



ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อ
พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร

THE EFFECT OF MEDIA LITERACY DEVELOPMENT PROGRAM THROUGH
EXPERIENTIAL LEARNING PROCESS TO DIGITAL MEDIA USAGE BEHAVIOR
WITH INTELLIGENCE AMONG ELDERLY, BANGKOK

รติยา อัครวดีธนา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อ
พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE EFFECT OF MEDIA LITERACY DEVELOPMENT PROGRAM THROUGH
EXPERIENTIAL LEARNING PROCESS TO DIGITAL MEDIA USAGE BEHAVIOR
WITH INTELLIGENCE AMONG ELDERLY, BANGKOK



RATIYA ASSAWATINNA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF SCIENCE
(Applied Behavioral Science Research)
Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลของโปรแกรมพัฒนาการู้อ่าทำหนังสือด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร

ของ

รติยา อัครดิถนนา

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญานี พูนพล)

ประธาน

(รองศาสตราจารย์ แพทย์หญิงโสฬสพัทธ์ เหมรัญชโรจน์)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐาศุภร์ จันประเสริฐ)

ชื่อเรื่อง	ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร
ผู้วิจัย	รติยา อัสวติตินณา
ปริญญา	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิชญานี พูนพล

ปัจจุบันการใช้สื่อในผู้สูงอายุมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น ปัญหาของผู้สูงอายุนอกจากการใช้อุปกรณ์แล้ว การรับข้อมูลข่าวสารทางสื่อสังคมออนไลน์ หลงเชื่อข้อมูลเท็จ ถูกหลอกกลวง เช่น หลงเชื่อข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการรักษาโรค ซึ่งจะส่งผลเสียต่อผู้สูงอายุได้ และปัจจุบันโปรแกรมที่สอนการรู้เท่าทันสื่อในผู้สูงอายุยังพบไม่มาก ดังนั้น การมีโปรแกรมต้นแบบจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้สูงอายุไทยเกิดการรู้เท่าทันสื่อ มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา เพื่อลดผลกระทบที่จะเกิดกับผู้สูงอายุต่อไป การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุและเพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และสัมพันธภาพในครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ โดยมีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 50 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง กำหนดให้เข้าร่วมโปรแกรมจำนวน 4 ครั้ง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 25 คน จากผลการศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่ได้รับโปรแกรมฯ มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001 ($p < 0.05$) และจากการติดตามผลหลังจากที่ได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์พบว่า มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาสูงที่สุด โดยสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา มีความสัมพันธ์กันและเป็นไปในทิศทางเดียวกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงสามารถสรุปได้ว่า โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีประสิทธิภาพ เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อไปได้

คำสำคัญ : โปรแกรมการรู้เท่าทันสื่อ, กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์, พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา, ผู้สูงอายุ

Title	THE EFFECT OF MEDIA LITERACY DEVELOPMENT PROGRAM THROUGH EXPERIENTIAL LEARNING PROCESS TO DIGITAL MEDIA USAGE BEHAVIOR WITH INTELLIGENCE AMONG ELDERLY, BANGKOK
Author	RATIYA ASSAWATINNA
Degree	MASTER OF SCIENCE
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Pitchayanee Poonpol

In the present, the use of media among the elderly seems to be increasing. The elderly do not only face the difficulty of device usage, but also the complications of information exposure, which has the risk of receiving false information. Currently, there are not many media literacy development programs available. Therefore, it is important to establish a model for a media literacy development program, which will raise the understanding and safer practice of media usage among the elderly. This research aims to compare the effects of the media literacy development program with the experiential learning process on the digital media usage behavior with the intelligence of the elderly and study the interaction between the media literacy development program through the experiential learning process and the family relationship on the digital media usage behavior with the intelligence of the elderly. There were 50 subjects in total, with 25 subjects in the experimental group and 25 subjects in the control group. The subjects in the experimental group were required to participate in the program a total of four times. The study shows that the digital media usage behavior with intelligence of the elderly who participated in the program were significantly higher than the non-programmed group at .001 ($p < 0.05$). It also showed a significant correlation between the family relationship and the digital media usage behavior with intelligence at .05. Thus, it can be concluded that the media literacy development program with experiential learning process is suitable for the elderly and can be applied further.

Keyword : Media literacy program, Experiential learning, Digital media usage, Elderly people

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญาณี พูนพล ที่ท่านให้เกียรติเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ ท่านได้คอยให้คำปรึกษา แนะนำ และคอยให้กำลังใจตั้งแต่เริ่มพัฒนาโครงงานวิจัย จนกระทั่งงานวิจัยนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาที่ได้รับ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ แพทย์หญิง โสฬพัทธ์ เหมรัญช์โรจน์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิภากร จันประเสริฐ ที่ให้เกียรติเป็นประธานและกรรมการสอบปากเปล่า ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไขให้งานวิจัยนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณครูอาจารย์ทุกท่านที่เคยอบรมสั่งสอนผู้วิจัยมา จนถึงคณาจารย์สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ ที่ได้ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์จนทำให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้กราบขอบพระคุณบิดามารดา ครอบครัวทุกท่านที่คอยเป็นกำลังใจ รวมทั้งพี่เสาวรส คุณเพ็ญพิชชา คุณกนกวรรณ คุณสุภัทสรดา คุณสุกิตติมา และสมาชิกศูนย์ฝึกสมอง เพื่อนๆ และรุ่นพี่สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ที่คอยให้ความช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยเสมอมา ประโยชน์อันพึงได้รับจากปริญญาานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ช่วยเหลือและสนับสนุนผู้วิจัยตลอดมา

รติยา อัครวดีธนา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
สถานการณ์การใช้สื่อและเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ.....	6
พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ความหมาย การวัด.....	7
แนวคิดเรื่องโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ..	13
นิยามเชิงปฏิบัติการ.....	27
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	28
สมมติฐานในการวิจัย.....	29
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	30
การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	30

แบบแผนการวิจัย.....	31
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32
การเก็บรวบรวมข้อมูล	41
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	41
การพิทักษ์สิทธิผู้ให้ข้อมูล.....	41
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	43
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	44
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	52
สรุปผลการวิจัย	53
อภิปรายผลการวิจัย.....	54
ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้และพัฒนาการวิจัย.....	55
บรรณานุกรม.....	57
ภาคผนวก.....	61
ภาคผนวก ก.....	62
ภาคผนวก ข.....	84
ภาคผนวก ค	87
ประวัติผู้เขียน.....	90

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 การสังเคราะห์การบริโภคสื่อด้วยปัญญา	11
ตาราง 2 กรอบกิจกรรม	34
ตาราง 3 ตัวอย่างกิจกรรม.....	36
ตาราง 4 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์.....	39
ตาราง 5 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย	39
ตาราง 6 ตัวอย่างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ.....	40
ตาราง 7 ตัวอย่างแบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว	40
ตาราง 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป.....	44
ตาราง 9 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรตาม.....	46
ตาราง 10 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างกลุ่มที่ได้รับ โปรแกรม (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม)	46
ตาราง 11 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างก่อนและหลังของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม	47
ตาราง 12 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ระหว่างก่อนและหลังของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม	47
ตาราง 13 แสดงค่าเฉลี่ยของระดับการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังได้รับโปรแกรมระหว่างกลุ่มที่ได้รับ โปรแกรม (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม)	48
ตาราง 14 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวน.....	48
ตาราง 15 แสดงการเปรียบเทียบรายคู่พบว่า ค่าเฉลี่ยในการวัดครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05	49
ตาราง 16 แสดงค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาจำแนกตามการวัดแต่ละครั้ง	50
ตาราง 17 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมการใช้ สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา.....	50

ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ใช้การทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient)..... 50



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 แบนดูรา (1986)	14
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลป์	25
ภาพประกอบ 3 แบบแผนการดำเนินการวิจัย	32



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 เรียกว่าเป็นสังคมดิจิทัล มีเทคโนโลยี นวัตกรรมที่เจริญก้าวหน้าเพิ่มขึ้นมากมาย โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technologies, ICT) ที่เข้ามาอยู่ในในชีวิตประจำวัน อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนเป็นสิ่งที่พบอยู่ทุกที่ เป็นกุญแจที่เชื่อมโยงผู้คนให้เข้าถึงข้อมูลภายในระยะเวลาอันสั้น ไม่ว่าจะอยู่มุมไหนของโลกสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว สื่อที่ถือกำเนิดขึ้นจึงเป็นดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีในการนำภาพ ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวีดิโอแปลงสภาพเพื่อประโยชน์การใช้งาน โดยสถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตในทั่วโลกเพิ่มขึ้นทุกช่วงวัยไม่เพียงแต่ในวัยเด็ก แม้ในผู้สูงอายุจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน ในขณะที่เทคโนโลยีเจริญก้าวหน้า สังคมโลกก็กำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุด้วย โดยทั่วโลกมีผู้สูงอายุจำนวน 962 ล้านคน หรือร้อยละ 13 จากประชากรทั้งหมด ในอาเซียน ประเทศที่เป็นสังคมสูงอายุมีทั้งหมด 3 ประเทศ ได้แก่ สิงคโปร์ ไทย และเวียดนาม ตามลำดับ ในประเทศไทย มีจำนวนผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป 11 ล้านคน คิดได้ร้อยละ 17 ของประชากร และจะเพิ่มขึ้นจนถึงร้อยละ 20 ในปี พ.ศ. 2564 จึงกล่าวได้ว่าประเทศไทยกำลังเข้าสู่สังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์ (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2560) จากการสำรวจในปี 2561 การใช้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุนั้นมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยมีจำนวนผู้สูงอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 21.2 (โดยใช้เพื่อความบันเทิงร้อยละ 69 ใช้เพื่ออ่านอีบุ๊ก (E-book) ร้อยละ 50 ใช้เพื่อค้นหาข้อมูลบริการและสินค้าเพื่อสุขภาพร้อยละ 48) (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2562) โดยในผู้สูงอายุมีการใช้งานโซเชียลมีเดียเป็นอันดับที่ 1 จะนิยมการพูดคุยผ่านแอปพลิเคชันและการสนทนาแบบชุมชนออนไลน์ ซึ่งแพลตฟอร์มที่ใ้มากที่สุดคือ ไลน์ จากงานวิจัยของ Harada Caroline N., Natelson Love Marissa C., และ Triebel Kristen L (2013) ร้อยละ 97.34 ยูทูบ (youtube) พันทิป (pantip)

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้การติดต่อหรือการแบ่งปันข้อมูลกับคนในครอบครัว เพื่อนง่ายขึ้นโดยผ่านข้อความ เสียง รูปภาพ ลดความเหงาและเพิ่มการรับรู้ทางสังคมและรู้สึกมีส่วนร่วมมากขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาทักษะและโอกาสในการสื่อสาร การค้นหาข้อมูล แบ่งปันความรู้ (Coto Mayela, Lizano Fulvio, Mora Sonia, และ Fuentes Jennifer, 2017) และยังเป็นการกระตุ้นให้สมองได้มีการถูกใช้งานมากขึ้น (วิศิษฐ์ ชัยช่วย, 2560) ในการศึกษาพฤติกรรมทางการสื่อสารกับการส่งผ่านข้อมูลของแอปพลิเคชันไลน์ผู้สูงอายุพบว่า ผู้สูงอายุใช้งานแอปพลิเคชันไลน์

ผ่านโทรศัพท์มือถือ เพื่อติดต่อสื่อสารกับครอบครัว ญาติพี่น้อง โดยมีการส่งรูปภาพในตอนเช้า สติกเกอร์ วิททิทัศน์ วีดีโอข่าว เรื่องตลก จะไม่มีการส่งข้อความเสียงและซื้อสินค้าออนไลน์ ส่วนใหญ่ เชื่อว่าการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์จะทำให้เป็นคนทันสมัยและเหตุการณ์ (กิรณา สมวาท สรรค์ และ กุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ, 2559)

ปัญหาการใช้สื่อในผู้สูงอายุนอกจากการเริ่มต้นใช้งานจะรู้สึกว่ายาก กระบวนการซับซ้อน แล้ว (สมาน ลอยฟ้า, 2554) อีกปัญหาหนึ่งคือหลงเชื่อข้อมูลอันเป็นเท็จ เช่น ภาพตัดต่อ การโฆษณาสินค้าสุขภาพ (สุวิช ธิระโคตร, 2561) ผู้สูงอายุไทยจึงต้องรู้เท่าทันและสามารถใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต โซเชียลมีเดีย และสมาร์ทโฟน ในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร โปรแกรมการดูแลสุขภาพต่าง ๆ ตลอดจนการทำธุรกรรมทางการเงิน ไม่ตกเป็นผู้เสียหาย โดนหลอกจากการเผยแพร่ข่าวสารปลอม นำไปสู่การละเมิดสิทธิ การฉ้อโกงทรัพย์สิน โดยพบว่าผู้สูงอายุไทยถูกหลอกหลวงจากการใช้สื่อดิจิทัล (ข้อมูลจากกองบังคับการปราบปรามกระทำความผิด tcscd.go.th) ธีรภัทร เจริญสุข (2558) กล่าวว่า ผู้สูงอายุมีความเสี่ยงต่อการถูกหลอกหลวงเนื่องจากประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ทำให้เชื่อโดยไม่พิจารณาถึงข้อเท็จจริง การรู้ไม่เท่าทันเทคโนโลยีเช่น ภาพตัดต่อทำให้หลงเชื่อว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง และการที่มีเครือข่ายเพื่อนจำนวนมากที่ส่งข้อความหรือข้อมูลที่ผิดให้ สุวิช ธิระโคตร (2561) ศึกษาพฤติกรรมการใช้และการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุพบว่า ระดับการรู้เท่าทันอยู่ที่ทักษะสามารถเข้าถึงและวิเคราะห์ การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลสุขภาพของผู้สูงอายุ พบว่า อุปสรรคของการรู้เท่าทันข้อมูลสุขภาพคือ ข้อมูลจะความซับซ้อน ไม่ตรงและไม่สมบูรณ์ (วรรณรัตน์ รัตนวรางค์, 2558)

การส่งเสริมให้ผู้สูงอายุพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสามารถป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต สร้างความตระหนักรู้ความเสี่ยงจากการใช้งานทำให้ผู้ใช้ไม่มีพฤติกรรมความหลงใหลและการเสพติดการใช้งาน งานวิจัยของจินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่ได้รับการอบรมการรู้เท่าทันสื่อจะมีการรู้เท่าทันสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เข้าโปรแกรม โดย พิมพีใจ ทายะติ (2560) ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันเทคโนโลยีพบว่า ผู้สูงอายุมีความสามารถการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเฉลี่ยในระดับปานกลาง การจัดโปรแกรมใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นการประสานระหว่าง การนำประสบการณ์ เดิมของผู้เรียนมาเป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ และเป็นการศึกษาที่เพิ่มประสบการณ์ให้กับผู้เรียน เนื่องจากผู้ใหญ่มีความแตกต่างและมีประสบการณ์เดิมมาก การเรียนรู้

เชิงประสบการณ์จะส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือกิจกรรม แบ่งปันประสบการณ์ ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการเรียนการสอนในห้องเรียนไปสู่สถานการณ์จริง ประสบการณ์จากกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมดจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้สิ่งใหม่และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Kolb, 1984)

จากการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญา การบริโภคสื่อ สรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา หมายถึง การกระทำโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองและตัดสินใจเลือกรับหรือใช้สื่อด้วยความเข้าใจในคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริง ไม่ทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน จากการสังเคราะห์งานวิจัยสามารถแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์ 2) พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยพบว่า มีงานวิจัยที่ศึกษาพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญา พฤติกรรมการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันในนักเรียน นักศึกษา เช่น งานวิจัยของ (ธนพัทธ์ จันทพิพัฒน์ พงศ์, 2559) ได้สนใจปัจจัยภายในบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ใช้เฟสบุ๊คด้วยปัญญาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2553) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร แต่ยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาในผู้สูงอายุ เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเกิดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ผู้วิจัยจึงเห็นว่าจำเป็นที่จะต้องมีการมีโปรแกรมเพื่อให้ผู้สูงอายุได้พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เนื่องจากมีโปรแกรมสำหรับผู้สูงอายุในการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันจำนวนไม่มาก ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำมาสู่พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ที่จะทำให้ผู้สูงอายุไทยสามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเป็นประโยชน์ ปลอดภัย งานวิจัยนี้จึงสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2. เพื่อศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร

3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และสัมพันธภาพในครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อในผู้สูงอายุให้เกิดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ที่จะนำไปใช้กับผู้สูงอายุ

2. สามารถนำโปรแกรมการเรียนรู้การใช้สื่อดิจิทัลไปใช้ในสถานที่อื่น ได้แก่ โรงเรียนผู้สูงอายุ ชมรมผู้สูงอายุ เป็นต้น หรือสามารถขยายผลไปสู่การสร้างแอปพลิเคชันเพื่อให้ผู้สูงอายุเรียนรู้ได้เพิ่มมากขึ้น

3. เป็นแนวทางให้นักวิชาการหรือผู้ที่สนใจนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ประชากรในการวิจัยคือผู้สูงอายุที่อาศัยในเขตกรุงเทพมหานคร สามารถเดินทางไป-กลับด้วยตนเอง และมีสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยคือผู้สูงอายุสามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้ได้ครบจำนวนครั้งตามที่กำหนด จำนวน 50 คน จากการคำนวณด้วยโปรแกรม G*power โดยสุ่มผู้เข้าร่วมวิจัยเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลอง (intervention) และกลุ่มควบคุม (control) ในสัดส่วนที่เท่ากัน โดยกลุ่มตัวอย่างมีคุณสมบัติดังนี้

