้พ้นปัญหา - "นิโรธ" (ผล) – เป็นภาวะสิ้นปัญหา เป็นจุดหมายซึ่งต้องการจะเข้าถึง - "มรรค" (เหตุ) – เป็นวิธีการ เป็นข้อปฏิบัติที่ต้องกระทำในการแก้ไขสาเหตุ เพื่อบรรลุจุดหมาย คือภาวะสิ้นปัญหา อันได้แก่ ความดับทุกข์</p>	<p>วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ - การไตร่ตรอง ที่พิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย</p>	<p>ขั้นที่ 2 รู้เท่าทันและยอมรับความจริงถึงเหตุปัจจัย ขั้นที่ 3 แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัย ตามขั้นตอน ทุกข คือ สภาพปัญหาที่ประสบ หรือกำหนดปัญหานั้นให้ชัดเจน 2) สมุทัย คือ สืบค้นหาสาเหตุแห่งปัญหา เพื่อเตรียมแก้ไข 3) นิโรธ คือ ค้นหาทางแก้ไข หรือวิธีการพ้นจากปัญหาที่ประสบ 4) มรรค คือ นวัตกรรมแก้ไขปัญหาที่ประสมนั้นไปสู่การปฏิบัติ</p>	<p>การใช้กรณีตัวอย่าง (Case)</p>

ตารางการประมวลขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการและกิจกรรมที่เน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		ขั้นตอนการคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ประมวลได้	กิจกรรมที่เห็นบทบาทและการมีส่วนร่วม
ชุดที่ 10 ความรู้เท่าทันการใช้ อย่างสร้างสรรค์ และ เป็นประโยชน์	<p>วิธีคิดที่ 10 วิพากษ์บาท วิธีที่ 5 วิพากษ์บาท</p> <p>แบบจำแนกโดยเงื่อนไข</p> <ul style="list-style-type: none"> - การจำแนกโดยเงื่อนไข - การจำแนกโดยเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจนก่อนที่ละประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ แล้วจึงเสนอข้อสรุปหรือข้อวินิจฉัย - แสดงออกและสื่อความตามความคิดด้วยการพูดที่จำแนกแยกแยะประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ 	<p>วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <p>อรรถธรรมสัมพันธ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การไตร่ตรอง ที่พิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย 	<p>ขั้นที่ 1 การไตร่ตรอง ที่พิจารณาเหตุการณ์ตามหลักการและความมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 การจำแนกโดยเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจนก่อนที่ละประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ แล้วจึงเสนอข้อสรุปหรือข้อวินิจฉัย</p> <p>ขั้นที่ 3 แสดงออกและสื่อความตามความคิดด้วยการพูดที่จำแนกแยกแยะประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ</p>	การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

3. ตัวอย่าง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบ
โยนิโสมนสิการ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ



ชุดที่ 1

การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร

ชื่อ - นามสกุล ชั้น ป. 5 / เลขที่

คำอธิบายการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร

วิธีคิดหลัก : วิธีที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย
วิธีคิดร่วม : วิธีที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ และ
วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์

ขั้นตอนและวิธีการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้สอน จำนวน 3 คาบเรียน คาบเรียนละ 45 นาที
 - คาบเรียนที่ 1 ฝึกฝนการคิด
 - ทำแบบประเมินตนเองก่อนเรียน เข้าร่วมกิจกรรม ทำใบงานที่ 1
 - คาบเรียนที่ 2 ฝึกฝนการคิดซ้ำ
 - เข้าร่วมกิจกรรม ทำใบงานที่ 2
 - คาบเรียนที่ 3 สรุปทบทวนวิธีการคิด
 - เข้าร่วมกิจกรรม ทำใบงานที่ 3 ตอบแบบสอบถาม และ
 - ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน
2. *โดยให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากหน้าใบความรู้ ประกอบการทำใบงาน
2. หลังเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนตรวจสอบการทำใบงาน ครบทุกหน้า และ ทุกข้อ
3. ผู้เรียนนำเสนอชุดกิจกรรมการเรียนรู้คืนให้กับอาจารย์ผู้สอน เพื่อตรวจสอบและบันทึก

คะแนน

.....

แบบทดสอบและประเมินตนเองก่อนเรียน

ตอนที่ 1 เติมคำตอบสั้น ๆ เกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร” ให้ถูกต้อง

- 1) การตรวจสอบ ของข่าวก่อนตัดสินใจเชื่อ ถือว่ารู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร
- 2) เนื้อหาข่าวที่แฝงเร้นบางเรื่องราวไว้อาจทำให้เกิด โดยไม่ไตร่ตรองได้
- 3) ผู้ส่งข่าวและผู้ให้ข้อมูลในข่าวที่เป็นบุคคลทั่วไปอาจทำให้ข่าวนั้นขาดความ
- 4) เราไม่ควรบริโภคข่าวสารที่ไม่มี ต่อสาธารณะชน หรือ สังคม
- 5) การบริโภค เพียงแหล่งเดียวและไม่ตรวจสอบ อาจทำให้รับและเชื่อข่าวทันที



ตอนที่ 2 อ่านข่าวออนไลน์อย่างพินิจพิจารณาไตร่ตรอง

แล้วเติมคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามเหตุการณ์

“ลางเตือนเหตุร้าย” ไม่เชื่ออย่าลบหลู่! ปาฏิหาริย์ คำชะนวน

วานนี้ เกิดเหตุรถแหกโค้งตกถนนพลิกคว่ำที่ ถ.สายอุตรธานี-สกลนคร ตำรวจชุดตรวจจสอบที่เกิดเหตุ พบศพผู้เสียชีวิต 2 ราย ฎุภกรทักคอคหัก และมีผู้บาดเจ็บ 5 คน

สอบสวนคนขับให้การว่า “พญาตี 7 คน มาไหว้ปู่ศรีสุทธา ที่คำชะนวน จ.อุตรธานี เพื่อขอพร ซึ่งมีคนมาราบไหว้จำนวนมาก ทำให้ต้องเข้าแถวต่อคิวยาว จนเกิดอาการเมื่อยล้า ขากลับเมื่อขับมาถึงที่เกิดเหตุตบรถกลับ รถมจึงเสียหลักแหกโค้งพลิกคว่ำตกข้างถนน”

...ทั้งนี้คนขับยังยืนยันว่ามาจากฝันร้ายเมื่อ 2 วันก่อนว่าจะเกิดอุบัติเหตุ เป็นต้นเหตุ...

สาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุที่แท้จริงมาจากอะไร ?

1) เหตุ เพราะ มีคนมาราบไหว้หลวงปู่ศรีสุทธาจำนวนมาก

ผล

2) เหตุ เพราะ คนขับต้องเข้าแถวต่อคิวยาว

ผล

3) เหตุ เพราะ คนขับเกิดอาการเมื่อยล้า

ผล

4) เหตุ เพราะ คนขับวูบหลับบริเวณทางโค้ง

ผล

5) สาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุที่แท้จริงมาจากอะไร ?

คนขับฝันร้ายว่าจะเกิดอุบัติเหตุ เมื่อ 2 วันก่อน เป็นต้นเหตุ

คนขับหลับในเพราะความเมื่อยล้าจากการเข้าแถวรอกราบไหว้หลวงปู่ศรีสุทธา

ใบความรู้

การรู้เท่าทัน

ข้อมูลและข่าวสาร



ข้อมูลและข่าวสาร สามารถส่งผ่านสื่อได้หลายช่องทาง คือ

1. สื่อดั้งเดิม เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น
2. สื่อใหม่ หรือ สื่อดิจิทัล เช่น สื่อออนไลน์ หรือ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ได้แก่ เฟสบุ๊คส์ ไลน์ และ ยูทูป เป็นต้น สามารถเข้าถึงได้ สะดวกรวดเร็วด้วยคอมพิวเตอร์ เช่น ไอแพด แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน ที่เชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ต

ผลเสียที่เกิดจากการนำเสนอข้อมูลและข่าวสารผ่านสื่อต่าง ๆ

1. ผู้คนมักจะให้ความเชื่อถือในข่าวทันที เมื่อผู้สื่อข่าวหรือพิธีกรอ่านข่าวเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง
2. แหล่งที่มาของข่าว ถ้าผู้ส่งข่าวที่ไม่ใช่หน่วยงานแต่เป็นบุคคลทั่วไป ทำให้ข้อมูลและข่าวสารขาดความน่าเชื่อถือ เพราะไม่มีกระบวนการตรวจสอบข้อเท็จจริง
3. ความน่าเชื่อถือในข้อมูลข่าวสารจะลดลง เพราะ ความรวดเร็วในการแข่งขันนำเสนอข่าว
4. ขาดจริยธรรมการนำเสนอข่าว เช่น ข่าวที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น หรือ ละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์
5. ขาดความรับผิดชอบทางกฎหมาย เช่น นำเสนอข่าวเด็กและเยาวชนโดยไม่ได้เบลอใบหน้า การนำเสนอภาพที่ยั่วชวนเชิงลามกอนาจาร เป็นต้น
6. นำเสนอข่าวเพื่อประโยชน์เชิงพาณิชย์ เช่น การนำเสนอภาพการยิงจ่อหัว เรื่องชู้สาว เพื่อดึงดูดความสนใจ แต่ไม่เกิดประโยชน์ต่อสาธารณชน
7. การขาดความเป็นกลางของสื่อ เช่น สื่อรัฐจะสร้างภาพให้รัฐ สื่อเอกชนจะมุ่งแข่งขันเชิงธุรกิจ
8. เนื้อหาข่าวมีการแต่งเรื่องราวหรือสิ่งใดไว้ ทำให้เกิดความคิดคล้อยตามโดยไม่ไตร่ตรอง
9. บริโภคข่าวแหล่งเดียว เพราะไม่มีเวลาที่จะตรวจสอบทำให้รับและเชื่อข่าวทันที
10. การนำเสนอข่าวสารที่ไม่เกิดประโยชน์หรือคุณค่าทางจริยธรรม คุณค่าต่อสังคม เช่น ไม่ส่งเสริมคุณธรรม ทำให้เกิดการแตกแยก เป็นต้น

3. การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร

ในชีวิตประจำวัน เราบริโภคข่าวสารเพื่อให้ทราบข้อมูล เหตุการณ์ เรื่องราว ที่อาจจะมีผลต่อตนเอง แต่ในความเป็นจริง “เชื่อว่าข่าวสารจะถูกตั้งและนำเสนอเชื่อถือไปทั้งหมด” การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร ทำได้โดย

การเลือกรับหรือบริโภคอย่างมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองให้รอบคอบอย่างมีเหตุผลก่อนจะเชื่อหรือคล้อยตาม โดยใช้การตรวจสอบสื่อและเนื้อหาของข่าวที่น่าเสนอ ดังนี้

- 1) แหล่งที่มาของข่าวมาจากที่ใด และ ใครที่ให้ข้อมูล
- 2) การนำเสนอข่าวมีการใส่อุดมการณ์หรือไม่ อย่างไร
- 3) เนื้อหาข่าวมีเรื่องราวหรือสิ่งใดแฝง (ซ่อน, เร้น) อยู่ในการนำเสนอ
- 4) **ข้อเท็จจริง***และ**ข้อคิดเห็น****ในข่าวเป็นอย่างไร
- 5) มีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด
- 6) ควรตรวจสอบข่าวจากแหล่งอื่น ๆ ประกอบด้วย
- 7) คำนึงถึงคุณค่าทางจริยธรรม และคุณค่าทางสังคมของข่าวที่น่าเสนอ

ความหมายและลักษณะของข้อเท็จจริง* กับ ข้อคิดเห็น**

***ข้อเท็จจริง** หมายถึง ข้อความแห่งเหตุการณ์ที่เป็นมาหรือเป็นอยู่ตามจริง ซึ่งสามารถพิสูจน์สนับสนุน และยืนยันได้ **มีลักษณะ** คือ มีหลักฐานยืนยันเชื่อถือได้ และมีความสมเหตุสมผล

****ข้อคิดเห็น** หมายถึง ความเห็น ความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสาร ที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหา ซึ่งไม่สามารถสนับสนุนหรือยืนยันได้ **มีลักษณะ** คือ เป็นข้อความแสดงความรู้สึก การคาดคะเน หรือ ข้อเสนอแนะส่วนตัว



ใบงานที่ 1

คำสั่ง อ่านข่าวออนไลน์อย่างพินิจพิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์หรือเรื่องราว
ในข่าวสารนี้แล้วตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด

ข่าวออนไลน์ที่ 1

“ป้าแก้ว” เปิดตำราทำนายชะตาชีวิตทั้ง 13 คน หลังสูญหายเข้าถ้ำหลวง



ชาวเน็ตแห่แชร์กว่า 76,000 ครั้ง คลิปวิดีโอ “ป้าแก้ว” ทำนายดวงชะตาชีวิตทั้ง 13 ชีวิตที่พลัดหลงเข้าไปในวนอุทยานถ้ำหลวง – ขุนน้ำนางนอน ต.โป่งผา อ.แม่สาย จ.เชียงราย พร้อมทั้งคาดว่ามีคนไปลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์วานนี้ (26 มิ.ย.) มีผู้ใช้เฟซบุ๊ก “Thanyarat Nomkhort” ได้โพสต์คลิปวิดีโอ 2 คลิป ความยาวกว่า 20.29 นาที จากกรณีที่เกิดกลุ่มนักฟุตบอลเด็ก 12 คน และผู้ฝึกสอน 1 คน ได้หายตัวกลับ หลังจากเดินเข้าไปเที่ยวภายในถ้ำดังกล่าว ตั้งแต่ช่วงบ่ายของวันที่ 23 มิ.ย. ที่ผ่านมา ล่าสุดยังไร้แววที่จะพบทั้ง 13 ชีวิต