1. มีอายุ 60 – 75 ปี ที่ใช้อุปกรณ์ดิจิทัล ได้แก่ สมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ต
2. มีความสามารถช่วยเหลือตนเองได้ดี

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ (Independent variable) ได้แก่ โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ตัวแปรตาม (Dependent variable) ได้แก่ พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์ และพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย

ขอบเขตด้านระยะเวลาของการวิจัย

กรอบระยะเวลาการศึกษาระหว่างเดือนมกราคม 2563 – เดือนธันวาคม 2565

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้สูงอายุ หมายถึง ประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 60 – 75 ปี ที่อาศัยในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

สื่อดิจิทัล หมายถึง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ ที่ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต

การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์เนื้อหาและประเมินสื่อในรูปแบบที่หลากหลายภายใต้บริบทที่แตกต่างกัน ไม่หลงเชื่อโดยง่ายเมื่อได้รับการอ่าน สามารถคิด วิเคราะห์ สงสัย และตั้งคำถามว่าสิ่งนั้นจริงหรือไม่ ได้รับข้อมูลจากแหล่งใด ต้องการสื่ออะไร

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบทดลอง (Experimental Study) ที่ศึกษาในกลุ่มผู้สูงอายุในกรุงเทพมหานคร ในบทนี้กล่าวถึงข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 สถานการณ์การใช้สื่อและเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ส่วนที่ 3 แนวคิดเรื่องโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

สถานการณ์การใช้สื่อและเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ

ไวท์และวีเทอร์รอล (White Jo และ Weatherall Ann, 2000) ระบุว่าผู้สูงอายุไม่ได้ปฏิเสธคอมพิวเตอร์อย่างที่คนทั่วไปเข้าใจ แต่เนื่องจากในกระบวนการใช้มีความซับซ้อน จึงเกิดความสับสนในการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยี ในปี 2002 Chang และ Lee ความสามารถทางการรู้คิดที่ลดลง ได้แก่ ความจำ การให้เหตุผล การตัดสินใจ การทำงานประสานกันของมือและตา ส่งผลให้มีความไม่มั่นใจในการใช้งาน โดยซาฟฟินและฮาร์โล (Chaffin Amy J. และ Harlow Steven D., 2005) ระบุว่าการใช้สื่อเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน ผู้สูงอายุจึงปฏิเสธเทคโนโลยีใหม่ ปี 2007 ซาจาและลี (Czaja Sara และ Chin, 2007) ทั้งคู่ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุและนำเสนอถึงปัญหาการเปิดรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ (technology adoption) และการปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่ การเปลี่ยนแปลงทางการรู้คิด ซึ่งการแก้ไขสามารถทำได้โดยสอนการใช้ให้ผู้สูงอายุหรือคอยให้กำลังใจ ซึ่งจะส่งผลทำให้เกิดการปรับตัวที่ดีขึ้น เช่นเดียวกับฮานสัน (Hanson, 2009) ที่ระบุว่าผู้สูงอายุมักพบปัญหาด้านร่างกาย เช่น การมองเห็น การได้ยิน และการรับรู้ที่ช้าลง ทำให้ผู้สูงอายุตามไม่ทันอุปกรณ์และนวัตกรรมที่เปลี่ยนแปลง (Chou Wen, Lai Yu-Ting, และ Liu Kuang-Hsia, 2012) ในปี 2017 ชานแองเตงและทังมุงจู (Chan Eang Teng, 2017) ได้ศึกษาเพิ่มเติม พบว่า ผู้สูงอายุบางคนมีความรู้ในสื่อไม่เพียงพอ ทำให้มีแนวโน้มที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ผิดโดยการแบ่งปันข่าวที่ไม่เป็นจริงซึ่งทำให้คนอื่น ๆ เชื่อในสิ่งที่ได้กล่าวไว้ในฟีดข่าว ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้ผู้สูงอายุมีความสนใจโดยการเรียนรู้วิธีใช้โซเชียลมีเดีย เช่น เฟ

ชบุ๊ก (Facebook) , วอทแอป (WhatsApp) และอื่น ๆ ดังนั้นพวกเขาอาจติดกับเครือข่ายสังคมออนไลน์เนื่องจากพบกิจกรรมที่น่าสนใจมากมายที่ไม่เคยพบเจอมาก่อน

ในประเทศไทย สมาน ลอยฟ้า (2554) พบว่า ผู้สูงอายุมักพบปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์อื่นเกี่ยวข้องกับการเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ ความยากในการใช้งานและไม่มีประสบการณ์ เมื่อใช้คอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลาสั้น จะแสบตา เมื่อยคอ แขน และหลัง และสถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตสาธารณะในชุมชนมีน้อย รวมทั้งเรื่องค่าบริการ โดยส่วนมากจะขาดทักษะในการใช้แป้นพิมพ์ และเมาส์ ไม่มีความรู้ทักษะในการใช้ คอมพิวเตอร์ และไม่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เป็นของตัวเอง ในปี 2558 ณัฐนันท์ ศิริเจริญ ศึกษาการใช้สื่อใหม่ของผู้สูงอายุ พบว่าส่วนใหญ่จะใช้แบ่งปันข้อมูลด้านสุขภาพกับครอบครัว และอาการเจ็บป่วยต่าง ๆ ซึ่งพิมพ์ใจ ทายะติ (2560) ระบุว่า ปัญหาของผู้สูงอายุในเรื่องการแบ่งปันข้อมูลทำให้ส่งต่อเนื้อหาที่ไม่เป็นความจริง เพราะการขาดทักษะในการประเมิน เช่นเดียวกับ สุวิช ธีระโคตร (2561) ผู้สูงวัยจำนวนมากใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาเรื่องเกี่ยวกับสุขภาพในเวปไซต์ที่ทั่วไป ทำให้การได้รับข้อมูลไม่ตรงกับความ เป็นจริง

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ปัญหาของผู้สูงอายุในการใช้สื่อและเทคโนโลยี ประกอบด้วย ปัญหาด้านสุขภาพ ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านการรู้คิดที่ช้าลง ซึ่งส่งผลการเรียนรู้สิ่งใหม่ และนำมาสู่การหลงเชื่อข้อมูลที่ไม่เป็นความจริง จากการส่งต่อกันผ่านแอปพลิเคชัน ซึ่งถ้ามีโปรแกรมการสอนการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ จะส่งผลให้พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุเป็นไปในทางที่ดียิ่งขึ้น

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ความหมาย การวัด

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญามาจากการนำพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลและการบริโภคด้วยปัญญามาเชื่อมโยงกัน ดังนี้

สื่อดิจิทัล

ความหมายของสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล เป็นข้อมูลที่ถูกแสดงในรูปแบบของตัวเลข เป็นการจัดเก็บและกระจายสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงทำให้ง่ายที่จะจัดการ ทำซ้ำ หรือส่งต่อระหว่างแหล่งที่มีความแตกต่างกัน (Manovich, 2001) ในปี 2006 University of Guelph ระบุว่า สื่อดิจิทัลคือ เสียง

วีดีโอ และภาพ ที่อยู่ในรูปแบบที่คอมพิวเตอร์สามารถอ่านได้ โดยสามารถบรรจุในอุปกรณ์พื้นฐาน เช่น แผ่นดิสก์ แฟลชไดรฟ์ หรือเชื่อมต่อกับภายนอก เช่น เวย์ไซต์

ธีรุตย์ กนกธร (2553) ให้ความหมายว่า เป็นเครื่องมือสื่อสารได้เต็มรูปแบบ ทั้งในรูปแบบตัวอักษร ภาพนิ่ง และเสียง ตลอดจน ภาพเคลื่อนไหว ที่ผ่านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ความเร็วสูง โดยอินเทอร์เน็ตถือเป็นตัวกลางสำคัญในการหลอมรวมการสื่อสารผ่านโปรแกรมต่าง ๆ พิมพ์ใจ ทายะติ (พิมพ์ใจ ทายะติ) ระบุว่า เป็นข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อมโยงระหว่างตัวอักษร ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว โดยผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล (Noh Younghee) และโปรแกรมต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสามารถรวบรวม สร้างสรรค์ ดัดแปลง จัดเก็บ เพื่อการแบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและการติดต่อสื่อสารเพื่อการ สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ พิศุทธิภา เมธิกุล (สุวิข ธีระโคตร) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแปลง เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ มาเป็นประโยชน์เพื่อการใช้งาน โดยกระทำ ร่วมกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า สื่อดิจิทัล หมายถึง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ ที่ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต

ประเภทของสื่อ

ประเภทของสื่อ ประกอบด้วย 2 ประเภท ได้แก่ สื่อเก่า (Traditional Media) และสื่อใหม่ (New Media) (สุกัญญา บุรณเดชาชัย, 2550)

1. สื่อเก่า (Traditional Media) ได้แก่

สื่อสิ่งพิมพ์ (Print Media) เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร

สื่อกระจายภาพและเสียง (Broadcast Media) เช่น โฆษณา

Non – broadcast Media

Outdoor Media

2. สื่อใหม่ (New Media) เป็นสื่อที่สร้างขึ้นโดยการเปลี่ยนแปลงจากสื่อเก่าด้วยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่สามารถติดต่อสื่อสารสองทาง (Two-way communication) คือผู้ที่ใช้สื่อใหม่อาจเป็นได้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารในเวลาเดียวกันได้ อาจจะเป็นข้อมูลรูปภาพ เสียง หรือข้อความตัวอักษร และยังสร้างความเหมือนจริงในสื่อเพื่อให้เกิดความ สะดวกรวดเร็วในผู้ใช้งาน ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารถึงกันเสมือนว่าผู้ใช้งานอยู่บริเวณใกล้เคียง

กัน เช่น อินเทอร์เน็ต (Internet) เว็บไซต์ (Website) บล็อก (Blog) คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย (Computer Multimedia) เกม (Game) โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smart phone) สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) ยูทูบ (Youtube) อิน스타그램 (Instagram) รวมทั้งโฆษณาที่ปรากฏบน คอมพิวเตอร์ รายการโทรทัศน์ดิจิทัลและภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

คุณลักษณะของสื่อใหม่ (Terry Few, 2008) ประกอบด้วย 8 ด้าน ได้แก่ ความเป็นดิจิทัล สามารถประมวลผล จัดเก็บ แลกเปลี่ยน เผยแพร่เนื้อหาได้ มีการจัดระบบด้วยคอมพิวเตอร์ เนื่องจากต้องอาศัยการทำงานบนระบบดิจิทัล มีความสามารถในการจัดการข้อมูล ที่ให้ผู้ใช้งาน ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถสร้าง ออกแบบ จัดการข้อมูลได้ เป็นเครือข่าย คือสามารถเชื่อมโยงอุปกรณ์ผ่านระบบโดยผู้ใช้งานอยู่ต่างสถานที่ แต่สามารถรับส่งข้อมูลข่าวสารได้อย่างสะดวก มีปฏิสัมพันธ์ โดยสามารถใช้งานเป็นเครือข่ายผ่านทางระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีความหนาแน่น สามารถรองรับการใช้งานได้ในกรณีที่ผู้ใช้จำนวนมาก ความสามารถในการบีบอัด เป็นการช่วยประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล ความเป็นกลาง คือเปิดโอกาสให้ทุกคนมีบทบาทในการสื่อสารเท่าเทียมกัน สามารถสร้างเนื้อหาได้ตามต้องการ

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่แสดงออกทางท่าทาง การคิด ความรู้สึก เพื่อสนองต่อสิ่งเร้า (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ด้านจิตวิทยาคำว่า พฤติกรรม (behavior) หมายถึง สิ่งที่บุคคลได้กระทำ แสดงออกหรือตอบสนองต่อสิ่งเร้า สามารถสังเกตเห็นหรือวัดได้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือพฤติกรรมภายนอกที่สังเกตเห็นได้ และพฤติกรรมภายในที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ต้องใช้การสันนิษฐานจากการกระทำ (ประทีป จินฉิ่ง, 2540) ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล หมายถึง การกระทำโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน สื่อสังคมออนไลน์โดยใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล

การบริโภคด้วยปัญญา

ความหมายการบริโภคด้วยปัญญา

ในทางตะวันตก การบริโภคเกิดจากการระบวนการตัดสินใจร่วมกับสภาพแวดล้อม (Assel, 1995) ซึ่งผ่านการคิดอย่างรอบคอบ โดยระลึกถึงข้อดีและข้อเสียที่จะเกิดขึ้นตามมา ในพระธรรมปิฎก (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540) ให้

ความหมายว่า เป็นการวิเคราะห์ไตร่ตรอง ตัดสินใจเลือกรับหรือกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยความรู้ ความเข้าใจในประโยชน์และคุณค่าที่แท้จริง โดย ผจจจิต อินทสุวรณ์ (2547) ให้ความหมายของการบริโภคด้วยปัญญาว่า เป็นการกระทำที่ใช้การคิดพิจารณาอย่างมีเหตุผลและถูกต้องก่อนตัดสินใจ เช่นเดียวกับ วัลนิกา ฉลากบาง (2548) กล่าวว่า การกระทำที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และไตร่ตรองตัดสินใจที่จะเลือกรับรวมทั้งใช้ข่าวสาร บริการ เวลาด้วยความเข้าใจในคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริง ไม่ทำให้ตนเอง ผู้อื่นและธรรมชาติสิ่งแวดล้อมเดือดร้อนเสียหาย ลลิตภัทร เจริญรัฐ (2555) พฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญาศึกษาในนักเรียน ให้ความหมายว่า การกระทำที่สามารถไตร่ตรองผ่านการคิดอย่างมีเหตุมีผล ที่จะเลือกรับและใช้ผลิตภัณฑ์โดยคุ้มค่ากับการตัดสินใจในการเลือกบริโภค มีความพอดี พอประมาณ เพื่อตอบสนองของความต้องการโดยคำนึงถึงคุณค่าที่แท้จริง เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต วีรวรรณ วงศ์ปิ่นเพชร (2558) ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา คือ สามารถตัดสินใจที่จะเลือกรับและใช้สื่อด้วยความเข้าใจในคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริง เลือกรับและใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ ยอมรับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์เพื่อขยายขอบเขตความรู้ เปิดรับสื่ออย่างมีสติโดยไม่คล้อยตามความเชื่อและค่านิยมที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อนเสียหาย พระมหาศุภชัย แซ่เถียร (2559) ศึกษาความหมายว่า การกระทำของนักเรียนที่ผ่านกระบวนการโดยพิจารณาที่รอบคอบถี่ถ้วนถี่ เล็งเห็นถึงประโยชน์และโทษในการตัดสินใจเลือกบริโภค โดยไม่ทำให้ตนเองและผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนจากการกระทำของตนเองในการตัดสินใจเลือกบริโภค

จากความหมายข้างต้น จึงสรุปว่า การบริโภคด้วยปัญญา หมายถึง การกระทำที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ไตร่ตรองและตัดสินใจเลือกรับหรือใช้สื่อด้วยความเข้าใจในคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริง ไม่ทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดความหมาย **พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา** หมายถึง การกระทำโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ไตร่ตรองและตัดสินใจเลือกรับหรือใช้สื่อด้วยความเข้าใจในคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริง ไม่ทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน

องค์ประกอบการบริโภคด้วยปัญญา

วัลนิกา ฉลากบาง (2548) จำแนกพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา 3 ด้าน ได้แก่ 1) การฉลาดเลือก หมายถึง การเลือกซื้อหรือเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ข่าวสาร บริการและเวลา

โดยคำนึงถึงคุณภาพและคุณประโยชน์เป็นหลักมากกว่าคำนึงถึงค่าโฆษณาชักจูง ราคา และ
 รูปลักษณะของสิ่งนั้น²) การเข้าใจจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของการบริโภค หมายถึง ความเข้าใจใน
 จุดมุ่งหมายของการบริโภคว่าเป็นการยังชีพให้อยู่ต่อไปเพื่อจะได้ทำหน้าที่และปฏิบัติงานอื่น ๆ ได้
 สำเร็จ 3) การวิเคราะห์คุณโทษและคาดการณ์ล่วงหน้าได้ถูกต้อง หมายถึง การคาดการณ์ผลที่จะ
 เกิดขึ้น ถ้าบริโภคหรือดำเนินชีวิตตามความรู้สึกพอใจหรือตามกระแสสังคมทำให้รู้จักประมาณใน
 การบริโภค และละเว้นสิ่งที่ทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน จินตนา ตันสุวรรณนนท์ (2553) ศึกษา
 พฤติกรรมการบริโภคในด้านเลือกรับและใช้ผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองของความปรารถนาและสร้าง
 ความพึงพอใจให้ตนเอง ลลิตภัทร เจริญรัฐ (จินตนา ตันสุวรรณนนท์) แบ่งองค์ประกอบเป็น ด้าน
 ได้แก่ 1) ความพึงพอใจส่วนตน 2) ความปรารถนา วีรวรรณ วงศ์ปิ่นเพชร (ณัฐนันท์ ศิริเจริญ)
 ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ในด้านฉลาดเลือก เข้าใจจุดมุ่งหมายที่แท้จริง ใช้อย่าง
 ปลอดภัยและใช้อย่างเป็นประโยชน์ ธนพัทธ์ จันทิพัฒน์พงศ์ (2559) แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ 1) การ
 ใช้อย่างเป็นประโยชน์ 2) การใช้อย่างปลอดภัย 3) การใช้ถูกกาลเทศะ 4) การสนับสนุนให้
 ผู้อื่นใช้ สอดคล้องกับ วิชาวรรณ ลิขิตเลิศล้ำ แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ 1) ใช้อย่างปลอดภัย 2) ใช้อย่าง
 ถูกกาลเทศะ 3) ใช้อย่างเป็นประโยชน์