โดยเรื่องราวกล่าวถึงยายคนหนึ่งชื่อ “ป้าแก้ว” ได้ทำนายดวงชะตาชีวิต พูดถึงเรื่องอาถรรพ์ และหลักความเชื่อ พร้อมชี้แจงสาเหตุที่เจ้าหน้าที่หาเด็กพร้อมโค้ชไม่พบ ดังนี้ “เด็กพร้อมโค้ชที่ติดอยู่ในถ้ำ เพราะไปทำสิ่งที่ไม่เหมาะสม ลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เจ้าที่เจ้าทางจึงลงบันดาลให้น้ำมาจับพลัน กักตัวบังรังไว้ไม่ให้เห็น เจ้าหน้าที่ที่จะเข้าไปช่วยก็ไม่สามารถมองเห็นได้ ดังนั้นทุกคนจึงออกมาไม่ได้ ต้องให้พ่อแม่ทั้ง 13 คน นำดอกไม้เจ็ดสี รูปเจ็ดสี ไปกราบขอขมาจึงจะปล่อยตัว”



ที่มา : เรียบเรียงจาก MGR Online - 2018/06/27 <https://amp.mgronline.com/hotshare/9610000063840.html>



ตอนที่ 1 พินิจพิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์แล้วตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด

1. แหล่งที่มาของข่าวมาจากใคร มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด ?

ตอบ แหล่งที่มาของข่าวมาจาก

ความน่าเชื่อถือ : น่าเชื่อถือ ไม่น่าเชื่อถือ

เพราะ

2. ใครเป็นผู้ให้ข้อมูลรายละเอียดในข่าว มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ?

ตอบ ผู้ให้ข้อมูลรายละเอียดในข่าว

ความน่าเชื่อถือ : น่าเชื่อถือ ไม่น่าเชื่อถือ

เพราะ

3. เนื้อหาข่าวกล่าวถึงสาเหตุที่เด็กติดถ้ำด้วยสาเหตุใดเป็นข้อเท็จจริงหรือไม่อย่างไร ?

ตอบ สาเหตุที่เด็กติดถ้ำคือ

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ

4. ผู้ให้ข้อมูลในข่าว แฝงเร้นสิ่งใดไว้ เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ ผู้ให้ข้อมูลในข่าว แฝงเร้น

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ

5. ผู้ให้ข้อมูลในข่าวกล่าวอย่างไร ทั้ง 13 ชีวิต จึงจะออกจากถ้ำได้ เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ

ตอนที่ 2 สืบสาวถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดผล จากเรื่องราวในข่าวออนไลน์
แล้วเขียนคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

**ป่าแก้วพูดถึงเรื่องอาชกรรมและหลักความเชื่อ พร้อมชี้แจงสาเหตุ
ที่เจ้าหน้าที่หาเด็กพร้อมโค้ชไม่พบ**

***สามารถตั้งคำถามและหาคำตอบ สืบสาวเหตุและผลได้ดังนี้**

1. **เหตุ** เพราะ เด็กพร้อมโค้ชไปทำสิ่งไม่เหมาะสม ลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์
ผล คือ
2. **เหตุ** เพราะ เจ้าหน้าที่ทางดลบันดาลให้น้ำมาจับปล้นและกักตัวบังรังไว้
ผล คือ
3. **เหตุ** เพราะ เจ้าหน้าที่ที่จะเข้าไปช่วยไม่สามารถมองเห็นได้
ผล คือ
4. **เหตุ** และ **ผล** ข้างต้นสามารถพิสูจน์ได้หรือไม่ อย่างไร ?
ตอบ พิสูจน์ได้ พิสูจน์ไม่ได้
เพราะ
5. จากการตั้งคำถามและหาคำตอบตามเหตุผล สรุปได้ว่าการนำเสนอ
ข่าวสารและ
ข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์เรื่องนี้ เป็นอย่างไร ?
ตอบ

ตอนที่ 3 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5 ตามความคิดเห็นของนักเรียน

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

..... 1) ข่าวนี้มีการแฝงเร้นความเชื่อ ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อความคิดของผู้รับสารที่ขาดการไตร่ตรอง

..... 2) การบริโภคว่าสารนี้เพียงข่าวเดียว ก็เพียงพอแล้วในการให้ความเชื่อถือและคล้อยตาม

..... 3) ผู้โพสต์ข่าวออนไลน์ในเฟสบุ๊คส์เป็นบุคคลทั่วไป ส่งผลให้ข้อมูลในข่าวนี้ไม่น่าเชื่อถือ

..... 4) ถ้าขาดการตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลในข่าวนี้อาจเกิดความคิดคล้อยตามและเชื่อถือได้

..... 5) การนำเสนอข่าวสารลักษณะนี้ ถือว่าเกิดประโยชน์ หรือ คุณค่าต่อประชาชนและสังคม

ตอนที่ 4 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5 ตามความคิดเห็นของนักเรียน

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

..... 1) ข้าพเจ้าจะให้ความเชื่อถือและคล้อยตามข้อมูลข่าวสารนี้ เพราะมีคุณค่าต่อสาธารณชน

..... 2) ข้าพเจ้าคิดว่าอย่าเพิ่งเชื่อถือข่าวนี้ทันที แต่ต้องตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลก่อน

..... 3) ข้าพเจ้ารู้สึกว่เรื่องความเชื่อส่วนบุคคลในข่าวสารนี้ มีความน่าเชื่อถือและคล้อยตาม

..... 4) ข้าพเจ้าเห็นว่าควรตรวจสอบข้อเท็จจริงและความถูกต้องของข่าวสารนี้ก่อนตัดสินใจเชื่อ

..... 5) ข้าพเจ้าเชื่อในความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลในข่าวสารนี้ เพราะสามารถพิสูจน์ยืนยันได้

ใบงานที่ 2

คำสั่ง อ่านข่าวออนไลน์อย่างพินิจพิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์หรือเรื่องราวในข่าวสารนี้แล้วตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด

ข่าวออนไลน์ที่ 2

“เจอแล้ว” หมูป่า ปลอดภัย เตรียมพาออกมา 13



ผู้ว่าฯ กล่าว “ขอขอบคุณทุกหน่วยงานที่ร่วมแรงร่วมใจใช้เวลาร่วม 10 วันปฏิบัติการกักตุนหา โค้ชและทีมฟุตบอล 13 คน ที่เข้าไปเที่ยวแล้วติดอยู่ในวนอุทยานถ้ำหลวง-ขุนน้ำนางนอน อ.แม่สาย จ.เชียงราย เนื่องจากฝนตกน้ำท่วมถ้ำ จนสำเร็จ” ทั่วโลกชื่นชมยินดีกับประเทศไทย

ผู้สื่อข่าวรายงานว่า นายณรงค์ศักดิ์ โอสถนากร ผู้ว่าราชการ จ. เชียงราย.กล่าวว่า “เพราะเราใช้วิธีสูบน้ำออกจากถ้ำเป็นวิธีหลัก ซึ่งขณะนี้หน่วยซีลของไทย ได้พบตัวเยาวชนทั้งหมดแล้วปลอดภัยดีที่ถ้ำหลวงบริเวณเนินนมสาว แต่ยังไม่สามารถนำตัวออกมาได้ เพราะหน่วยซีลเห็นว่าระดับน้ำที่สูงในถ้ำยังคงเป็นปัญหา จึงร้องขอผู้ว่าฯ ให้เร่งทุกฝ่ายทำให้ระดับน้ำลดลง จึงสั่งการให้กรมชลประทาน กรมทรัพยากรธรณี กรมอุทยานฯ และทหาร ร่วมกับชาวบ้าน ช่วยกันเบี่ยงและอุดเส้นทางห้วยน้ำตันที่อยู่แนวสันเขา แนว 2 ไม่ให้น้ำไหลเข้าถ้ำหลวงได้ น้ำจึงเริ่มลดระดับลง แต่ไม่มากนัก ผู้ว่าฯ จึงให้เจ้าหน้าที่หน้าถ้ำเร่งระบายน้ำออกจากถ้ำ ด้วยการวางท่อหัวพญานาค 3 หัว และใช้ดันน้ำ 1 หัว ให้รวดเร็วขึ้นอีกทาง ทำให้การระบายน้ำในถ้ำหลวงได้ดีขึ้นและลดระดับลงโดยเร็วแต่ระดับน้ำก็ยังสูงอยู่”



ที่มา :เรียบเรียงจาก ไทยรัฐออนไลน์ วันอังคารที่ 3 กรกฎาคม พ .ศ.2561

<https://www.thairath.co.th/content/1325697>

ตอนที่ 1 พินิจพิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์แล้วตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด

1. แหล่งที่มาของข่าวมาจากใคร มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด ?

ตอบ

ความน่าเชื่อถือ : น่าเชื่อถือ ไม่น่าเชื่อถือ

เพราะ

2. ใครเป็นผู้ให้ข้อมูลรายละเอียดในข่าว มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ?

ตอบ

ความน่าเชื่อถือ : น่าเชื่อถือ ไม่น่าเชื่อถือ

เพราะ

3. เนื้อหาข่าวกล่าวถึงสาเหตุที่เด็กติดถ้ำด้วยสาเหตุใด เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่อย่างไร ?

ตอบ

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ

4. ผู้ให้ข้อมูลในข่าว แฝงเร้นสิ่งใดไว้ เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ

5. ผู้ให้ข้อมูลในข่าวกล่าวอย่างไร ทั้ง 13 ชีวิต จึงจะออกจากถ้ำได้ เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ

ตอนที่ 2 สืบสาวถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดผล จากเรื่องราวในข่าวออนไลน์ แล้ว
เลือกคำตอบ

ที่กำหนดให้ในกรอบสี่เหลี่ยม เติมลงในตารางให้ถูกต้องสัมพันธ์กัน

**...ขณะนี้หน่วยซีลของไทย ได้พบตัวเยาวชนทั้งหมดซึ่งปลอดภัยดีที่ถ้ำหลวง
บริเวณเนินนมสาว แต่ยังไม่สามารถนำตัวออกมาได้...**

***สามารถตั้งคำถามและหาคำตอบ สืบสาวเหตุและผลได้ดังนี้**

เพราะ หน่วยซีลเห็นว่าวาระดับน้ำที่สูงใน ถ้ำยังคงเป็นปัญหา **⇒ ผล** หน่วยซีลจึงร้องขอผู้ว่าฯ ให้เร่งทุกฝ่าย
ทำให้ระดับน้ำลดลง

1. เพราะ **⇒ ผล** ผู้ว่าฯ จึงสั่งการให้ทุกฝ่ายอุดเส้นทางห้วย
น้ำต้นที่อยู่แนวสันเขา ไม่ให้น้ำไหลเข้าถ้ำ
หลวงได้

2. เพราะ **⇒ ผล** น้ำจึงเริ่มลดระดับลงแต่ไม่มากนัก

3. เพราะ **⇒ ผล** ผู้ว่าฯ จึงให้เจ้าหน้าที่หน้าถ้ำเร่งระบาย
น้ำออกจากถ้ำด้วยท่อตันน้ำให้รวดเร็วขึ้นอีก
ทาง

4. เพราะ **⇒ ผล** จึงทำให้การระบายน้ำในถ้ำหลวงได้ดี
ขึ้นและลดระดับลงโดยเร็ว แต่ระดับน้ำในถ้ำก็
⇒ ยังสูง

5. เพราะ **ผล** หน่วยซีลจึงเห็นว่าวาระดับน้ำที่สูงในถ้ำ
ยังคงเป็นปัญหา

ข้อความที่กำหนดให้

- ก. น้ำเริ่มลดระดับลงแต่ไม่มากนัก
ข. หน่วยซีลร้องขอผู้ว่าฯ ให้เร่งทุกฝ่ายทำให้ระดับน้ำลดลง
ค. ผู้ว่าฯ ให้เจ้าหน้าที่หน้าถ้ำเร่งระบายน้ำออกจากถ้ำด้วยท่อตันน้ำให้รวดเร็วขึ้นอีกทาง
ง. ทำให้การระบายน้ำในถ้ำหลวงได้ดีขึ้นและลดระดับลงโดยเร็ว แต่ระดับน้ำในถ้ำก็ยังสูง
จ. ผู้ว่าฯ สั่งการให้ทุกฝ่ายอุดเส้นทางห้วยน้ำต้นที่อยู่แนวสันเขา ไม่ให้น้ำไหลเข้าถ้ำหลวงได้

ตอนที่ 3 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5
ตามความคิดเห็นของข้าพเจ้า

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

- ... 1) ชาวอเมริกันมีการแสวงหาความเชื่อ ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อความคิดของผู้รับสารที่ขาดการไตร่ตรอง
- ... 2) การบริโภคข่าวสารนี้เพียงข่าวเดียว ก็เพียงพอแล้วในการให้ความเชื่อถือและคล้อยตาม
- ... 3) ชาวออนไลน์นี้ผู้ให้ข้อมูลเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ ส่งผลให้ข้อมูลในข่าวนี้มีความน่าเชื่อถือ
- 4) ถ้าตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลในข่าวนี้ จะทำให้สามารถตัดสินใจเชื่อถือคล้อยตามได้
- ... 5) การนำเสนอข่าวสารลักษณะนี้ ถือว่าเกิดประโยชน์ หรือ คุณค่าต่อสาธารณชน

ตอนที่ 4 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5
ตามความคิดเห็นของข้าพเจ้า

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

- 1) ข้าพเจ้าตัดสินใจเชื่อถือและคล้อยตามข้อมูลข่าวสารนี้จากการอ่านสื่อออนไลน์เพียงแหล่งเดียว
- ... 2) ข้าพเจ้าคิดว่าอย่าเพิ่งเชื่อถือข่าวนี้ทันที แต่ต้องตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลก่อน
- ... 3) ข้าพเจ้ารู้สึกข่าวออนไลน์นี้มีการแฝงเรื่องความเชื่อส่วนบุคคล จึงขาดความน่าเชื่อถือ
-4) ข้าพเจ้าเห็นว่าควรตรวจสอบข้อเท็จจริงและความถูกต้องของข่าวสารนี้ก่อนตัดสินใจเชื่อ
-5) ข้าพเจ้าเชื่อว่าข้อมูลข่าวสารนี้ นำเสนอเพื่อผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจและพาณิชย์

ใบงานที่ 3

คำสั่ง เขียนสรุปวิธีการคิดเพื่อการรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสารให้ถูกต้อง

การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

วิธีที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย (วิธีหลัก) , วิธีที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ
วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์



ขั้นที่ 1 พิจารณา ไตร่ตรอง อะไร ?