ตาราง 1 การสังเคราะห์การบริโภคสื่อด้วยปัญญา

พฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา	เข้าใจ จุดมุ่งหมาย	ความพึง พอใจ	ความ ปรารถนา	ใช้อย่าง ปลอดภัย	ใช้อย่างถูก กาลเทศะ	สนับสนุนให้ ผู้อื่นใช้	ใช้อย่างเป็น ประโยชน์
วัลนิกา ฉลาดบาง 2548	/			/			/
จินตนา ตันสุวรรณนนท์ 2553		/	/				
ลลิตภัทร เจริญรัฐ 2555		/	/				
วีรวรรณ วงศ์ปิ่นเพชร 2558	/			/			/
ธนพัทธ์ จันทิพัฒน์พงศ์ 2559				/	/	/	/
วิชาวรรณ ลิขิตเลิศล้ำ 2560				/	/		/
รวม	2	2	2	4	2	1	4

จากการประมวลเอกสารและงานวิจัยข้างต้น เพื่อที่จะศึกษาพฤติกรรมได้ครอบคลุมผู้วิจัย จึงแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์ หมายถึง การกระทำการใช้โดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูลให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่น เลือกรับหรือใช้สื่อด้วยความเข้าใจในคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริงมากกว่าคำชักจูงหรือ คำโฆษณา 2) พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย หมายถึง การกระทำโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ปกป้องความเป็นส่วนตัว ตระหนักรู้ถึงอันตรายที่อาจเกิดกับตนเองและผู้อื่น สามารถตรวจสอบข้อมูลก่อนส่งต่อ

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์ ความหมายและการวัด

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์นั้น มีผู้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเป็นประโยชน์ได้ให้ความหมายว่า เป็นการใช้อย่างเป็นประโยชน์ต่อตนเอง สิ่ง ที่ตนเองได้รับ หรือเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม (ปราณี จ้อยรอด, 2552 และวิภาวรรณ ลิขิตเลิศล้ำ, 2560) ธนพัทธ์ จันทร์พิพัฒน์พงศ์ (2559) ให้ความหมายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างเป็น ประโยชน์ว่า คือการกระทำกิจกรรมต่างๆ บนเครือข่ายเฟซบุ๊กที่ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล คำนี้ถึงคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริงของเฟซบุ๊ก ที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและผู้อื่น สามารถแยกแยะ ได้ถึงประโยชน์และโทษของกิจกรรมนั้น

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความหมายพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็น ประโยชน์ หมายถึง การกระทำการใช้โดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูลให้เป็น ประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น เลือกรับหรือใช้สื่อด้วยความเข้าใจในคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริง มากกว่าคำชักจูงหรือคำโฆษณา

การวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์ จากการทบทวน เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีผู้สร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียง ธนพัทธ์ จันทร์พิพัฒน์พงศ์ (2559) สร้างแบบวัดพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างเป็นประโยชน์ เป็นมาตร ประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยแบบวัดที่สร้างขึ้นเอง เป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “มากที่สุด” จนถึง “ไม่เคยเลย” ผู้ที่มีคะแนนมากแสดงว่า เป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย ความหมายและการวัด

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย มีผู้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย (นรา จันชนะกิจ, 2548) ได้ให้ความหมายว่า เป็นการกระทำของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการใช้โทรศัพท์มือถือให้เกิดความปลอดภัยแก่ตัวเอง วันวิสาข์ ศรีระศาสตร์ (2554) ให้ความหมายว่าเป็นการกระทำกิจกรรมของเยาวชนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สามารถป้องกันอันตราย ตระหนักรู้ได้ ธนพัทธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์ (2559) ให้ความหมายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างปลอดภัยว่า การกระทำกิจกรรมต่างๆ บนเครือข่ายเฟซบุ๊กที่ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล ตระหนักรู้ถึงอันตรายที่อาจเกิดกับตนเองและผู้อื่น สามารถใช้ในปริมาณที่เหมาะสม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความหมายพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยหมายถึง การกระทำโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ปกป้องความเป็นส่วนตัว ตระหนักรู้ถึงอันตรายที่อาจเกิดกับตนเองและผู้อื่น สามารถตรวจสอบข้อมูลก่อนส่งต่อ

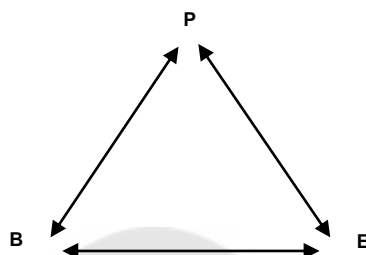
การวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีผู้สร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียง ธนพัทธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์ (2559) สร้างแบบวัดพฤติกรรมใช้เฟซบุ๊กอย่างปลอดภัย เป็นมาตราประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยแบบวัดที่สร้างขึ้นเอง มีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “มากที่สุด” จนถึง “ไม่เคยเลย” ผู้ที่มีคะแนนมากแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

แนวคิดเรื่องโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ทฤษฎีปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory)

การสร้างโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีปัญญาสังคมของแบนดูรา (Bandura, 2001) กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือ ปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factor, P) ได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ฯลฯ และปัจจัยทางสภาพแวดล้อม (Environmental Factor, E) ตัวแปรพฤติกรรม (Behavior, B) ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสภาพแวดล้อมต้องมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2543) ดังนั้นพฤติกรรมของบุคคลจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้เกิดจากสภาวะแวดล้อมเท่านั้น แต่จะมาจากกระบวนการทางปัญญาด้วย โปรแกรมที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย

การพัฒนาปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก เพื่อพัฒนาตัวแปรทางจิตด้านการรู้เท่าทันสื่อในด้านการคิดวิจารณ์ญาณ และพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 1 แบนดูรา (1986)

P คือ ปัจจัยส่วนบุคคล ในงานวิจัยนี้ คือ การรู้เท่าทันสื่อ

E คือ ปัจจัยทางสภาพแวดล้อม ในงานวิจัยนี้ คือ สัมพันธภาพในครอบครัว

B คือ พฤติกรรม ได้แก่ พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีปัญญาสังคมของแบนดูราเป็นกรอบแนวคิดเพื่อพัฒนาโปรแกรมฯ ตามขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การที่จะพัฒนาคนให้มีปัญญาต้องมีปัจจัยภายใน ได้แก่ การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ และปัจจัยภายนอก ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว

แนวคิดเรื่องพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ความหมายการรู้เท่าทันสื่อ

UNESCO (1986) ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อ ว่าเป็นความสามารถที่จะเข้าใจทั้งการอ่านและการเขียนในระยะเวลาอันสั้น โดย NAMLE หรือ National Association for Media Literacy Education คือสามารถวิเคราะห์ ประเมิน และสื่อสารเข้าถึงข้อมูลได้ในหลากหลายรูปแบบ รวมทั้งสารที่อยู่ในรูปสิ่งพิมพ์และไม่ใช่สิ่งพิมพ์ คณะกรรมการสหภาพยุโรป (EU commission) กล่าวไว้ว่าคือการใช้สื่อจากการอ่าน ตีความเนื้อหาที่ได้รับ รวมถึงเข้าใจเงื่อนไขต่าง ๆ ในการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับ Aspen Media Literacy Leadership Institute (1992) คือการที่สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อได้ในรูปแบบต่าง ๆ บาร์น (Baran, 2004) กล่าวว่า การรู้เท่าทันคือบุคคลมีความเข้าใจที่จะรู้จักประโยชน์และใช้ได้ตามความเหมาะสมและคุ้มค่า ในปี 2005 Potter อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือความคิดเห็นของบุคคลที่

เปิดรับสื่ออย่างเต็มที่ด้วยตนเอง สามารถอธิบายความความหมายของสารจากสื่อที่พบ ด้วยจากองค์ความรู้ที่มีอยู่ก่อนแล้ว

ในประเทศไทย จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การที่ผู้รับสื่อมีความสามารถในการคิดวิจารณ์ญาณ สามารถวิเคราะห์ตีความ และประเมินสื่อได้ และ พีระ จิโรโสภณและคณะ (2559) ให้ความหมายว่า การเข้าใจ รับรู้ได้ และไตร่ตรองวิเคราะห์สิ่งที่กระทำบนสื่อดิจิทัล โดยพิจารณาทั้งกระบวนการสื่อสาร พิมพ์ใจ ทายะติ (2561) สรุปความได้ว่า เป็นความสามารถในการเข้าใจ เข้าถึง เกิดการประเมิน สามารถสร้างสรรค์สื่อของแต่ละบุคคลที่หลากหลาย คิดคำนึงถึงผลกระทบของสื่อโดยไม่ถูกครอบงำจากสื่อและสามารถเสริมสร้างพลังอำนาจของตนเพื่อให้สามารถใช้สื่อเป็นประโยชน์ต่อ การเรียนรู้และการดำรงชีวิตของทั้งต่อตนเองครอบครัวชุมชนและสังคม

สรุปได้ว่า ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์เนื้อหาและประเมินสื่อในรูปแบบที่หลากหลายภายใต้บริบทที่แตกต่างกัน ไม่หลงเชื่อโดยง่ายเมื่อได้รับจากการอ่าน สามารถคิด วิเคราะห์ สงสัย และตั้งคำถามว่าสิ่งนั้นจริงหรือไม่ ได้รับข้อมูลจากแหล่งใด ต้องการสื่ออะไร

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

Livingstone (2004) ได้สรุปองค์ประกอบการเพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อต่าง ๆ ที่ครอบคลุมตั้งแต่สื่อดั้งเดิมจนถึงสื่อใหม่ได้ดังนี้

1) การเข้าถึงสื่อ คือ จุดเริ่มต้นของการรู้เท่าทัน โดยบุคคลสามารถเข้าถึงสื่อและข้อมูลในรูปแบบที่ต่างกัน ซึ่งสามารถทำให้เกิดทักษะนี้ได้

2) การวิเคราะห์ คือ ขั้นต่อจากการเข้าถึง โดยสามารถคิดวิเคราะห์องค์ประกอบของข้อมูลที่ได้รับมาว่ามาจากแหล่งไหน จากใคร เข้าใจการสื่อสารความหมายว่าต้องการสื่อถึงอะไรหรือสิ่งใด

3) การประเมิน คือ เมื่อสามารถผ่านกระบวนการ 2 ขั้นข้างต้น การประเมินคือบุคคลสามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งที่ได้รับนั้นมีประโยชน์ทางใดบ้าง จะส่งผลอย่างไรต่อตนเอง เช่น ทำให้มีความสุข หรืออารมณ์ดี คิดไปถึงว่าจะส่งผลต่อส่วนรวมอย่างไรบ้าง ในขั้นการประเมินนั้นต้องใช้ทักษะ ประสบการณ์ ความรู้ที่มากขึ้น เพื่อคาดการณ์ผลกระทบ ซึ่งการประเมินข้อมูลหรือข่าวสารที่ได้รับจะต่างกันไปตามบริบทนั้น

4) การสร้างสรรค์เนื้อหา คือ ความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาอย่างเท่าทัน เนื่องจากการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะในการสร้างสรรค์หรือผลิตออกไปอย่างเท่าทัน ไม่ใช่แค่การที่สามารถเข้าถึง ตีความ หรือแยกแยะเนื้อหา สิ่งสำคัญคือรู้ว่ากำลังจะทำให้เกิดสิ่งใดบ้างโดยต้องคาดการณ์ผลกระทบที่จะส่งผลเสียต่อสังคม และยังคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมอันดีงามก่อนการสร้างสรรค์หรือหรือต่อข้อมูลต่าง ๆ

อุษา บิ๊กกินส์ (2555) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องความรู้และทักษะเพื่อการรู้เท่าทันสื่อโดยมี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1) การเข้าถึง (Access) คือ การได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ สามารถเข้าใจความหมายหรือรับรู้สิ่งที่สื่อนำเสนอ ได้แก่ คำจำกัดความ สัญลักษณ์ ภาษาที่ใช้สื่อสารโดยเลือกให้ตรงกับความต้องการของตนเองได้

2) การวิเคราะห์ (Analyze) คือ การใช้ความรู้ประสบการณ์เดิมเพื่อตีความเนื้อหาเข้าใจรายละเอียดที่ปรากฏในสื่อแต่ละประเภทว่าสิ่งที่ได้รับมานั้นจะส่งผลต่อไปอย่างไร เป็นการตั้งคำถามกับสื่อเพื่อเข้าใจสิ่งที่ต้องการจะสื่อถึง มีการตั้งประเด็นคำถามจากสิ่งที่ได้รับ

3) การประเมินสื่อ (Evaluate) คือความเข้าใจว่าสามารถนำสิ่งที่ได้รับจากสื่อไปใช้ประโยชน์อย่างไรในแง่มุมมองไหนบ้าง เป็นขั้นที่ต่อจากการวิเคราะห์โดยสามารถแลกเปลี่ยนความคิด ความเข้าใจ มุมมองที่เกี่ยวข้องได้

4) การสร้างสรรค์ (Create) สามารถผลิตเนื้อหาในรูปแบบของตนเอง สามารถบรรยายมุมมอง ทศนคติของตน สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารนี้ไปให้ผู้อื่นได้รับรู้ได้

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2557) ได้กล่าวถึงแนวคิดเรื่ององค์ประกอบของความรู้และทักษะเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในบริบทสังคมไทย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1) Access / Retrieval ได้แก่ การกำหนดสารสนเทศ การกำหนดแหล่งสารสนเทศ การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศ และการจำแนกสารสนเทศ

2) Understanding / Assessment / Evaluation ได้แก่ การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิตสื่อ การเข้าใจเนื้อหา

สารสนเทศในแต่ละวัฒนธรรม การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การอภิปรายและการประเมินคุณค่า เนื้อหาสารสนเทศ

3)Use ได้แก่ การใช้ที่มีประโยชน์ เหมาะสมกับค่านิยมในปัจจุบัน เข้าใจ กระบวนการต่าง ๆ อย่างถ่องแท้

แนวคิดเรื่องพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ

Potter (1998) กล่าวว่า ทุกคนมีการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่มากน้อยต่างกัน ในการพัฒนานั้นต้องอาศัยองค์ประกอบ 2 ประการ คือ ข้อมูล (information) และ ทักษะ (skill)

ข้อมูล เป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างความรู้ โดยต้องรู้ในระดับลึก คือ อยากรู้ และทำไม

ทักษะ ประกอบด้วยทักษะขั้นพื้นฐาน (rudimentary skill) เป็นทักษะที่ใช้ ควบคุมการเปิดรับสื่อ เข้าใจความหมายได้ และทักษะขั้นสูง (advanced skill) เป็นทักษะที่ช่วย ควบคุมการตีความหมายของสื่อ ได้แก่ การวิเคราะห์ การเปรียบเทียบ การประเมิน การเห็นคุณค่า

การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสามารถทำได้โดยสอนทักษะการคิดวิจารณ์ญาณ สามารถใช้การถามหรือตรวจสอบสื่อในด้านเนื้อหา (content) ข้อความ (text) แหล่งต้นกำเนิด (origin) ความเป็นเจ้าของ (ownership) อุดมการณ์ (ideology) และอิทธิพล (influence) (Considine, 1995) เช่นเดียวกับ พรทิพย์ เ็นจะบก (2547) กล่าวว่า ต้องใช้ความรู้ในระดับที่ กว้างขวาง ลองรับสื่อที่หลากหลายจะช่วยให้เข้าใจขอบเขตและความหลากหลายของผลงานจาก สื่อ โดย Thoman (2003) นำเสนอภาพรวมของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1)ตระหนักและรับรู้ถึงความสำคัญ 2)เรียนรู้ทักษะการใช้คิดวิเคราะห์ตีความ รวมทั้งตั้งคำถามเกี่ยวกับสื่อ 3)สำรวจเบื้องหลังในประเด็นต่าง ๆ

การวัดการรู้เท่าทันสื่อ

การวัดการรู้เท่าทันนั้น มีงานวิจัยของเอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2540) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ระดับรู้เท่าทันในนักศึกษา โดยสร้างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อในด้านความรู้ ความคิด องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 60 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แต่ละตัวเลือกมี ระดับการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละระดับ ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือความเชื่อมั่นชนิดทดสอบ ซ้ำ โดยทิ้งช่วงเวลา 15 วันขึ้นไป มีค่าเท่ากับ .66

ในส่วนอดุลย์ เพ็ชรรุ่งโรจน์ (2543) ได้ศึกษาแนวคิดเพื่อกำหนดตัวแปรการรู้เท่าทันสื่อ โดยวัดจากนิสัยการเปิดรับสื่อ ได้แก่ ความถี่และเวลาในการบริโภคสื่อ และปฏิกิริยาตอบกลับของผู้รับสื่อ วัดความสามารถวิเคราะห์วิพากษ์สื่อ ได้แก่ วิเคราะห์ความหมายตรงและความหมายแฝง ความน่าเชื่อถือของข้อมูล วัตถุประสงค์ แยกแยะข้อเท็จจริงและความคิดเห็น วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อ ได้แก่ บทบาทหน้าที่ของสื่อ