1. ตอบ ในข่าว



ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะ ข้อมูลข่าวสารตามสิ่งใด ?

2. ตอบ ของข่าวออนไลน์ ดังนี้

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5



ขั้นที่ 3 การสืบสาวเรื่องราวอย่างไร ?

3. ตอบ สืบสาวส่วนประกอบของสาเหตุที่ทำให้เกิดผล ด้วยการ

.....



การรู้เท่าทัน

..... และ

.....

แบบสอบถาม

คำสั่ง ตอบคำถามตามความเป็นจริงจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

1. นักเรียนได้รับความรู้เรื่อง “การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร” หรือไม่ อย่างไร ?

ได้ในระดับ มาก ปานกลาง น้อย

ไม่ได้

อย่างไร

2. นักเรียนได้เรียนรู้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ เพื่อการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารหรือไม่ อย่างไร ?

ได้ในระดับ มาก ปานกลาง น้อย

ไม่ได้

อย่างไร

3. “การใช้ข่าวออนไลน์” มาให้อ่าน ทำให้นักเรียนได้รับความรู้หรือไม่ อย่างไร ?

ได้ในระดับ มาก ปานกลาง น้อย

ไม่ได้

อย่างไร

4. นักเรียนได้ความรู้จากเพื่อน ๆ ในกลุ่มที่ทำงานด้วยกัน หรือไม่ อย่างไร ?

ได้ในระดับ มาก ปานกลาง น้อย

ไม่ได้

อย่างไร

5. นักเรียนมีความรู้สึก ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างไร ?

.....

.....

แบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียน

ตอนที่ 1 เติมคำตอบสั้น ๆ เกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร” ให้ถูกต้อง

- 1) ผู้ส่งข่าวและผู้ให้ข้อมูลในข่าวที่เป็น อาจทำให้ข่าวนั้นขาดความน่าเชื่อถือ
- 2) การบริโภคข้อมูลข่าวสารเพียงแหล่งเดียวและไม่มีการ อาจทำให้รับและเชื่อข่าวทันที
- 3) เราไม่ควรบริโภคข้อมูลข่าวสารที่ไม่มีคุณค่าหรือประโยชน์ต่อ
- 4) การตรวจสอบข้อเท็จจริง/แหล่งที่มาของข่าวก่อน ถือว่ารู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร
- 5) เนื้อหาข่าวที่ เรื่องราวความเชื่อไว้ อาจทำให้เกิดความคล้อยตามโดยไม่ไตร่ตรองได้



ตอนที่ 2 อ่านข่าวออนไลน์อย่างพินิจพิจารณาไตร่ตรอง

แล้วเติมคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามเหตุการณ์

“ลางเตือนเหตุร้าย” ไม่เชื่ออย่าลบหลู่! ปาฏิหาริย์ คำชะนวน

วานนี้ เกิดเหตุรถแหกโค้งตกถนนพลิกคว่ำที่ ถ.สายอุตรธานี-สกลนคร ตำรวจจรุดตรวจสอบสวนที่เกิดเหตุ พบศพผู้เสียชีวิต 2 ราย ฎกรรถทับคอหัก และมีผู้บาดเจ็บ 5 คน

สอบสวนคนขับให้การว่า “พาญาติ 7 คน มาไหว้ปู่ศรีสุทธา ที่คำชะนวน จ.อุตรธานี เพื่อขอพร ซึ่งมีคนมากกราบไหว้จำนวนมาก ทำให้ต้องเข้าแถวต่อคิวยาว จนเกิดอาการเมื่อยล้า ขากลับเมื่อขับมาถึงที่เกิดเหตุตนวูบหลับ รถจึงเสียหลักแหกโค้งพลิกคว่ำตกข้างถนน”

...ทั้งนี้คนขับยังยืนยันว่ามาจากฝันร้ายเมื่อ 2 วันก่อนว่าจะเกิดอุบัติเหตุ เป็นต้นเหตุ...

สาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุที่แท้จริงมาจากอะไร ?

1) เหตุ เพราะ มีคนมากกราบไหว้หลวงปู่ศรีสุทธาจำนวนมาก

ผล

2) เหตุ เพราะ คนขับต้องเข้าแถวต่อคิวยาว

ผล

3) เหตุ เพราะ คนขับเกิดอาการเมื่อยล้า

ผล

4) เหตุ เพราะ คนขับวูบหลับบริเวณทางโค้ง

ผล

5) สาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุที่แท้จริงมาจากอะไร ?

คนขับฝันร้ายว่าจะเกิดอุบัติเหตุ เมื่อ 2 วันก่อน เป็นต้นเหตุ

คนขับหลับในเพราะความเมื่อยล้าจากการเข้าแถวรอกราบไหว้หลวงปู่ศรีสุทธา

ตอนที่ 3 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5

ตามความคิดเห็นของนักเรียน

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

..... 1) การบริโภคข่าวสารเพียงแหล่งเดียว ก็เพียงพอแล้วในการให้ความเชื่อถือและคล้อยตาม

..... 2) ถ้าขาดการตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลในข่าวอาจเกิดความคิดคล้อยตามและเชื่อถือได้

..... 3) ข่าวที่มีการแฝงเร้นความเชื่อ อาจส่งผลเสียต่อความคิดของผู้รับสารที่ขาดการไตร่ตรอง

..... 4) ข่าวออนไลน์ที่ผู้ให้ข้อมูลไม่ใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ จะส่งผลให้ข้อมูลในข่าวนี้น่าเชื่อถือ

..... 5) การนำเสนอข่าวสารต้องคำนึงว่าเกิดประโยชน์ หรือ คุณค่าต่อสาธารณชนด้วย

ตอนที่ 4 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5

ตามความคิดเห็นของนักเรียน

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

..... 1) ข้าพเจ้าจะให้ความเชื่อถือและคล้อยตามข้อมูลข่าวสาร แม้ไม่มีคุณค่าต่อสาธารณชน

..... 2) ข้าพเจ้าเห็นว่าควรตรวจสอบข้อเท็จจริงและความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารก่อนตัดสินใจเชื่อ

..... 3) ข้าพเจ้าคิดว่าอย่าเพิ่งเชื่อถือข่าวทันที แต่ต้องตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลก่อน

..... 4) ข้าพเจ้ารู้สึกข่าวออนไลน์ที่มีการแฝงเร้นเรื่องความเชื่อส่วนบุคคล จะไม่น่าเชื่อถือ

..... 5) ข้าพเจ้าเชื่อว่าผู้นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ควรทำเพื่อผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจและพาณิชย์

เฉลยคำตอบใบงานที่ 1

ตอนที่ 1 พินิจพิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์แล้วตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด

1. แหล่งที่มาของข่าวมาจากใคร มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด ?

ตอบ แหล่งที่มาของข่าวมาจาก ผู้ใช้เฟซบุ๊ก ชื่อ Thanyarat Nomkhort

ความน่าเชื่อถือ : น่าเชื่อถือ ไม่น่าเชื่อถือ

เพราะ แหล่งที่มาของข่าวเป็นเพียงบุคคลที่ใช้เฟสบุ๊คคนหนึ่ง มีใช้หน่วยงาน

2. ใครเป็นผู้ให้ข้อมูลรายละเอียดในข่าว มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ?

ตอบ ผู้ให้ข้อมูลรายละเอียดในข่าว บ้าแก้ว

ความน่าเชื่อถือ : น่าเชื่อถือ ไม่น่าเชื่อถือ

เพราะ ผู้ให้ข้อมูลในข่าวใช้ความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวและคาดคะเนเรื่องราวเท่านั้น

3. เนื้อหาข่าวกล่าวถึงสาเหตุที่เด็กติดถ้ำด้วยสาเหตุใด เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ สาเหตุที่เด็กติดถ้ำคือ เพราะไปทำสิ่งที่ไม่เหมาะสม ลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ เป็นเพียงความเห็น ความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสารเท่านั้น

4. ผู้ให้ข้อมูลในข่าว แฝงเร้นสิ่งใดไว้ เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ ผู้ให้ข้อมูลในข่าว แฝงเร้น เรื่องราวอารมณ์และหลักความเชื่อ

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ เป็นสิ่งที่ไม่สามารถพิสูจน์และหาหลักฐานมายืนยันได้ตามความเป็นจริง

5. ผู้ให้ข้อมูลในข่าวกล่าวอย่างไร ทั้ง 13 ชีวิต จึงจะออกจากถ้ำได้

เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ ต้องให้พ่อแม่ทั้ง 13 คน นำดอกไม้เจ็ดสี รูปเจ็ดสี ไปกราบขอขมาจึงจะปล่อยตัว

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ เป็นสิ่งที่ไม่สามารถพิสูจน์และหาหลักฐานมายืนยันได้ตามความเป็นจริง

ตอนที่ 2 สืบสาวถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดผล จากเรื่องราวในข่าวออนไลน์
แล้วเขียนคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

**ป่าแก้วพูดถึงเรื่องอากรรพและหลักความเชื่อ พร้อมชี้แจงสาเหตุ
ที่เจ้าหน้าที่หาเด็กพร้อมโค้ชไม่พบ**

***สามารถตั้งคำถามและหาคำตอบ สืบสาวเหตุและผลได้ดังนี้**

1. เหตุ เพราะ เด็กพร้อมโค้ชไปทำสิ่งไม่เหมาะสม ลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์
ผล คือ **เจ้าหน้าที่ทางดลบันดาลให้น้ำมาฉับพลันและกักตัวบังร่างไว้**
2. เหตุ เพราะ เจ้าหน้าที่ทางดลบันดาลให้น้ำมาฉับพลันและกักตัวบังร่างไว้
ผล คือ **เจ้าหน้าที่ที่จะเข้าไปช่วยไม่สามารถมองเห็นได้**
3. เหตุ เพราะ เจ้าหน้าที่ที่จะเข้าไปช่วยไม่สามารถมองเห็นได้
ผล คือ **ทุกคนจึงออกมาไม่ได้**
4. เหตุ และ ผล ข้างต้นสามารถพิสูจน์ได้หรือไม่ อย่างไร ?
ตอบ พิสูจน์ได้ พิสูจน์ไม่ได้
เพราะ **เป็นความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสาร ซึ่งไม่สามารถสนับสนุนหรือยืนยันได้**
5. จากการตั้งคำถามและหาคำตอบตามเหตุและผล สรุปได้ว่าการนำเสนอข่าวสารและ
ข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์เรื่องนี้ เป็นอย่างไร ?
ตอบ **เป็นข้อมูลและข่าวสารที่ขาดความน่าเชื่อถือ และไม่ควรคล้อยตามความเชื่อ**

ตอนที่ 3 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5

ตามความคิดเห็นของนักเรียน

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

- 1) ขาวนี้มีการแฝงเร้นความเชื่อ ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อความคิดของผู้รับสารที่ขาดการไตร่ตรอง
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 2) การบริโภคข่าวสารนี้เพียงข่าวเดียว ก็เพียงพอแล้วในการให้ความเชื่อถือและคล้อยตาม
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 3) ผู้โพสต์ข่าวออนไลน์ในเฟสบุ๊คส์เป็นบุคคลทั่วไป ส่งผลให้ข้อมูลในข่าวนี้ไม่น่าเชื่อถือ
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 4) ถ้าขาดการตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลในข่าวนี้อาจเกิดความคิดคล้อยตามและเชื่อถือได้
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 5) การนำเสนอข่าวสารลักษณะนี้ ถือว่าเกิดประโยชน์ หรือ คุณค่าต่อประชาชนและสังคม
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)

ตอนที่ 4 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5

ตามความคิดเห็นของนักเรียน

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

- 1) ข้าพเจ้าจะให้ความเชื่อถือและคล้อยตามข้อมูลข่าวสารนี้ เพราะมีคุณค่าต่อสาธารณชน
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 2) ข้าพเจ้าคิดว่าอย่าเพิ่งเชื่อถือข่าวนี้ทันที แต่ต้องตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลก่อน
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 3) ข้าพเจ้ารู้สึกว่เรื่องความเชื่อส่วนบุคคลในข่าวสารนี้ มีความน่าเชื่อถือและคล้อยตาม
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 4) ข้าพเจ้าเห็นว่าควรตรวจสอบข้อเท็จจริงและความถูกต้องของข่าวสารนี้ก่อนตัดสินใจเชื่อ
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 5) ข้าพเจ้าเชื่อในความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลในข่าวสารนี้ เพราะสามารถพิสูจน์ยืนยันได้
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)

เฉลยคำตอบใบงานที่ 2

ตอนที่ 1 พินิจพิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์แล้วตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด

1. แหล่งที่มาของข่าวมาจากใคร มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด ?

ตอบ หนังสือพิมพ์ไทยรัฐออนไลน์

ความน่าเชื่อถือ : น่าเชื่อถือ ไม่น่าเชื่อถือ

เพราะ แหล่งที่มาของข่าวเป็นหน่วยงาน จึงมีกระบวนการตรวจสอบข้อเท็จจริง

2. ใครเป็นผู้ให้ข้อมูลรายละเอียดในข่าว มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ?