ในต่างประเทศ Younghee Noh (2017) ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตด้วยการประเมินระดับการรู้เท่าทันของนักศึกษาจำนวน 221 คน พบว่าการรู้เท่าทันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้มากที่สุด รองลงมาคือเป็นปัจจัยตามบริบทของสังคมนั้น การรู้เท่าทันเกี่ยวข้องกับความสามารถความสามารถในการประมวลผลข้อมูล การแยกแยะ กระบวนการแก้ไขข้อมูล การค้นหาข้อมูล ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้ข้อมูลมากที่สุดตามลำดับ ปี 2018 Diana Castilla และคณะได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการสอนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลในผู้สูงอายุ โดยให้ผู้สูงอายุเข้ารวมการฝึกการใช้สื่อเป็นจำนวน 8 ครั้ง ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่สามารถใช้อุปกรณ์เคชั่นทั้งหมดได้อย่างอิสระและเกิดผลลัพธ์ในทางที่ดี ตัวแปรที่วัดได้คือความสามารถในการเรียนรู้ ความสามารถในการใช้การออกแบบที่เข้าถึงได้ง่าย การรับรู้ประโยชน์และความตั้งใจที่จะใช้ ในประเทศไทย จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) ศึกษาผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 60 คน แบ่งผู้เข้าอบรมเป็น 3 กลุ่ม โดยมีรูปแบบการอบรม 3 รูปแบบ เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ 3 ด้าน คือด้านความคิด จิตใจและพฤติกรรม ทำการวัดการรู้เท่าทันสื่อและวัดการรับรู้ความสามารถของตนในการใช้สื่อ พบว่า กลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม พิมพีใจ ทายะติ (2560) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยเพื่อการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร โดยศึกษาขีดความสามารถการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มตัวอย่าง พบว่าผู้สูงอายุมีการเล่นโซเชียลมีเดียเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก ผลการสำรวจ ผู้สูงอายุมีการรู้เท่าทัน ICT เฉลี่ยรวมอยู่ในระดับปานกลาง แต่การแนะนำผู้อื่นในเรื่องของการรู้เท่าทัน ICT นั้นจะอยู่ในระดับต่ำ มักพบปัญหาในเรื่องการส่งข้อมูลที่ไม่เป็นความจริง เพราะการขาดทักษะในการประเมิน จากนั้นนำข้อมูลที่สำรวจมาสร้างเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การรับข้อมูล การหยุดคิด และการปฏิบัติ ควรเริ่มต้นฝึกฝนจากในครอบครัวหรือคนใกล้ชิด โดยการสร้างความถี่ในการใช้รูปแบบดังกล่าว เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับในครอบครัว เกิดการส่งข้อมูลข่าวสารของสมาชิกครอบครัวเพื่อช่วยให้รับรู้ความเป็นไปของสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมรอบตัวมากขึ้น นอกจากนั้นยังช่วยให้การใช้ชีวิตประจำวันระหว่างผู้สูงอายุกับบุตรหลานมีความ

ใกล้ชิดกันมากขึ้น แม้ไม่ได้พบหน้ากันระหว่างวัน ถือเป็นการเรียนรู้อย่างไม่สิ้นสุด (Life-long Learning) และสุวิท ธิระโคตร (2561) ศึกษาการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุ จำนวน 410 คน ที่มีอายุ 55 ปีขึ้นไป จำแนกการรู้เท่าทัน 5 ทักษะ (การเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ สื่อสาร) พบว่า ผู้สูงอายุมีทักษะการเข้าถึงมากที่สุด ร้อยละ 36.09 รองลงมาคือทักษะการวิเคราะห์ ร้อยละ 32.20 และทักษะการประเมิน ร้อยละ 14.88

ในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ จากงานวิจัยที่ผ่านมา จะเห็นว่าการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ นั้น ผู้รับสื่อต้องแสวงหาข้อมูลที่หลากหลายและพัฒนาทักษะการคิดวิจารณ์ญาณเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตีความ ทำความเข้าใจ ประเมินสิ่งที่นำเสนอ สามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะที่กล่าวมาเป็นการคิดขั้นสูงที่จะช่วยวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ ส่งผลให้ผู้รับสื่อมีวิจารณ์ญาณในการตัดสินใจรับสื่อโดยไม่ถูกครอบงำหรือตกเป็นเหยื่อจากสิ่งรอบข้าง

การพัฒนาด้านการคิดวิจารณ์ญาณเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ

การคิดวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) เป็นกระบวนการทางสมองโดย ฮิลการ์ด (Hilgard, 1962) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการตัดสินใจหรือปัญหาว่าสิ่งใดจริงหรือเท็จ เกรียงศักดิ์ (2544) กล่าวว่า เป็นความตั้งใจที่จะพิจารณาตัดสินโดยไม่คล้อยตาม เพื่อแสวงหาความสมเหตุสมผล จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) กล่าวว่า เป็นการคิดที่อาศัยทักษะข้อมูลความรู้โดยผ่านกระบวนการทางสมองในการพิจารณา ไตร่ตรองอย่างรอบคอบ เป็นการคิดที่มีเหตุผลในการวิเคราะห์ ประเมิน เพื่อช่วยในการตัดสินใจที่จะนำไปสู่ข้อสรุปที่สมเหตุสมผล โดยจัดทำโปรแกรมการรู้เท่าทันสื่อในนักศึกษาโดยการใช้กิจกรรมกลุ่ม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกคิดเป็นรายบุคคล โดยใช้การฝึกในกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ตามลำดับเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้วิเคราะห์ ตีความ และประเมินสื่อซึ่งเป็นกระบวนการของการคิดวิจารณ์ญาณ

การคิดวิจารณ์ญาณช่วยให้บุคคลมีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ ตีความ และประเมินสื่ออย่างมีเหตุผล การพัฒนาการคิดวิจารณ์ญาณจะช่วยเสริมสร้างและพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของผู้เข้าร่วม ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การนำเสนอปัญหา เป็นการกระตุ้นให้พิจารณาเกี่ยวกับปัญหาที่กำหนด ขั้นที่ 2 ฝึกความสามารถในการคิด โดยให้อธิบาย แสดงความคิดเห็นและรับฟัง ขั้นที่ 3 ประเมินกระบวนการคิด ให้ประเมินผลว่ามีกระบวนการอย่างไรและเป็นไปตามจุดมุ่งหมายหรือไม่

งานวิจัยของชัชฎา อัครศรีวร นากาโอะ และกฤษณ์ท แสนทวี (2562) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันของเยาวชน พบว่า การคิดวิจารณ์ญาณ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่

มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อโดยสามารถคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองรอบด้าน ตระหนักในอิทธิพลของสื่อ และรู้เท่าทันตนเอง

การรู้เท่าทันสื่อที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

ในปัจจุบันการรู้เท่าทันสื่อได้ถูกนำไปเชื่อมโยงกับภาวะสุขภาพของบุคคลเพื่อช่วยให้เกิดพฤติกรรมสุขภาพที่ดี บราวน์ (Brown, 2006) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อพบว่า เป็นแนวทางการศึกษาที่ช่วยให้มีการตัดสินใจเกี่ยวกับสุขภาพได้ดีขึ้น การรู้เท่าทันสื่อช่วยสอนให้เห็นว่า สื่อเป็นธุรกิจที่มุ่งขายผลิตภัณฑ์ และสื่อได้สร้างพฤติกรรมที่ไม่ดีไม่เหมาะสม การรู้เท่าทันสื่อจะทำให้เกิดความตระหนักและวิเคราะห์สื่อมากขึ้นในขณะที่เขาดูและฟังสื่อโฆษณา การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะชีวิตที่สำคัญและจำเป็นในการใช้ชีวิต ทำให้ผู้บริโภคเข้าใจเนื้อหาในสื่อที่ซ่อนนัยยะได้ การสอนการรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้ผู้บริโภคสื่อมีอิสระ ไม่ถูกครอบงำ สามารถวิเคราะห์ เข้าถึง ประเมินและสร้างสรรค์สื่อได้

จากงานวิจัยเรื่อง โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21 (พิศุทธิ เมธิกุล, 2561) ศึกษาผลของโปรแกรมการใช้ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ พบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม

ในการสร้างโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อผู้วิจัยจะประยุกต์ใช้แนวคิดของ Livingstone เพื่อฝึกทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

1)การเข้าถึงสื่อ คือ การได้รับสื่อประเภทต่างๆ สามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อได้ สามารถเลือกข้อมูลให้เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ รู้ว่าจะหาข้อมูลจากแหล่งไหน อย่างไร

2)การวิเคราะห์สื่อ คือ เป็นความสามารถในการตรวจสอบเนื้อหา ตีความ ทำความเข้าใจบริบทที่จะนำเสนอ ว่าส่งผลกระทบต่ออย่างไร และสามารถตั้งคำถามกับสื่อ นั้นได้ เช่น ใครเป็นผู้สร้างเนื้อหา มีส่วนประกอบอะไรบ้าง ผู้อื่นตีความเนื้อหาแตกต่างจากเราหรือไม่ สื่อได้นำเสนอค่านิยมหรือมุมมองอะไรบ้าง ทำไม่ข้อความนี้จึงถูกสื่อสารออกมา

3)การประเมินสื่อ คือ เป็นการประเมิน ตัดสินเกี่ยวกับคุณภาพ ความเกี่ยวข้อง ความมีประโยชน์ และประสิทธิภาพของข้อมูลว่ามีคุณภาพมากน้อยเพียงใด

โดยการวัดการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยแบบวัดที่สร้างขึ้นเอง มีลักษณะเป็นมาตรา
ประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ผู้ที่มีคะแนนการรู้เท่าทันมากแสดงว่ามี
ระดับการรู้เท่าทันสูงกว่าผู้ที่มีคะแนนน้อย

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

ทฤษฎีการจัดการการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เริ่มขึ้นด้วยการศึกษาค้นคว้า ซึ่งพัฒนาจาก
แนวความคิดของเดมิ ของ ธอร์นไดค์ (Edward L. Thorndike, 1966) จากการศึกษาเกี่ยวกับการ
เรียนรู้ของผู้ใหญ่ โดยศึกษาถึงความสามารถในการเรียนรู้ที่เน้นให้เห็นว่าผู้ใหญ่สามารถเรียนรู้ได้
แต่ความสามารถจะแตกต่างจากเด็ก หลักสูตรของการศึกษาผู้ใหญ่ควรเริ่มขึ้นจากผู้เรียนมีความ
สนใจศึกษาเกี่ยวกับอะไร โดยอาจจะเริ่มต้นจากสิ่งรอบตัว เช่น หน้าที่การงานที่เกี่ยวข้อง
ความชอบ ครอบครัว หรือเหตุการณ์ที่ใกล้ตัว จะช่วยให้เกิดการปรับตัวได้ง่ายมากขึ้น ในเรื่องของ
หลักสูตรหรือผู้ที่สอนนั้นควรเป็นเรื่องสำคัญรองลงมา การเรียนรู้ของผู้ใหญ่ Knowles, Malcolm
S. (1975) ได้ให้ความหมายของศาสตร์การศึกษาผู้ใหญ่ (Andragogy) ว่าเป็นศาสตร์และศิลป์ที่
ช่วยให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้ ยึดปัญหาของผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยเนื้อหาเน้นการ
พัฒนาศักยภาพระดับบุคคลและกลุ่ม เทคนิคการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้ใหญ่ได้สำรวจความ
ต้องการของตนเอง วางเป้าหมายเอง มีส่วนรับผิดชอบจัดประสบการณ์รวมทั้งประเมิน การเรียนรู้
ต่าง ๆ ด้วยตนเอง Rogers, C.R. (1969) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาในกลุ่มมนุษยนิยมได้ให้แนวทางเรื่อง
การเรียนรู้ของผู้ใหญ่ไว้ โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของวิทยากรหรือผู้ที่มาสอนว่า ต้องรับฟัง
ความคิดเห็น ตั้งใจฟังว่าผู้เรียนจะสื่ออะไร สามารถทำให้เกิดความไว้วางใจได้ว่าเป็นผู้ที่มีความรู้
ความสามารถ น่าเชื่อถือหรือเข้าใจและจริงใจต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง

ในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ Knowles, M.S. (1954) ได้เขียนเทคนิคในการสอนผู้ใหญ่
ดังนี้ 1) ถ้าต้องการให้ผู้ใหญ่เรียนรู้ได้ดี ต้องรู้และเข้าใจในเรื่องที่จะสอนอย่างชัดเจน ต้องบอกถึง
เป้าหมายหรือจุดประสงค์นั้นได้ สามารถตอบคำถามต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ผู้เรียนถึงจะเกิดความมั่น
ว่าสิ่งที่ได้รับมานั้นตรงตามวัตถุประสงค์และเป็นสิ่งที่มีคุณค่าอย่างแน่นอน 2) ต้องรู้จักการให้แรง
เสริม เช่น พยายามให้เกิดกำลังใจ บางครั้งผู้เรียนอาจเกิดความรู้สึกท้อแท้ ยอมแพ้ได้ ผู้สอนควร
จะต้องมีเทคนิคเพื่อช่วยให้การเรียนนั้นสัมฤทธิ์ผลโดยสามารถแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นเมื่อรู้สึกไม่
สบายใจ 3) มีบรรยากาศในห้องเรียนที่เป็นกันเอง เริ่มจากการแนะนำตัว ทำความรู้จักเพื่อให้เกิด
ความคุ้นเคย ลดความประหม่า ภายในห้องควรมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อประโยชน์ให้เกิด
ความอยากที่จะเรียนรู้ สามารถพูดคุย สนทนาในเรื่องอื่นได้ 4) สภาพการณ์ทางกายภาพ ผู้เรียน

จะต้องได้รับความสบายทางกายและมีความพึงพอใจ เช่น สมาชิกในห้องมีการพบปะพูดคุยในเรื่องที่สนใจ การจัดสิ่งของเครื่องใช้ควรจัดให้เหมาะกับเนื้อหาและสถานการณ์ ความสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม ตัวอย่างเช่น ถ้าต้องการให้สมาชิกได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันโดยเสรีแล้ว ควรหันหน้าเขาหากันเพื่อจะได้อภิปรายอย่างเต็มที่ 5) ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการเรียน และความรับผิดชอบต่อกระบวนการเรียนรู้เพราะว่า วิธีการที่ดีที่สุดในการเรียนรู้คือการกระทำหากผู้เรียนได้กระทำบางอย่างหรือพูดแสดงความคิดเห็นบางอย่างจะดีกว่าการที่เพียงแต่นั่งมองดูคนหรือนั่งฟังคนอื่นพูดเฉย ๆ โดยทั่วไปนั้นผู้เรียนที่กระตือรือร้นและมีชีวิตชีวาจะเรียนรู้ได้มากกว่าผู้สอนที่ฉลาดควรใช้วิธีการหลายๆ ด้านเกี่ยวกับกิจกรรมกลุ่ม 6) การเรียนรู้ควรเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้เรียน โดยปรับให้เข้ากับประสบการณ์ของผู้เรียน โดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิม หรือด้วยการโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่ยังไม่รู้ไปหาสิ่งที่รู้แล้ว 7) ครูผู้สอนควรจะทราบเกี่ยวกับเนื้อหาสอนอย่างดีเยี่ยม เข้าใจหลักการทางวิชาการ เพื่อที่จะสามารถแนะนำแหล่งความรู้ให้แก่ผู้เรียนที่จะได้ค้นคว้าต่อไป รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนให้ดำเนินไปอย่างไม่ติดขัด 8) ผู้สอนต้องรู้สึกกระตือรือร้นในการสอน สามารถทำให้ผู้เรียนรู้สึกอยากเรียนและมีความเอาใจใส่ให้ผู้เรียนพึงพอใจได้ 9) ควรแบ่งความสามารถผู้เรียนตามความสามารถ ความถนัดทางด้านการศึกษา และความสนใจ และเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย 10) สามารถเลือกวิธีการสอนที่ใช้กับผู้เรียนที่มีความแตกต่าง สามารถปรับเปลี่ยนไปตามโอกาสและเหตุการณ์เฉพาะหน้าได้ 11) ผู้สอนควรมีทัศนคติที่ต้องการพัฒนาการสอนของตน สามารถเรียนรู้ไปกับผู้เรียนได้ 12) ผู้สอนควรมีแผนงานที่ยืดหยุ่นเกี่ยวกับการสอน แผนการสอนนั้น ๆ อาจจะเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

จงกลนี้ ชุตินาเทวินทร (2544) ได้สรุปหลักการจัดฝึกอบรมให้กับผู้ใหญ่ลักษณะการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ที่รวบรวมไว้มีดังนี้ 1) ผู้ใหญ่ไม่ต้องการถูกปฏิบัติเหมือนกับตนเองเป็นเด็ก เพราะผู้ใหญ่สามารถที่จะรับผิดชอบได้ เคารพตนเอง และกำหนดวิถีของตนเอง 2) ผู้ใหญ่มีประสบการณ์มากมายที่สามารถนำไปใช้ในการอบรม 3) ผู้ใหญ่มักจะไม่สนใจเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องที่มีเนื้อหาหนัก ๆ หรือต้องจดจำข้อเท็จจริงหรือตัวเลขที่มากมาย การพูดถึงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว แต่ผู้ใหญ่จะต้องแสวงหาคคุณค่าในด้านอื่น ๆ ด้วย 4) ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้ดีที่สุดในสภาพการณ์ที่นำรีนรมย์ 5) ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้เร็วกว่าหากได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมในการอบรม โดยเฉพาะหากมีการ ทำจริง ปฏิบัติจริง แทนที่จะเป็นการนั่งฟังการบรรยายเพียงอย่างเดียว 6) ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้ดี เมื่ออยู่ในสภาพที่พร้อมและพอใจที่จะเรียน 7) ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้เร็วที่สุดโดยใช้การรวมประสบการณ์ที่มีอยู่ นำมาสรุปความคิดรวบยอด 8) การเปิดโอกาสให้ผู้ใหญ่ได้ค้นพบตัวเอง เรียนรู้ด้วยตนเอง จะทำให้

เรียนรู้ได้ดี 9) ผู้ใหญ่แต่ละคนเรียนรู้ได้เร็วหรือช้าแตกต่างกัน ซึ่งมีปัจจัยทางด้านจิตวิทยาและทางด้านร่างกายเป็นตัวกำหนดขีดความสามารถทางการเรียนรู้ 10) สำหรับผู้ใหญ่แล้ว การเรียนรู้คือกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือสามารถเรียนรู้ได้โดยไม่มีที่สิ้นสุด จึงมีความรู้มากซึ่งจะมีความหมายว่าบางคนอาจจะมีประสบการณ์หรือความรู้มากกว่าวิทยากรหรือผู้สอน 11) ผู้ใหญ่ชอบเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ขณะที่การใช้ภาษาท่าทาง และสื่อทัศนูปกรณ์ที่หลากหลายจะมีผลต่อการเรียนรู้มากกว่าสื่อที่เป็นภาษาเขียน 12) แม้ว่าผู้ใหญ่จะมีความรู้สึกทางด้านเกียรติภูมิ และศักดิ์ศรีค่อนข้างมากแต่ผู้ใหญ่ก็ยังคงมีความพอใจและความอบอุ่นใจที่ได้รับการยกย่องเช่นเดียวกับเด็ก

จากการศึกษาเอกสารข้างต้นพบว่า การจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้ใหญ่หรือผู้สูงอายุนั้นควรคำนึงถึงเวลาที่ใช้ในการสอน สถานที่ รูปแบบการเรียนมุ่งเน้นไปในเรื่องของการใช้ประสบการณ์เป็นสำคัญ และสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดเรื่องการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มาใช้เป็นรูปแบบในการจัดการสอน

แนวคิดเรื่องการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

Dewey, John. (1959) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง การเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนได้โดยผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับเข้ามาก่อน มาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่เพื่อทำให้เกิดความหมายขึ้น โดยการรวบรวมเชื่อมโยงและจัดระเบียบประสบการณ์ต่าง ๆ ให้เป็นรูปแบบที่สมบูรณ์เพื่อที่จะช่วยให้สามารถเข้าใจประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างดี ในปี 1984 David A. Kolb กล่าวว่า เป็นกระบวนการทำให้เกิดความรู้โดยใช้ประสบการณ์ Association for Experiential Education (AEE) (2017) ได้ให้ความหมายของการศึกษาเชิงประสบการณ์ว่าการศึกษาเชิงประสบการณ์ (Experiential Education) เป็นปรัชญาและวิถีวิทยาการที่ครูตั้งจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์โดยตรงจากการเรียนและให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดเพื่อเพิ่มพูนความรู้และพัฒนาทักษะ ทิมพีเจ ทายะติ (2561) กล่าวว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) คือกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะและเจตคติด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาบูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ขึ้น โดยที่ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ตามแนวคิดของโคลบ (Kolb, 1984) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

1) Concrete experience เป็นขั้นตอนการให้ความรู้ หรือการสอนทักษะโดยพยายามให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์ของตนเองมาใช้ในการเรียน

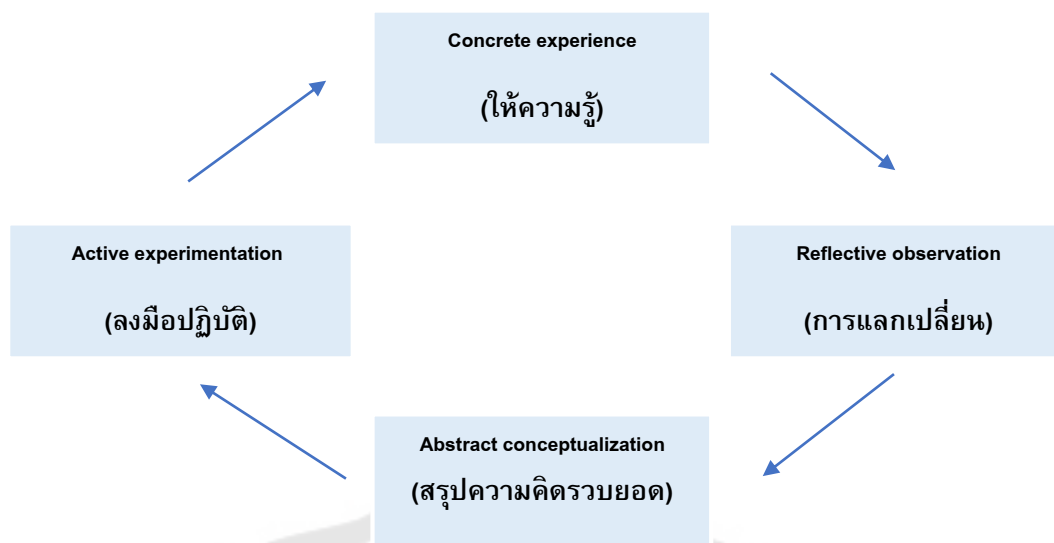
2) Reflective observation เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยการแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม โดยการกำหนดประเด็นการวิเคราะห์ให้อภิปรายหรือแสดงความเห็น ความรู้สึกกับเพื่อน และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

3) Abstract conceptualization ผู้เรียนพยายามหาแนวทางปฏิบัติเพื่อตนเองจะได้นำไปใช้ วิเคราะห์และแก้ปัญหาเพื่อที่จะสรุปความคิดรวบยอดด้วยตนเอง

4) Active experimentation คือขั้นตอนที่ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติเพื่อพิสูจน์การเรียนรู้ของตนว่า เข้าใจได้ถูกต้องสามารถทำได้จริง

โคลป์เน้นย้ำว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์สามารถเป็นได้ทั้งการเรียนแบบมีครูเป็นผู้ช่วยเหลือและเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากกระบวนการทั้ง 4 ขั้นนี้ เป็นกระบวนการโดยธรรมชาติที่มนุษย์สามารถทำได้ แต่ในปัจจุบันถ้าองค์ความรู้ที่จะเรียนนั้นซับซ้อนมาก การมีครูเป็นผู้ช่วยในขั้นที่ 1 และ 2 จะมีความจำเป็นมากขึ้น การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้ได้ดี ควรจะฝึกผู้เรียนให้มีทักษะ 4 ข้อ 1)ผู้เรียนต้องมุ่งมั่นที่จะมีส่วนร่วมในการเรียน 2)ผู้เรียนต้องได้รับการฝึกเรื่องกระบวนการสะท้อน 3)ผู้เรียนควรได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และการสรุปความคิดรวบยอดมาก่อน โดยเฉพาะ หากเป็นการเรียนรู้เชิงเทคนิคที่มีความซับซ้อน เช่น การเรียนวิชาแพทย์ จำเป็นที่ระบบการศึกษาจะต้องมีช่วงเวลาฝึกฝนนักเรียนให้มีทักษะนี้มาตั้งแต่เนิ่น ๆ 4)ผู้เรียนควรได้รับการฝึกทักษะการแก้ปัญหาเพื่อจะได้เป็นกลไกสำคัญในการสรุปและเลือกใช้องค์ความรู้ที่ได้ใหม่นี้ในอนาคต

รูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน เริ่มต้นตั้งแต่การให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ ให้ได้ฝึกการสะท้อน ให้ฝึกมีการสรุปหลักการเหตุผลจนเกิดเป็นความรู้ใหม่ของตน และสุดท้ายคือ การฝึกการนำเอาความรู้ใหม่ไปลองปฏิบัติอีกครั้ง ซึ่งเป็นแนวคิดพื้นฐานในการจัดการเรียนการสอนของแพทยศาสตรศึกษาในปัจจุบัน การที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนกระบวนการต่าง ๆ เหล่านี้บ่อยขึ้น และมีความชำนาญขึ้น จะเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้แบบ life long learning



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์

งานวิจัย

Eleftheria Vaportzis และคณะ (2018) ทำการวิจัยเรื่องโปรแกรมการเรียนรู้การใช้แท็บเล็ตของผู้สูงอายุโดยใช้การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยการแบ่งปันประสบการณ์ ศึกษาผู้สูงอายุ 43 คน ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มที่ได้รับโปรแกรมมีความมั่นใจมากขึ้น รู้สึกทำหาย รู้สึกถึงความสามารถติดต่อกับครอบครัว เพื่อน มีแรงจูงใจในการเข้าสังคม ประโยชน์ในการใช้แท็บเล็ตคือเพิ่มทักษะทางสุขภาพกายและสุขภาพทางจิต โดยผู้เข้าร่วมการวิจัยได้เรียนรู้เรื่องวิธีการใช้พีเจอาร์ต่าง ๆ ในกลุ่มที่เล็ก เรียนรู้ 2 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 10 ครั้ง วัดแบบสอบถาม ใช้มาตรวัด 7 ระดับ 1 คือแย่มาก 7 คือดีมาก

จากการทบทวนวรรณกรรม สามารถสรุปได้ว่า โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง ชุดการสอนเพื่อสร้างความรู้ด้วยการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสื่อ ทำให้ให้เกิดความตระหนักและรู้ถึงความสำคัญ และพัฒนาทักษะการฝึกคิดวิเคราะห์หรือตรวจสอบสื่อในด้านเนื้อหา ข้อความ แหล่งต้นกำเนิดเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ ซึ่งใช้เทคนิคการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะประยุกต์ใช้แนวคิดของ Livingstone ในการสอนกิจกรรมแต่ละครั้ง ประกอบด้วย 1) การเข้าถึงสื่อ 2) การวิเคราะห์ 3) การประเมิน ร่วมกับรูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์

สัมพันธภาพในครอบครัว

ฟรีดแมน (1986) ได้นิยามความหมายของ สัมพันธภาพในครอบครัวว่า หมายถึง ความสัมพันธ์ความใกล้ชิดที่คุ้นเคยกันตามบทบาทที่คนเรามีต่อกัน สมาชิกในครอบครัวถ้าความสัมพันธ์เป็นไปในลักษณะปรองดองรักใคร่กลมเกลียวกันถือว่าเป็นสัมพันธภาพที่ดี โอแรม (Orem, 1985) ให้ความหมายว่า สัมพันธภาพในครอบครัวคือความรัก ความห่วงใยโดยสมาชิกในครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดี ต้องแสดงพฤติกรรมเอาใจใส่ ดูแล เมื่อสมาชิกเกิดการเจ็บป่วย พิมพ์ใจ ไมตรีเปรม (2543) ศึกษาอิทธิพลในด้านสัมพันธภาพในครอบครัว พบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวจะดีมากขึ้นหรือน้อย ควรคำนึงถึงบทบาทหน้าที่และการปรับตัวเข้าหากันของ สมาชิกในครอบครัว โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของครอบครัวร่วมกัน มีการสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน 2) มีการยอมรับซึ่งกันและกัน 3) ไม่มีความขัดแย้งบาดหมางกัน 4) มีการช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน 5) มีความสัมพันธ์ รักใคร่ทางความรู้สึกและอารมณ์ที่ดีต่อกัน

จากการทบทวนวรรณกรรม สามารถสรุปความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่าเป็นความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวที่แสดงถึงความรัก ความห่วงใย และการเอาใจใส่รับรู้ว่าในครอบครัว มีการเข้าใจ การสนับสนุน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ทวีศิลป์ ศรีอักษร (2551) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของผู้สูงอายุ โดยพบว่า อิทธิพลของครอบครัวส่งผลให้ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ดี เนื่องจากจะมีปฏิสัมพันธ์กันในทุกเรื่อง ซึ่งจะก่อให้เกิดความใกล้ชิดผูกพัน โอแรม (Orem, 1985) กล่าวว่า การรับรู้ตัวตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน การได้รับความช่วยเหลือด้านต่าง ๆ เช่น คำแนะนำ วัสดุสิ่งของ และกาญจนา เกษกาญจน์ (2541) พบว่า ผู้สูงอายุเป็นวัยที่มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน มีการพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความรู้สึกที่เข้าใจกัน การมีสัมพันธภาพที่ดีจะช่วยให้ผู้สูงอายุได้รับข้อมูลข่าวสารเพิ่มขึ้น เป็นการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ดีและเหมาะสม และการศึกษาของ กิ่งทิพย์ เต็มทอง (2546) พบว่า ผู้สูงอายุที่อาศัยในครอบครัวที่ไม่อบอุ่นจะส่งผลให้ไม่เอาใจใส่ในเรื่องการบริโภค

การวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดขึ้นเองเพื่อให้วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ผู้ที่มีคะแนนมากกว่าแสดงว่าสัมพันธภาพในครอบครัวดีกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

นิยามเชิงปฏิบัติการ

โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง ชุดการสอนเพื่อสร้างความรู้ด้วยการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสื่อ ทำให้ให้เกิดความตระหนักและรู้ถึงความสำคัญ และพัฒนาทักษะการฝึกคิดวิเคราะห์หรือตรวจสอบสื่อในด้านเนื้อหา ข้อความ แหล่งต้นกำเนิดเพื่อสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ซึ่งใช้เทคนิคการสอนจากทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การให้ความรู้ (Concrete experience) เป็นขั้นตอนการให้ความรู้ หรือการสอนทักษะโดยพยายามให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์ของตนเองมาใช้ในการเรียน 2) การแลกเปลี่ยน (Reflective observation) เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยการแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม โดยการกำหนดประเด็นการวิเคราะห์ให้อภิปรายหรือแสดงความเห็นกับเพื่อน และการรับฟังแบบคด้วย 3) การสรุปความคิดรวบยอด (Abstract conceptualization) ผู้เรียนพยายามหาแนวทางปฏิบัติเพื่อตนเองจะได้นำไปใช้วิเคราะห์และแก้ปัญหาเพื่อที่จะสรุปความคิดรวบยอดด้วยตนเอง 4) ลงมือปฏิบัติ (Active experimentation) คือขั้นตอนที่ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติอีกครั้งเพื่อพิสูจน์การเรียนรู้ของตนเอง เข้าใจได้ถูกต้องหรือไม่ มีทักษะนั้นแล้วหรือไม่ ในขั้นนี้ผู้เรียนจะมีการประเมินด้วยตนเอง เป็นการสร้างความมั่นใจในการเรียนให้ถึงขั้น conscious competence ซึ่งจะทำให้นำพาผู้เรียนเข้าสู่วงจร Experiential learning phase ต่อไปได้

การจัดการเรียนรู้ 4 ครั้งครั้งละ 2 ชั่วโมง ประกอบด้วย การให้ความรู้ในเรื่องสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ สุขภาพ และข่าวปลอม

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา หมายถึง การกระทำโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองและตัดสินใจเลือกรับหรือใช้สื่อด้วยความเข้าใจในคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริง ไม่ทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่