ตอบ นายณรงค์ศักดิ์ โอสถธนากร ผู้ว่าราชการ จ. เชียงราย

ความน่าเชื่อถือ : น่าเชื่อถือ ไม่น่าเชื่อถือ

เพราะ ผู้ให้ข้อมูลในข่าวเป็นข้าราชการของรัฐระดับผู้ว่าราชการและพูดจากข้อเท็จจริง

3. เนื้อหาข่าวกล่าวถึงสาเหตุที่เด็กติดถ้ำด้วยสาเหตุใด เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ เข้าไปเที่ยวแล้วติดอยู่ในวนอุทยานถ้ำหลวง – ขุนน้ำนางนอน อ.แม่สาย จ. เชียงราย

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงที่ทุกแหล่งข่าวนำเสนอได้ตรงกัน

4. ผู้ให้ข้อมูลในข่าว แฝงเร้นสิ่งใดไว้ เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ ไม่มีแฝงเร้นเรื่องราวใดเลย

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ เป็นสิ่งที่สามารถพิสูจน์และยืนยันได้ตามความเป็นจริง

5. ผู้ให้ข้อมูลในข่าวกล่าวอย่างไร ทั้ง 13 ชีวิต จึงจะออกจากถ้ำได้ เป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ อย่างไร ?

ตอบ เพราะเราใช้วิธีสูบน้ำออกจากถ้ำเป็นวิธีหลัก

ข้อมูลนี้เป็น : ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น

เพราะ เป็นสิ่งที่สามารถพิสูจน์และยืนยันได้ตามความเป็นจริง

ตอนที่ 3 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5

ตามความคิดเห็นของนักเรียน

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

- 1) ข่าวนี้อาจมีการแฝงเร้นความเชื่อ ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อความคิดของผู้รับสารที่ขาดการไตร่ตรอง
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 2) การบริโภคข่าวสารนี้เพียงข่าวเดียว ก็เพียงพอแล้วในการให้ความเชื่อถือและคล้อยตาม
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 3) ข่าวออนไลน์นี้ผู้ให้ข้อมูลเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ ส่งผลให้ข้อมูลในข่าวนี้น่าเชื่อถือ
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 4) ถ้าตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลในข่าวนี้ จะทำให้สามารถตัดสินใจเชื่อถือและคล้อยตามได้
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 5) การนำเสนอข่าวสารลักษณะนี้ ถือว่าเกิดประโยชน์ หรือ คุณค่าต่อสาธารณชน
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)

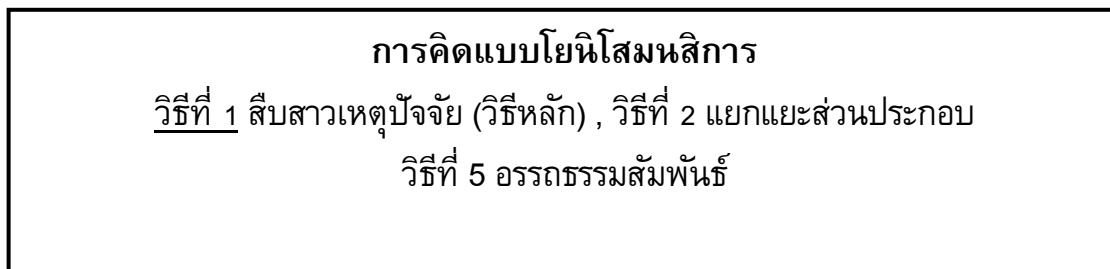
ตอนที่ 4 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5

ตามความคิดเห็นของนักเรียน

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

- 1) ข้าพเจ้าตัดสินใจเชื่อถือและคล้อยตามข้อมูลข่าวสารนี้จากการอ่านสื่อออนไลน์เพียงแหล่งเดียว
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 2) ข้าพเจ้าคิดว่าอย่าเพิ่งเชื่อถือข่าวนี้ทันที แต่ต้องตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลก่อน
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 3) ข้าพเจ้ารู้สึกข่าวออนไลน์นี้มีการแฝงเร้นเรื่องความเชื่อส่วนบุคคล จึงขาดความน่าเชื่อถือ
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 4) ข้าพเจ้าเห็นว่าควรตรวจสอบข้อเท็จจริงและความถูกต้องของข่าวสารนี้ก่อนตัดสินใจเชื่อ
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 5) ข้าพเจ้าเชื่อว่าข้อมูลข่าวสารนี้ นำเสนอเพื่อผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจและพาณิชย์
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)

คำสั่ง เขียนสรุปวิธีการคิดเพื่อการรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสารให้ถูกต้อง



ขั้นที่ 1 พิจารณา ไตร่ตรอง อะไร ?

1. ตอบ เหตุการณ์ หรือ เรื่องราว



ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะ ข้อมูลข่าวสารตามสิ่งใด ?

2. ตอบ การตรวจสอบสื่อและเนื้อหา ของข่าวออนไลน์ ดังนี้
- 2.1 แหล่งที่มาของข่าว ผู้นำเสนอข่าว / ผู้ให้ข้อมูล
 - 2.2 เรื่องราวที่แฝงในเนื้อหาข่าว
 - 2.3 ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นในข่าว
 - 2.4 ความน่าเชื่อถือ
 - 2.5 คุณค่าทางจริยธรรมและสังคมของข่าว



ขั้นที่ 3 การสืบสาวเรื่องราวอย่างไร ?

ตอบ สืบสาวสาเหตุที่ทำให้เกิดผล ด้วยการ ตั้งคำถามและตอบคำถาม



เฉลยคำตอบแบบทดสอบและประเมินตนเองก่อนเรียน

ตอนที่ 1 เติมคำตอบสั้น ๆ เกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร” ให้ถูกต้อง

- 1) การตรวจสอบ **ข้อเท็จจริง / แหล่งที่มา** ของข่าวก่อนตัดสินใจเชื่อ ถือว่ารู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร
- 2) เนื้อหาข่าวที่แฝงเร้นบางเรื่องราวไว้อาจทำให้เกิด **ความคิดคล้อยตาม** โดยไม่ไตร่ตรองได้
- 3) ผู้ส่งข่าวและผู้ให้ข้อมูลในข่าวที่เป็นบุคคลทั่วไป อาจทำให้ข่าวนั้นขาดความ **น่าเชื่อถือ**
- 4) เราไม่ควรบริโภคนิวส์ที่ไม่มี **คุณค่า / ประโยชน์** ต่อสาธารณชน หรือ สังคม
- 5) การบริโภค **ข้อมูลข่าวสาร** เพียงแหล่งเดียวและไม่ตรวจสอบอาจทำให้รับและเชื่อข่าวทันที

ตอนที่ 2 อ่านข่าวออนไลน์อย่างพินิจพิจารณาไตร่ตรอง แล้วเติมคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามเหตุการณ์