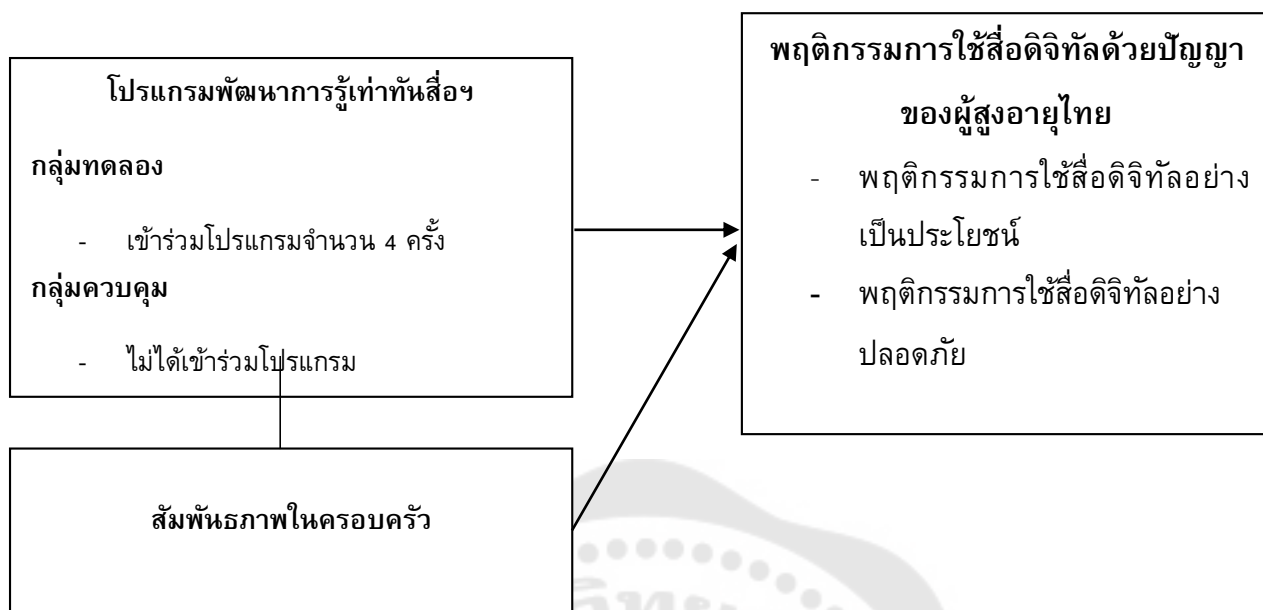
พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นทางการเป็นประโยชน์ หมายถึง การกระทำการใช้โดยใช้ อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและ วิดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูลให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น เลือกรับหรือใช้สื่อ ด้วยความเข้าใจในคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริงมากกว่าคำชักจูงหรือคำโฆษณา วัดโดยใช้แบบ วัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นทางการเป็นประโยชน์ มีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “มากที่สุด” จนถึง “ไม่เคยเลย” ผู้ที่มีคะแนนมากแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นทางการเป็นประโยชน์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย หมายถึง การกระทำโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ เพื่อสื่อสาร แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ปกป้องความเป็นส่วนตัว ตระหนักรู้ถึงอันตรายที่อาจเกิดกับตนเองและผู้อื่น สามารถตรวจสอบข้อมูลก่อนส่งต่อ วัดโดยใช้แบบวัดพฤติกรรม การใช้สื่อดิจิทัลอย่าง ปลอดภัย มีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “มากที่สุด” จนถึง “ไม่เคยเลย” ผู้ที่มี คะแนนมากแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้ทฤษฎีปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของ Albert Bandura (1986) ที่กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคลจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้เป็นผลมาจาก สภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียวแต่เป็นผลมากจากกระบวนการทางปัญญาด้วย โปรแกรมที่ พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย การพัฒนาปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก เพื่อพัฒนาตัวแปรทางจิต ด้านการรู้เท่าทันสื่อในด้านการคิดวิจารณ์ญาณ และพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จะแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง (เข้าร่วมโปรแกรมจำนวน 4 ครั้ง) และกลุ่มควบคุม (ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม) โดยทั้ง 2 กลุ่ม จะได้รับการประเมินด้วยแบบวัดพฤติกรรม การใช้สื่อดิจิทัลด้วย ปัญญา แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ ก่อน – หลัง โดยโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการ เรียนรู้เชิงประสบการณ์ สร้างขึ้นจากแนวคิดพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ การคิดวิจารณ์ญาณ สัมพันธภาพในครอบครัว และใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ศึกษาผลของโปรแกรม โดยวัดพฤติกรรม การใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ประกอบด้วย พฤติกรรม การใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นทางการเป็น ประโยชน์ พฤติกรรม การใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย



สมมติฐานในการวิจัย

1. ผู้สูงอายุกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมฯ จะมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. ผู้สูงอายุกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมฯ จะมีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ
3. ผู้สูงอายุที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวสูงจะมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาสูงกว่ากลุ่มที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวต่ำ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Quasi-Experimental Design) เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุไทย โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรในงานวิจัย คือ ผู้สูงอายุที่มารับบริการ ณ ชมรมผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยคือผู้สูงอายุที่มารับบริการ ณ ชมรมผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร สามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้ได้ครบจำนวนครั้งตามที่กำหนด จากการคำนวณด้วยโปรแกรม G*power 3.1.9.4 ตั้งค่า effect size เท่ากับ 0.8 ค่า α เท่ากับ 0.1 ค่า power เท่ากับ 0.9 ได้จำนวน 46 คน ผู้วิจัยจึงกำหนดผู้เข้าร่วมจำนวน 50 คนเนื่องจากอาจจะมีผู้เข้าร่วมวิจัยสูญหาย โดยสุ่มผู้เข้าร่วมวิจัยเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลอง (intervention) และกลุ่มควบคุม (control) ในสัดส่วนที่เท่ากัน จากสมาชิกชมรมผู้สูงอายุโดยคัดเลือกตามเกณฑ์ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย

1. ผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 – 75 ปีที่ใช้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต
2. สม่ครใจและยินดีให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมตลอดโปรแกรม
3. ไม่มีภาวะแทรกซ้อนทั้งทางร่างกายและจิตใจที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าร่วม

โปรแกรม

เกณฑ์ในการคัดออก

ผู้ที่มีความผิดปกติทางการเคลื่อนไหว

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Quasi-Experimental Design) ใช้การสุ่มให้เป็นกลุ่มทดลองหรือกลุ่มควบคุม โดยไม่ลำเอียง

รูปแบบ E R O₁ x O₂ O₃

C R O₄ x O₅ O₆

กำหนดให้ E หมายถึง กลุ่มทดลอง

C หมายถึง กลุ่มควบคุม

R หมายถึง การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม

O₁ หมายถึง การวัดค่าตัวแปรตามก่อนการทดลอง

O₂ หมายถึง การวัดค่าตัวแปรตามหลังการทดลอง

O₃ หมายถึง การวัดค่าตัวแปรตามระยะติดตามผลหลังการทดลอง 1

เดือน

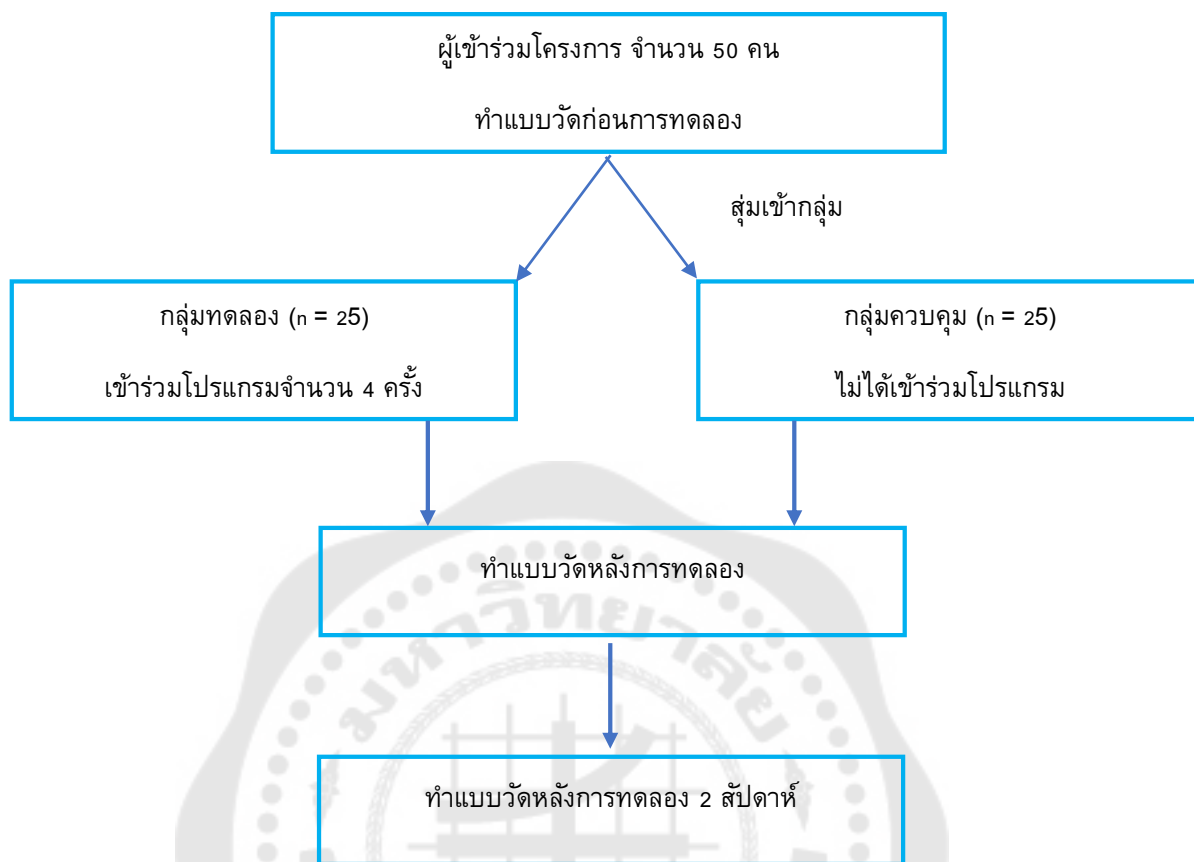
O₄ หมายถึง การวัดค่าตัวแปรตามก่อนการทดลอง

O₅ หมายถึง การวัดค่าตัวแปรตามหลังการทดลอง

O₆ หมายถึง การวัดค่าตัวแปรตามระยะติดตามผลหลังการทดลอง 1

เดือน

หลังจากได้อาสาสมัครครบจำนวน 50 คน จะทำการสุ่มเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในสัดส่วนที่เท่ากัน โดยจะทำการวัดโดยใช้แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ก่อน หลังจากนั้นกลุ่มทดลองจะได้รับโปรแกรมจำนวน 4 ครั้ง กลุ่มควบคุมจะไม่ได้รับโปรแกรม และหลังสิ้นสุดโปรแกรมจะทำการวัดด้วยแบบวัดทั้ง 2 กลุ่มหลังการทดลอง



ภาพประกอบ 3 แบบแผนการดำเนินการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

การสร้างโปรแกรมผู้วิจัยประยุกต์ใช้จากทฤษฎีปัญญาสังคม เรื่องแนวคิดการ
พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
(Experiential Learning Theory) แนวคิดการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) โปรแกรม
พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้การรู้เชิงประสบการณ์ในการวิจัยครั้งนี้ ต้องเข้า
ร่วมกิจกรรม 4 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง

การสร้างโปรแกรมผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวคิดและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการพัฒนาการ
รู้เท่าทันสื่อ แนวคิดการกำกับตนเองและแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ดังนี้

1) ใช้แนวคิดเรื่องพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ โดย Potter (1998) เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้ ฝึกการคิดวิเคราะห์ ตรวจสอบเนื้อหาแหล่งที่มาของข้อมูล โดยเน้นกระบวนการคิดพิจารณา สามารถแยกแยะ ประเมินข้อมูลโดยใช้เหตุผลว่าข้อมูลใดเป็นจริง ข้อมูลใดเป็นเท็จ ระบุว่าข้อมูลเป็นประโยชน์หรือเป็นโทษ ในการใช้สมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต

2) ใช้แนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb ตามกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ ให้ได้ฝึกการสะท้อน ให้ฝึกมีการสรุปหลักการเหตุผลจนเกิดเป็นความรู้ใหม่ของตน และสุดท้ายคือ การฝึกการนำเอาความรู้ใหม่ไปลองปฏิบัติ

ขั้นตอนที่ 2 สร้างกรอบกิจกรรมในโปรแกรมจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยทำการกำหนดกรอบกิจกรรมดังนี้

1) การเข้าถึงสื่อ เป็นการเริ่มต้นให้ผู้เข้าร่วมทราบถึงช่องทาง การรับข่าวสาร เช่น ผ่านทางไลน์ ในเรื่องข้อมูลสุขภาพโดยพูดคุยในกลุ่มเรื่องแหล่งที่มาของเนื้อหาและให้บันทึกลงในใบงาน หลังจากนั้นให้ดูข้อมูลตามที่บ้านที่กไว้

2) การวิเคราะห์ เป็นการวิเคราะห์และตีความเนื้อหา รวมถึงผลกระทบต่อสังคม โดยมีการแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับข่าวลวงที่ได้รับต่อกันมา ให้ผู้เข้าร่วมฝึกวิเคราะห์สื่อในใบงาน และฝึกปฏิบัติ

3) การประเมิน เป็นการประเมินเกี่ยวกับเนื้อหาว่าเป็นประโยชน์อย่างไร โดยพูดคุยเกี่ยวกับวิธีการเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมประเมินข่าวลวงว่าข่าวใดเป็นประโยชน์หรือโทษ เพื่อเลือกส่งต่อข่าวสารที่เป็นประโยชน์

ตาราง 2 กรอบกิจกรรม

การรู้เท่าทัน	กิจกรรม	การเรียนรู้เชิงประสบการณ์			
		ให้ความรู้	การแลกเปลี่ยน	สรุปความคิดรวบยอด	ลงมือปฏิบัติ
การเข้าถึงสื่อ		การรับข่าวสารผ่านช่องทางต่างๆ เช่นไลน์ ในเรื่องข้อมูลด้านสุขภาพ	พูดคุยในประเด็นแหล่งที่มา ข้อมูลด้านสุขภาพ เช่น แอคเคาท์ทวิต เฟเชียล เวปไซต์	ผู้เข้าร่วม บันทึกแหล่งที่จะรับข่าวสาร	ลองให้หาข้อมูลสุขภาพตามแหล่งที่บันทึกไว้
การวิเคราะห์		หลักการวิเคราะห์เนื้อหา ข่าวสาร การตีความเนื้อหา ผลกระทบของสื่อต่อสังคม เช่น ข่าวลวง	พูดคุยเกี่ยวกับข่าวลวงหรือไลน์ที่ส่งต่อกันมา และการส่งต่อในวงกว้างจะส่งผลอย่างไร ต่อสังคม	ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมในใบงานเรื่องวิธีการวิเคราะห์สื่อและผลกระทบ	ผู้เข้าร่วม แสกนคิวอาร์โค้ดเพื่อเข้าหน้าข่าวและวิเคราะห์เนื้อหา

ตาราง 2 (ต่อ)

การรู้เท่าทัน	กิจกรรม	การเรียนรู้เชิงประสบการณ์			
		ให้ความรู้	การแลกเปลี่ยน	สรุปความคิดรวบยอด	ลงมือปฏิบัติ
การประเมิน		การประเมินเนื้อหาที่ได้รับว่าเป็นประโยชน์อย่างไร ดีหรือไม่	พูดคุยเกี่ยวกับการประเมินว่าเมื่อได้รับข่าวสารจะมีวิธีการประเมินอย่างไร	ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมในใบงานเรื่องการประเมินข่าวสาร	ผู้เข้าร่วมจะได้รับข่าวสารทางไลน์จากนั้นให้พิจารณาว่าข่าวใดบ้างที่จะเป็นประโยชน์สามารถส่งต่อให้เพื่อนได้

ขั้นตอนที่ 3 สร้างกิจกรรมในโปรแกรมและดำเนินกิจกรรมจากกรอบกิจกรรมในขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยจะเริ่มจากการให้ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ การใช้งาน การตั้งค่าความปลอดภัย ที่ละขั้นตอนอย่างละเอียด เนื่องจากผู้สูงอายุต้องค่อยๆ ทำความเข้าใจ และมีการทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไป จากนั้นจะมีตัวอย่าง ข้อความ รูปภาพ วีดีโอ และเสียง เช่น ข่าว หรือข้อความทางเฟซบุ๊ก ที่จริงและไม่จริง มาให้ผู้เข้าร่วม พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ แต่ละครั้ง ผู้วิจัยจะใช้เวลา ครั้งละ 2 ชั่วโมง โดยใช้เวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ระหว่างนั้นผู้วิจัยจะคอยกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ พูดคุย แลกเปลี่ยนข่าวสารทางกลุ่มไลน์ โดยผู้วิจัยจะเป็นวิทยากร และมีทีมเพื่อช่วยเหลือสนับสนุน ติดตามผลรวมถึงประเมินผู้เข้าร่วม

ในการจัดโปรแกรม ผู้วิจัยใช้เทคนิคการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยผู้วิจัยจะจัดเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์ คู่มือประกอบการสอน จัดสภาพแวดล้อมภายในห้องให้เอื้อต่อการพัฒนา

ตาราง 3 ตัวอย่างกิจกรรม

ครั้งที่	ชื่อ กิจกรรม	วัตถุประสงค์	แนวคิด	วิธีดำเนิน กิจกรรม	สื่อ/ อุปกรณ์	การ ประเมินผล
1	มารู้จักกัน เถอะ (120 นาที)	1) ผู้เข้าร่วมสามารถ เข้าใจความหมาย ความสำคัญ และ ประเภทของสื่อ	แนวคิดเกี่ยวกับ สื่อ	บรรยาย	ใบความรู้ โปสเตอร์ สไลด์	แบบสังเกต พฤติกรรม
		2) ผู้เข้าร่วมสามารถ วิเคราะห์ และ แลกเปลี่ยนความ คิดเห็นถึงผลกระทบ ของสื่อที่มีต่อบุคคล และสังคม	การคิด วิจารณ์ญาณ แนวคิดการ เรียนรู้เชิง ประสบการณ์	อภิปราย แลกเปลี่ยน ความ คิดเห็น	ใบงาน โปสเตอร์ สไลด์	
		3) ผู้เข้าร่วมสามารถ อธิบายความหมาย และความสำคัญของ การรู้เท่าทันสื่อ	แนวคิดการรู้เท่า ทันสื่อ	บรรยาย	ใบความรู้ โปสเตอร์ สไลด์	
2	รับจริงมี (120 นาที)	1) ผู้เข้าร่วมสามารถ เรียนรู้การเข้าถึงสื่อ ช่องทางการรับสื่อได้	การรู้เท่าทันสื่อ	บรรยาย	ใบความรู้ โปสเตอร์ สไลด์	แบบสังเกต พฤติกรรม
		2) ผู้เข้าร่วมสามารถ เลือกช่องทางการ เข้าถึงสื่อที่น่าเชื่อถือ ได้	แนวคิดการ เรียนรู้เชิง ประสบการณ์	อภิปราย แลกเปลี่ยน ความ คิดเห็น ปฏิบัติ	ใบงาน โปสเตอร์ สไลด์	

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อ กิจกรรม	วัตถุประสงค์	แนวคิด	วิธีดำเนิน กิจกรรม	สื่อ/ อุปกรณ์	การ ประเมินผล
3	จับผิดข่าว (120 นาที)	1) ผู้เข้าร่วมสามารถ เรียนรู้การวิเคราะห์สื่อ โดยวิเคราะห์เนื้อหา ข่าวสาร การตีความ สื่อ 2) ผู้เข้าร่วมสามารถ วิเคราะห์และ แลกเปลี่ยนความ คิดเห็นถึงผลกระทบ ของสื่อที่มีต่อบุคคล และสังคม	การรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดการ เรียนรู้เชิง ประสบการณ์	บรรยาย อภิปราย แลกเปลี่ยน ความ คิดเห็น ปฏิบัติ	ใบความรู้ โปสเตอร์ สไลด์ ใบงาน โปสเตอร์ สไลด์	แบบสังเกต พฤติกรรม
4	วัดใจใช้ สมอง (120 นาที)	1) ผู้เข้าร่วมสามารถ เรียนรู้เรื่องวิเคราะห์ และการประเมินสื่อ 2) ผู้เข้าร่วมสามารถ แสดงความคิดเห็น และร่วมอภิปราย วิธีการประเมินสื่อ 3) ผู้เข้าร่วมสามารถ บอกถึงประโยชน์ของ การส่งต่อและไม่ส่ง ต่อได้	การรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดการ เรียนรู้เชิง ประสบการณ์	บรรยาย อภิปราย แลกเปลี่ยน ความ คิดเห็น อภิปราย แลกเปลี่ยน ความ คิดเห็น	ใบความรู้ โปสเตอร์ สไลด์ ใบงาน โปสเตอร์ สไลด์ ใบงาน โปสเตอร์ สไลด์	แบบสังเกต พฤติกรรม

การดำเนินกิจกรรม

ครั้งที่ 1 การเรียนรู้เรื่องความหมาย ความสำคัญและประเภทของสื่อ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ใช้การบรรยายในเรื่องสื่อและอภิปรายผลกระทบของสื่อภายในกลุ่ม

ครั้งที่ 2 เรียนรู้การเข้าถึงสื่อในช่องทางต่าง ๆ และเลือกช่องทางจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือ โดยเป็นการบรรยาย และการฝึกปฏิบัติ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเห็นตัวอย่างข้อความเกี่ยวกับข้อมูลสุขภาพที่มีและไม่มีแหล่งที่มา จากนั้นอภิปรายในประเด็นดังกล่าวและให้ลองหาข้อมูลจากการอภิปรายในประเด็นแหล่งที่มา วิธีการสังเกต ที่บันทึกไว้

ครั้งที่ 3 เรียนรู้การวิเคราะห์สื่อ การตีความสื่อในเรื่องข่าวลวง โดยผ่านเนื้อหาที่เป็นวิดีโอ ภาพ และข้อความ อภิปรายถึงผลกระทบจากส่งต่อ และผู้เข้าร่วมฝึกปฏิบัติโดยการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับข่าวลวงที่วิทยากรเตรียมไว้

ครั้งที่ 4 ทบทวนการวิเคราะห์สื่อและเรียนรู้วิธีการประเมินสื่อ อภิปรายการประเมินสื่อและพูดคุยในเรื่องการส่งต่อสื่อที่เป็นประโยชน์หรือไม่เป็นประโยชน์ รวมถึงการฝึกเลือกเนื้อหาที่จะส่งต่อ

ขั้นตอนที่ 4 โปรแกรมผู้วิจัยประยุกต์ใช้จากกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ผู้วิจัยนำโปรแกรมเพื่อหาคุณภาพ ดังนี้

1) ผู้วิจัยนำโปรแกรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา โครงสร้าง ลำดับขั้นตอน ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม การประเมินผล

2) ผู้วิจัยนำโปรแกรมไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้สูงอายุที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวัด

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยนำแบบวัดฉบับร่าง พร้อมทั้งนิยามเชิงปฏิบัติการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างเครื่องมือวัดจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้องของนิยามปฏิบัติการ ความเหมาะสมของข้อความ และความครอบคลุมของเนื้อหา จากนั้นนำแบบวัดที่ได้รับการเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญหาค่าความสอดคล้อง โดยคัดเลือกข้อที่มีค่ามากกว่า .50

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยนำแบบวัดที่ได้รับการปรับปรุงไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้สูงอายุที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง และหาค่าความเชื่อมั่น ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างค่าอำนาจจำแนก

ขั้นที่ 3 คัดเลือกข้อคำถามแล้วจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์

แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ประกอบด้วย 2 ด้าน ได้แก่ แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นทางการเป็นประโยชน์ แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่ปลอดภัย โดยมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติประจำ” จนถึง “ไม่เคยเลย” ผู้ที่มีคะแนนมากแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญามากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ตาราง 4 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นทางการเป็นประโยชน์

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	มากที่สุด	มาก	ค่อนข้างมาก	ค่อนข้างน้อย	น้อย	ไม่เคยเลย
ฉันตรวจสอบความถูกต้องก่อนแบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เห็นว่าเป็นประโยชน์ให้แก่เพื่อนหรือคนรู้จักผ่านไลน์						

ตาราง 5 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่ปลอดภัย

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	มากที่สุด	มาก	ค่อนข้างมาก	ค่อนข้างน้อย	น้อย	ไม่เคยเลย
ฉันตระหนักถึงอันตรายจากการบอกรหัสส่วนตัวแก่ผู้อื่น						

แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ในการวัดการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยแบบวัดที่สร้างขึ้นเอง มีลักษณะเป็นมาตร
ประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ผู้ที่มีคะแนนการรู้เท่าทันมากแสดงว่ามี
ระดับการรู้เท่าทันสูงกว่าผู้ที่มีคะแนนน้อย ค่าสัมประสิทธิ์คرونบาคัลฟ่าเท่ากับ .706
ตาราง 6 ตัวอย่างแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
ฉันสามารถเข้าใจเนื้อหาของข่าวที่ ต้องการสื่อสารได้						

แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

ลักษณะเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย”
ผู้ที่มีคะแนนมากกว่าแสดงว่าสัมพันธภาพในครอบครัวดีกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย ค่าสัมประสิทธิ์ค
รอนบาคัลฟ่าเท่ากับ .871
ตาราง 7 ตัวอย่างแบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริง เลย
สมาชิกในครอบครัวมีการพูดคุยและรับฟัง ซึ่งกันและกัน						

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สร้างโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และหาคุณภาพของเครื่องมือโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

ขั้นที่ 2 ดำเนินการทางเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ การขอจริยธรรมการวิจัย การขออนุญาตเพื่อทำวิจัย การติดต่อประสานงานกับทางโรงพยาบาล

ขั้นที่ 3 ดำเนินการวิจัย โดยเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมวิจัย การทดสอบก่อนการวิจัย ขั้นการให้โปรแกรม การทดสอบหลังสิ้นสุดโปรแกรม และกลุ่มทดลองผู้วิจัยจะทำสนทนากลุ่ม (focus group discussion) เพื่อค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับผลลัพธ์ของโปรแกรมในด้านอื่น

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดยใช้สถิติ ดังนี้

1. สถิติพรรณนา (descriptive) เพื่อดูภาพรวมของกลุ่ม ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัด
2. Independent t-test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบวัดระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
3. Paired t-test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัด ก่อน-หลัง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
4. Repeated ANOVA เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนของแบบวัด ก่อน หลัง และหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์

การพิทักษ์สิทธิผู้ให้ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งในระยะของการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล จึงทำการพิทักษ์สิทธิของผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยการแจ้งวัตถุประสงค์การวิจัย การสอบถามความสมัครใจ และความพร้อมในการเข้าร่วมการวิจัยทุกครั้ง ข้อมูลนั้นจะถูกเก็บเป็นความลับ รวมถึงชี้แจงสิทธิของผู้เข้าร่วมการวิจัยในการถอนตัวออกจากกระบวนการวิจัยได้

ตลอดเวลา และการขอหนังสือรับรองจริยธรรมการทำวิจัยในมนุษย์จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ เลขที่ไปรับรอง SWUEC-G-064/2564E



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลของโปรแกรมพัฒนาคำรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาคำรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมและไม่ได้รับโปรแกรม รวมถึงศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีการทดสอบตามสมมติฐาน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ค่าความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมและไม่ได้รับโปรแกรม ใช้การทดสอบค่าที (Independent t-test) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างก่อนและหลังของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม ใช้การทดสอบค่าที (Paired t-test) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างก่อน-หลัง และระยะติดตามผลหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์ ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated ANOVA)

4. ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ใช้การทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ค่าความถี่ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของกลุ่มตัวอย่าง ดังตาราง

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างคือผู้สูงอายุที่อาศัยในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน

ตาราง 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลทั่วไป	จำนวนคน (n)	ร้อยละ (%)
1. เพศ		
ชาย	5	10
หญิง	45	90
2. อายุเฉลี่ย 69.5 ปี		
ช่วงอายุ 61 - 65 ปี	10	20
ช่วงอายุ 66 - 70 ปี	20	40
ช่วงอายุ 71 - 75 ปี	20	40
3. สถานภาพ		
โสด	20	40
สมรส	18	36
หม้าย/หย่าร้าง	12	24
4. ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่ามัธยม	4	8
ปวช.	6	12
ปวส.	2	4
ปริญญาตรี	27	54
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	11	22

ตาราง 8 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวนคน (n)	ร้อยละ (%)
5. อาศัยอยู่กับ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
คู่สมรส	19	30.2
ลูก	22	34.9
ญาติ/หลาน	16	25.4
คนเดียว	6	9.5
6. ผู้ดูแล		
ไม่มี	43	86
มี	7	14
7. การใช้อุปกรณ์ดิจิทัล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
สมาร์ทโฟน	50	92.6
แท็บเล็ต/ไอแพด	4	7.4

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 50 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 90 และเพศชาย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10 กลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ย 69.5 ปี โดยมีช่วงอายุ 66 – 70 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และช่วงอายุ 71 – 75 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือช่วงอายุ 71 – 75 ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20

สถานภาพส่วนใหญ่ โสด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือสถานภาพสมรส จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และน้อยที่สุดคือสถานภาพหม้าย/หย่าร้าง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 24 ระดับการศึกษาส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 54 รองลงมาคือระดับปริญญาโทหรือสูงกว่า จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 22

ที่อยู่อาศัยส่วนใหญ่อยู่กับลูกและคู่สมรสมากที่สุด และไม่มีผู้ดูแล กลุ่มตัวอย่างมีการใช้ อุปกรณ์ดิจิทัลในรูปแบบสมาร์ตโฟนทั้งหมดรวมถึงการใช้แท็บเล็ต/ไอแพดด้วยจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 7.4

ตาราง 9 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรตาม

ตัวแปร	ช่วงคะแนน	พิสัย	min	max	mean	SD
แบบวัด						
พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา	1 - 6	48	87	135	108.88	10.091
ด้านรวม						
1. พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์	1 - 6	23	37	60	48.78	5.737
2. พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่ปลอดภัย	1 - 6	26	49	75	60.10	6.264

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมและไม่ได้รับโปรแกรม ใช้การทดสอบค่าที (Independent t-test) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ดังแสดงในตาราง 10

ตาราง 10 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม)

	n	mean	SD	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	25	118.16	13.477	3.255	.001*
กลุ่มควบคุม	25	107.64	8.920		

*มีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($p < 0.05$)

จากตาราง 10 พบว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม(กลุ่มทดลอง) สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างก่อนและหลังของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม ใช้การทดสอบค่าที (Paired t-test) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตาราง 11 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างก่อนและหลังของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม

	n	Correlation	Sig.
ก่อนทดลอง	25	.680	.001*
หลังทดลอง	25		

*มีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($p < 0.05$)

จากตาราง 11 พบว่า กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมก่อนและหลังการทดลอง มีความสัมพันธ์กัน และความสัมพันธ์เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ตาราง 12 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างก่อนและหลังของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม

	n	mean	SD	t	Sig.
ก่อนทดลอง	25	110.08	11.310	-3.994	.001*
หลังทดลอง	25	118.16	13.477		

*มีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($p < 0.05$)

จากตาราง 12 พบว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาหลังได้รับโปรแกรม (หลังทดลอง) มีค่าสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรม (ก่อนทดลอง) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 13 แสดงค่าเฉลี่ยของระดับการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังได้รับโปรแกรมระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม)

กลุ่ม	n	mean	SD	t	Sig.
กลุ่มทดลอง ก่อนทดลอง	25	54.08	3.570	-3.894	.001*
หลังทดลอง	25	56.00	3.894		
กลุ่มควบคุม ก่อนทดลอง	25	53.80	3.215	-.571	.287
หลังทดลอง	25	54.24	3.407		

*มีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($p < 0.05$)

จากตาราง 13 พบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในกลุ่มไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างก่อน-หลัง และระยะติดตามผลหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์ ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated ANOVA)

ตาราง 14 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
Between subject	24	9612.88	400.537	
Within subject	50	2914	58.28	
Between treat	1.056	1323.92	1254.11	19.983
Error	25.336	1590.08	62.760	
total	74	12526.88		

ค่า Sig. เท่ากับ .000

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างก่อน-หลัง และระยะติดตามผลหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์ พบว่า ค่าสถิติ Mauchly's W เท่ากับ .105 ค่า Sig. เท่ากับ .000 น้อยกว่า .05 สรุปได้ว่าความแปรปรวนมีลักษณะ not Compound symmetry ดังนั้นการอ่านผลจะต้องใช้วิธี Greenhouse-Geisser

จากตาราง สามารถสรุปได้ว่า ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 มีอย่างน้อย 2 ครั้ง ที่มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาแตกต่างกัน สำหรับการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มข้อมูลที่มีการวัดซ้ำ จะใช้หลักการประมาณค่าเฉลี่ย วิธีที่นิยมใช้เพื่อเปรียบเทียบคือ Bonferroni method การอ่านผลจะอ่านเช่นเดียวกันกับการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่

ตาราง 15 แสดงการเปรียบเทียบรายคู่พบว่า ค่าเฉลี่ยในการวัดครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Pairwise Comparisons

(I) factor1	(J) factor1	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference ^b	
					Lower Bound	Upper Bound
1	2	-8.080 [*]	2.023	.002	-13.287	-2.873
	3	-9.560 [*]	1.924	.000	-14.513	-4.607
2	1	8.080 [*]	2.023	.002	2.873	13.287
	3	-1.480 [*]	.392	.003	-2.489	-.471
3	1	9.560 [*]	1.924	.000	4.607	14.513
	2	1.480 [*]	.392	.003	.471	2.489

ตาราง 16 แสดงค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาจำแนกตามการวัดแต่ละครั้ง

	mean	SD	Min	Max
ครั้งที่ 1	110.08	2.262	87	135
ครั้งที่ 2	118.16	2.695	93	139
ครั้งที่ 3	119.64	2.508	97	139

จากตาราง 16 สรุปผล พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาในการวัดครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ยที่ 110.08, 118.16 และ 119.64 ตามลำดับ การวัดครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด

4. ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ใช้การทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient)

ตาราง 17 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

สัมพันธภาพในครอบครัว	r	p
พฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา	.334*	.018

*มีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($p < 0.05$)

จากตาราง 17 พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา มีความสัมพันธ์กันและเป็นไปในทิศทางเดียวกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อและพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ใช้การทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient)

การรู้เท่าทันสื่อ	r	p
พฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา	.583*	.001

*มีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($p < 0.05$)

จากตาราง 18 แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล
ด้วยปัญญา พบว่าทั้ง 2 ตัวแปรมีความสัมพันธ์กันและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง สรุปการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
2. เพื่อศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และสัมพันธภาพในครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผู้สูงอายุกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมฯ จะมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. ผู้สูงอายุกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมฯ จะมีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ
3. ผู้สูงอายุที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวสูงจะมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาสูงกว่ากลุ่มที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวต่ำ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างได้จากการสมัครเข้าร่วมโครงการวิจัยตามเกณฑ์คัดเลือก โดยผู้วิจัยจะสุ่มเข้ากลุ่มที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) และกลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ พัฒนาจากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ กำหนดการเข้าร่วมโครงการจำนวน 4 ครั้ง และแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา จำนวน 4 ตอน ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา (วัดจาก 2 ด้าน ได้แก่ แบบใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาอย่างเหมาะสมและแบบใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาอย่างปลอดภัย) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และแบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย 1) สถิติพื้นฐานใช้พรรณนาข้อมูลเบื้องต้น ได้แก่ ค่าความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของกลุ่มตัวอย่าง 2) การวิเคราะห์ค่าที (t-test) โดยใช้ Independent t-test เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 และ Paired t-test เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 3) การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated ANOVA) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และใช้การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Bonferroni method เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 4) การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient) ของเพียร์สัน เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 4

สรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน

จากการประมวลแนวคิด ทฤษฎี และการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาที่ปรากฏในบทที่ 2 ทำให้สามารถตั้งสมมติฐานการวิจัยได้ ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS และสรุปผลตามสมมติฐาน ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยสมมติฐานข้อที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 1 ระบุว่า กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมจะมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาแตกต่างจากกลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม การสรุปสมมติฐานในข้อนี้มาจากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาโดยรวม พบว่า กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมจะมี

ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม ($p < .05$) จึงสรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้สนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 1