- 1) **เหตุ** เพราะมีคนมากกราบไหว้หลวงปู่ศรีสุทโธจำนวนมาก
ผล คนขับจึงต้องเข้าแถวต่อคิวยาว
- 2) **เหตุ** เพราะคนขับต้องเข้าแถวต่อคิวยาว
ผล คนขับจึงเกิดอาการเมื่อยล้า
- 3) **เหตุ** เพราะคนขับเกิดอาการเมื่อยล้า
ผล คนขับจึงวูบหลับในที่เกิดเหตุที่เป็นทางโค้ง
- 4) **เหตุ** เพราะคนขับวูบหลับในที่เกิดเหตุที่เป็นทางโค้ง
ผล รถจึงเสียหลักแหกโค้งพลิกคว่ำตกข้างถนน ทำให้ได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิต
- 5) สาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุที่แท้จริงมาจากอะไร ?
 คนขับฝันร้ายว่าจะเกิดอุบัติเหตุ เมื่อ 2 วันก่อน เป็นต้นเหตุ
 คนขับหลับในเพราะความเมื่อยล้าจากการเข้าแถวรอกราบไหว้หลวงปู่ศรีสุทโธ

เฉลยคำตอบแบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียน

ตอนที่ 1 เติมคำตอบสั้น ๆ เกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร” ให้ถูกต้อง

- 1) ผู้ส่งข่าวและผู้ให้ข้อมูลในข่าวที่เป็น **บุคคลทั่วไป** อาจทำให้ข่าวนั้นขาดความน่าเชื่อถือ
- 2) การบริโภคข้อมูลข่าวสารเพียงแหล่งเดียวและไม่มีการ **ตรวจสอบ** อาจทำให้รับและเชื่อข่าวทันที
- 3) เราไม่ควรบริโภคข้อมูลข่าวสารที่ไม่มีคุณค่าหรือประโยชน์ต่อ **สาธารณะชน / สังคม**
- 4) การตรวจสอบข้อเท็จจริงหรือแหล่งที่มาของข่าวก่อน **ตัดสินใจเชื่อ** ถือว่ารู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร
- 5) เนื้อหาข่าวที่ **แฝงเร้น** เรื่องราวความเชื่อไว้ อาจทำให้เกิดความคิดคล้อยตามโดยไม่ไตร่ตรองได้

ตอนที่ 2 อ่านข่าวออนไลน์อย่างพินิจพิจารณาไตร่ตรอง แล้วเติมคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามเหตุการณ์

- 1) **เหตุ** เพราะมีคนมากกราบไหว้หลวงปู่ศรีสุทโธจำนวนมาก
ผล คนขับจึงต้องเข้าแถวต่อคิวยาว
- 2) **เหตุ** เพราะคนขับต้องเข้าแถวต่อคิวยาว
ผล คนขับจึงเกิดอาการเมื่อยล้า
- 3) **เหตุ** เพราะคนขับเกิดอาการเมื่อยล้า
ผล คนขับจึงวูบหลับในที่เกิดเหตุที่เป็นทางโค้ง
- 4) **เหตุ** เพราะคนขับวูบหลับในที่เกิดเหตุที่เป็นทางโค้ง
ผล รถจึงเสียหลักแหกโค้งพลิกคว่ำตกข้างถนน ทำให้ได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิต
- 5) สาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุที่แท้จริงมาจากอะไร ?
 - คนขับฝันร้ายว่าจะเกิดอุบัติเหตุ เมื่อ 2 วันก่อน เป็นต้นเหตุ
 - คนขับหลับในเพราะความเมื่อยล้าจากการเข้าแถวรอกราบไหว้หลวงปู่ศรีสุทโธ

ตอนที่ 3 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5

ตามความคิดเห็นของข้าพเจ้า

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

- 1) การบริโภคข่าวสารเพียงแหล่งเดียว ก็เพียงพอแล้วในการให้ความเชื่อถือและคล้อยตาม
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 2) ถ้าขาดการตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลในข่าวอาจเกิดความคิดคล้อยตามและเชื่อถือได้
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 3) ข่าวที่มีการแฝงเร้นความเชื่อ อาจส่งผลเสียต่อความคิดของผู้รับสารที่ขาดการไตร่ตรอง
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 4) ข่าวออนไลน์ที่ผู้ให้ข้อมูลไม่ใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ จะส่งผลให้ข้อมูลในข่าวนี้น่าเชื่อถือ
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 5) การนำเสนอข่าวสารต้องคำนึงว่าเกิดประโยชน์ หรือ คุณค่าต่อสาธารณชนด้วย
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)

ตอนที่ 4 อ่านและพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้ว ใส่หมายเลข 1 , 2 , 3 , 4 หรือ 5

ตามความคิดเห็นของข้าพเจ้า

(5 = จริงมากที่สุด , 4 = จริงมาก , 3 = ค่อนข้างจริง , 2 = ไม่จริง , 1 = ไม่จริงเลย)

- 1) ข้าพเจ้าจะให้ความเชื่อถือและคล้อยตามข้อมูลข่าวสาร แม้ไม่มีคุณค่าต่อสาธารณชน
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 2) ข้าพเจ้าเห็นว่าควรตรวจสอบข้อเท็จจริงและความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารก่อนตัดสินใจเชื่อ
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 3) ข้าพเจ้าคิดว่าอย่าเพิ่งเชื่อถือข่าวทันที แต่ต้องตรวจสอบแหล่งที่มาและผู้ให้ข้อมูลก่อน
เฉลย - (5 ได้ 5 คะแนน) , (4 ได้ 4 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 2 คะแนน) , (1 ได้ 1 คะแนน)
- 4) ข้าพเจ้ารู้สึกข่าวออนไลน์ที่มีการแฝงเร้นเรื่องความเชื่อส่วนบุคคล จะมีความน่าเชื่อถือ
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)
- 5) ข้าพเจ้าเชื่อว่าผู้นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ควรทำเพื่อผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจและพาณิชย์
เฉลย - (5 ได้ 1 คะแนน) , (4 ได้ 2 คะแนน) , (3 ได้ 3 คะแนน) , (2 ได้ 4 คะแนน) , (1 ได้ 5 คะแนน)



ภาคผนวก จ
เอกสารการพิจารณาเค้าโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
โดยคณะกรรมการจริยธรรม



หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบ
โยนิโสมนสิการ
ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นายปฐมชัย ณะนะเนตร
หน่วยงานต้นสังกัด : บัณฑิตวิทยาลัย
รหัสโครงการวิจัย : 138/61X

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

วันที่ยืนยัน : 31 กรกฎาคม 2561
ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการ
รับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the
Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical
Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 2 สิงหาคม 2561

ลงชื่อ.....
(นายปิยชาติ บุญเพ็ญ)

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ลงชื่อ.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัตรศรี เคชะปัญญา)

รองประธานคณะกรรมการฯ รักษาการแทน
ประธานคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/X-138/2561

หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง
ออกโดยคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาเค้าโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ปฐมชัย ณะนะเนตร
วัน เดือน ปี เกิด	8 มิถุนายน 2515
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2538 ครุศาสตรบัณฑิต (ภาษาไทย) จาก สถาบันราชภัฏจันทรเกษม พ.ศ. 2552 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาไทย) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2562 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาจิตวิทยาประยุกต์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	110/25 ซอยเสรีไทย 43 แยก 3 แขวงคลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร 10240