สรุปผลการวิจัยสมมติฐานข้อที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 2 ระบุว่า กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมจะมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ก่อนและหลังได้รับโปรแกรมแตกต่างกัน การสรุปสมมติฐานในข้อนี้มาจากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ด้านรวม พบว่า กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมจะมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาหลังได้รับโปรแกรมสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรม ($p < .05$) จึงสรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้สนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 2 และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ระหว่างก่อน-หลัง และระยะติดตามผลหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์ แตกต่างกัน การสรุปสมมติฐานในข้อนี้มาจากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ด้านรวม พบว่า การวัดผลในกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมระหว่างก่อน-หลัง และระยะติดตามผลหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) โดยการวัดครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด

สรุปผลการวิจัยสมมติฐานข้อที่ 3

สมมติฐานข้อที่ 3 ระบุว่า สัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา มีความสัมพันธ์กัน การสรุปสมมติฐานในข้อนี้มาจากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา มีความสัมพันธ์กันในระดับน้อย และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

อภิปรายผลการวิจัย

1. กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาหลังได้รับโปรแกรมจะสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรม เนื่องจากปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือ ปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factor, P) ได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ฯลฯ และปัจจัยทางสภาพแวดล้อม (Environmental Factor, E) ตัวแปรพฤติกรรม (Behavior, B) ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสภาพแวดล้อมต้องมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2543) ดังนั้นพฤติกรรมของบุคคลจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้เป็นผลมาจากสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียวแต่เป็นผลมาจากกระบวนการทางปัญญาด้วย (Bandura, 2001) สอดคล้องกับ งานวิจัยของ Diana Castilla

(Diana Castilla, 2018) ที่สอนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลในผู้สูงอายุ โดยให้ผู้สูงอายุเข้าร่วมการฝึกการใช้สื่อเป็นจำนวน 8 ครั้ง ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่สามารถใช้แอปพลิเคชันทั้งหมดได้อย่างอิสระและเกิดผลลัพธ์ในทางที่ดี งานวิจัยของ Younghee Noh (2017) พบว่า การรู้เท่าทันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้มากที่สุด บรรวณ (Brown, 2006) พบว่า การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้ผู้บริโภคสื่อมีอิสระ ไม่ถูกครอบงำ สามารถวิเคราะห์ เข้าถึง ประเมินและสร้างสรรค์สื่อได้ รวมทั้ง งานวิจัยของ พิมพวิไล ทายะติ (2560) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยเพื่อการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร พบว่า การที่ผู้สูงอายุได้ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ทำให้ผู้สูงอายุเข้าใจง่าย และพิศุทธิ เมธิกุล (2561) ศึกษาผลของโปรแกรมการใช้ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ พบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม

2. สัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญามีความสัมพันธ์กัน โดยงานวิจัยของณัฐนันท์ ศิริเจริญ (ณัฐนันท์ ศิริเจริญ) พบว่า ผู้สูงอายุควรเริ่มเรียนรู้จากคนใกล้ชิด เป็นการส่งเสริมสัมพันธภาพในครอบครัวให้ดีขึ้น สอดคล้องกับ ทวีศิลป์ ศรีอักษร (จินตนา ต้นสุวรรณนนท์) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของผู้สูงอายุ โดยพบว่า อิทธิพลของครอบครัวส่งผลให้ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ดี เนื่องจากจะมีปฏิสัมพันธ์กันในทุกเรื่อง ซึ่งจะทำให้เกิดความใกล้ชิดผูกพัน และกาญจนา เกษกาญจน์ (2541) การมีสัมพันธภาพที่ดีจะช่วยให้ผู้สูงอายุได้รับข้อมูลข่าวสารเพิ่มขึ้น เป็นการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ดีและเหมาะสม

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้และพัฒนการวิจัย

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมสำหรับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้สูงอายุโดยเฉพาะ เนื่องจาก ผู้สูงอายุมีแนวโน้มที่จะหลงเชื่อข้อมูลข่าวสารที่ไม่เป็นความจริงมากกว่าวัยอื่น การที่ได้เรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อเป็นการช่วยให้ผู้สูงอายุมีวิธีรับมือกับข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและสามารถเลือกการส่งต่อที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อครอบครัว เพื่อน หรือบุคคลใกล้ชิดได้

2. ครอบครัวยุคของผู้สูงอายุ (คู่สมรส ลูก หลาน ญาติ) มีอิทธิพลต่อการใช้สื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุ และช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดความเข้าใจในการใช้สื่อได้ ดังนั้น จึงควรเอาใจใส่ทั้งการติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข่าวสาร เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำโปรแกรมไปใช้ในกลุ่มตัวอย่างพื้นที่อื่นทั้งในเขตกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด รวมถึงควรศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น เพศ ระดับการศึกษา ควรจัดให้กลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วนของผู้หญิงและผู้ชายใกล้เคียงกัน และระยะเวลาติดตามผลควรเป็น 1 เดือนเพื่อไม่ให้เกิดความจำใจคำถามได้

2. ควรศึกษาในวิธีอื่นร่วมด้วย เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือการทำโฟกัสกรุ๊ป เพื่อเปรียบเทียบผลที่ได้จากการทำโปรแกรม



บรรณานุกรม

- Chaffin Amy J., และ Harlow Steven D. (2005). COGNITIVE LEARNING APPLIED TO OLDER ADULT LEARNERS AND TECHNOLOGY. *Educational Gerontology*, 31(4), 301-329.
- Chan Eang Teng. (2017). Analyzing The Usage Of Social Media: A Study On Elderly In Malaysia. In T. M. Joo (Ed.): Zenodo.
- Chou Wen, Lai Yu-Ting, และ Liu Kuang-Hsia. (2012). User requirements of social media for the elderly: A case study in Taiwan. *Behaviour & Information Technology - Behaviour & IT*, 32, 1-18.
- Coto Mayela, Lizano Fulvio, Mora Sonia, และ Fuentes Jennifer. (2017). *Social Media and Elderly People: Research Trends*.
- Czaja Sara, และ Chin, C. L. (2007). *The impact of aging on access to technology* (5).
- Hanson, V. L. (2009, 2009//). *Cognition, Age, and Web Browsing*. Paper presented at the Universal Access in Human-Computer Interaction. Addressing Diversity, Berlin, Heidelberg.
- Harada Caroline N., Natelson Love Marissa C., และ Triebel Kristen L. (2013). Normal cognitive aging. *Clinics in geriatric medicine*, 29(4), 737-752.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development* (1).
- Leist, A. K. (2013). Social Media Use of Older Adults: A Mini-Review. *Gerontology*, 59(4), 378-384.
- Lemke, C. (2002). enGauge 21st Century Skills: Digital Literacies for a Digital Age.
- Manovich, L. (2001). Post-media aesthetics. *Transmedia frictions, the digital, the arts, and the humanities*, 416.
- Myhre, J. W., Mehl, M. R., และ Glisky, E. L. (2017). Cognitive Benefits of Online Social Networking for Healthy Older Adults. *The Journals of Gerontology: Series B*, 72(5), 752-760.
- Noh Younghee. (2016). A study on the effect of digital literacy on information use behavior.

Journal of Librarianship and Information Science, 49(1), 26-56.

Potter. (2005). *Media Literacy* (3rd ed). *Thousand Oaks: SAGE Publications Inc.*

Sonia Livingstone. (2004). *Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. The Communication Review* (7).

White Jo, และ Weatherall Ann. (2000). A Grounded Theory Analysis of Older Adults and Information Technology. *Educational Gerontology*, 26.

เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์. (2540). การวิเคราะห์ระดับมีเดียลิตเตอเรซีของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย.

กชกร บุญยพิทักษ์สกุล. (2562). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทัน ของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์ (Warasan Phuettikammasat)*.

กิรณา สมวาทสรรรค์, และ กุลทิพย์ ศาสตรระจิว. (2559). การศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารกับการส่งต่อข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ. *ประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ ประจำปี 2559 (คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์)*, 14-26.

จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2550). ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. *ปริญญาานิพนธ์ (วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์))* -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2550.

จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2553). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร การศึกษาเชิงวาทกรรม. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 16(2), 122-135.

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2558). กรณีศึกษาการใช้สื่อใหม่ผ่านโซเชียลมีเดียในโทรศัพท์มือถือเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับผู้สูงอายุกับสมาชิกในครอบครัว ณ ประเทศนิวซีแลนด์. *Veridian e-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ และฉบับ International Humanities, Social Sciences and arts*.

ธนพัทธ์ จันทพิพัฒน์พงศ์. (2559). ปัจจัยภายในบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร. *มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.

- ธีรุตย์ กนกธร. (2553). การรับรู้สื่อดิจิทัลของสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 ในภาคตะวันออก. ปรินูญานินพนธ์ (บธ.ม. (การตลาด)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2553.
http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Mark/Terut_K.pdf
- ประทีป จินนี่. (2540). เอกสารประกอบการสอนวิชาการวิเคราะห์พฤติกรรมและการปรับพฤติกรรม (Behavior analysis and behavior modification): กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปราณี จ้อยรอด. (2552). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินูญานินพนธ์ (วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2552.
- พระมหาศุภชัย แซ่เถียร. (2559). แบบจำลองเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญาและผลของโปรแกรมการฝึกคิดตามหลักโยนิโสมนสิการของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขต กรุงเทพมหานคร. ปรินูญานินพนธ์ (ปร.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2559.
- พิมพ์ใจ ทายะติ. (2560). รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุประเทศไทย เพื่อการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. ปรินูญานินพนธ์ (กศ.ด. (การบริหารและการจัดการการศึกษา)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560.
- พิศุทธิภา เมธิกุล. (2555). ประสบการณ์การสูงวัยอย่างประสบความสำเร็จในผู้สูงอายุที่มีสุขภาพทางจิตสูง การวิจัยเชิงคุณภาพ. พุดมาวิทยาและเวชศาสตร์ผู้สูงอายุ ปีที่ 13, ฉบับที่ 2 (พ.ค.-ส.ค. 2555), หน้า 15-24.
- พิศุทธิภา เมธิกุล. (2559). การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนของนักศึกษาวิชาชีพครู. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, 10(2), 9-22.
- วรรณรัตน์ รัตนวรางค์. (2558). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลสุขภาพของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 7(1), 169-185.
- วันวิสา สรีระศาสตร์, งามตา วรินทร์านนท์, และ นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล. (2555). ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียน ที่

เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย.

Journal of Behavioral Science for Development.

วัลนิกา ฉลากบาง. (2548). การพัฒนาความสามารถในการรู้จักคิดแบบโยนิโสมนสิการและการ
บริโภคด้วยปัญญาของ นักศึกษาสถาบันราชภัฏสกลนคร. ปรินฎยานิพนธ์ (วท.ด. (การวิจัย
พฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2548.

วิปัสย์ ชัยช่วย. (2560). การใช้LINEของผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิงปรากฏการณ์วิทยา. *Veridian e-
Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ และฉบับ
International Humanities, Social Sciences and arts.*

วิภาวรรณ ลิขิตเลิศล้ำ. (2560). การศึกษาองค์ประกอบและรูปแบบตัวแปรเชิงสาเหตุของการใช้
เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมบนแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุใน
กรุงเทพมหานคร. ปรินฎยานิพนธ์ (วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)) --
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560.

ศตพล เกิดอยู่. (2559). ทักษะคติ พฤติกรรม และการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มวัยเบ
บี้บูมเมอร์. *JC Journal*, 8(1), 379-397.

สมาน ลอยฟ้า. (2554). ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีสารสนเทศ. *วารสารสารสนเทศศาสตร์* 29(2), 53-64.

สุวิษ ธีระโคตร. (2561). พฤติกรรมการใช้และการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและทัศนคติการใช้เนื้อหาด้านสุข
ภาวะบนอินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุ. *วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ*, 36(1), 72-80.





ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา และสัมพันธภาพในครอบครัว

คำชี้แจงในการทำแบบสอบถาม

แบบสอบถามฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้สูงอายุ การตอบแบบสอบถามครั้งนี้ไม่มีคำตอบที่ ถูกหรือผิด ขอให้ท่านตอบแบบสอบถามให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด และขอความกรุณาตอบแบบสอบถามให้ ครบทุกข้อ ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะเก็บเป็นความลับและจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ผู้วิจัยขอขอบคุณที่ให้ ความร่วมมือมา ณ โอกาสนี้

แบบสอบถามการวิจัยนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ตอนที่ 3 แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ตอนที่ 4 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หรือตอบคำถามให้ตรงกับความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

ชาย หญิง

2. อายุ.....ปี

3. สถานภาพ

โสด สมรส หม้าย/หย่าร้าง

4. ระดับการศึกษา.....

5. ปัจจุบันท่านอาศัยอยู่กับใคร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

คู่สมรส ลูก ญาติ/หลาน คนเดียว อื่นๆระบุ.....

6. ท่านมีผู้ดูแลหรือไม่

ไม่มี มี

7. การใช้อุปกรณ์ดิจิทัล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

สมาร์ทโฟน แท็บเล็ตหรือไอแพด อื่นๆ ระบุ.....

ตอนที่ 2 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ข้อความ	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	มากที่สุด	มาก	ค่อนข้างมาก	ค่อนข้างน้อย	น้อย	ไม่เคยเลย
1. ฉันตรวจสอบความถูกต้องก่อนแบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เห็นว่าเป็นประโยชน์ให้แก่เพื่อนหรือคนรู้จักผ่านไลน์ (Line)						
2. ฉันมักบันทึกภาพหรือข้อมูลด้านสุขภาพที่ได้รับจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ลงในสมาร์ตโฟน						
3. ฉันใช้สมาร์ตโฟนเพื่อค้นหาความรู้						
4. ฉันใช้สมาร์ตโฟนเพื่อซื้อสินค้าที่โฆษณาจากไลน์ (Line) หรือเฟซบุ๊ก (Facebook)						
5. ฉันใช้สมาร์ตโฟนเพื่อศึกษาสิ่งที่สนใจ เช่น การทำอาหาร						
6. ฉันส่งต่อข้อมูลที่ได้รับจากไลน์ทันทีโดยไม่สนใจเนื้อหาว่าเป็นประโยชน์หรือไม่						
7. ฉันติดตามข้อมูลด้านสุขภาพจากเว็บไซต์หรือไลน์ที่เป็นทางการ (official) ของทางโรงพยาบาล						
8. ฉันใช้สมาร์ตโฟนติดต่อสื่อสารและส่งข้อความหรือรูปภาพเพื่อเป็นความรู้ให้แก่ผู้อื่น						
9. ฉันทำตามข้อความที่ได้รับทางไลน์ เช่น เมื่อได้ข้อมูลใหม่ ๆ จากกลุ่มไลน์หนึ่ง ฉันส่งต่อให้อีกกลุ่มไลน์หนึ่งโดยทันที						

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	มากที่สุด	มาก	ค่อนข้างมาก	ค่อนข้างน้อย	น้อย	ไม่เคยเลย
10. ฉันเลือกส่งข้อความที่เป็นประโยชน์						
11. ฉันไม่สามารถแยกแยะข่าวสารที่ได้รับว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่จริง						
12. ฉันไม่บอกข้อมูลส่วนตัวแก่ผู้อื่นทางไลน์						
13. ฉันมักส่งรูปของตัวเองในกลุ่มไลน์ที่มีสมาชิกที่รู้จักและไม่รู้จัก						
14. ฉันตรวจสอบข้อเท็จจริงของเนื้อหา ก่อนส่งต่อให้เพื่อนเสมอ						
15. ฉันใช้สมาร์ตโฟนเพื่อโพสต์ข้อความบนสื่อออนไลน์ว่าตอนนี้ฉันอยู่ที่ไหน						
16. ฉันเลือกรับเพื่อนทางไลน์เฉพาะที่รู้จักเท่านั้น						
17. เมื่อได้รับข้อความแจ้งเตือนเกี่ยวกับการเงิน ฉันจะรีบคลิกเข้าไปดูทันที						
18. ฉันตระหนักถึงอันตรายจากการบอกรหัสส่วนตัวแก่ผู้อื่น						
19. ฉันเปิดบัญชีเฟซบุ๊กหรือโซเชียลมีเดียอื่นๆ เป็นสาธารณะ						
20. ฉันปิดหน้าผู้อื่นในภาพก่อนโพสต์ลงสื่อโซเชียล						

ข้อความ	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	มากที่สุด	มาก	ค่อนข้างมาก	ค่อนข้างน้อย	น้อย	ไม่เลย
21. เมื่อได้รับข้อความที่แจ้งว่าฉันเป็นผู้โชคร้ายฉันจะรีบเข้าไปกรอกข้อมูลทันที						
22. ฉันเคยใส่ข้อมูลส่วนตัวในเว็บไซต์เพื่อลงทะเบียนรับของฟรี						
23. ฉันส่งต่อวิดีโอที่ถ่ายตึกหน้าของผู้อื่นไปให้คนรู้จักเพื่อความบันเทิง						
24. ฉันขออนุญาตเจ้าของข้อมูลทุกครั้งก่อนนำข้อมูลไปใช้						

ตอนที่ 3 แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริง เลย
1. ฉันได้รับข้อมูลต่างๆ ผ่านโปรแกรมบน สมาร์ตโฟน						
2. ฉันใช้สมาร์ตโฟนเพื่อติดตามข่าวสารหรือ ข้อมูลที่สนใจ						
3. ฉันมักตรวจสอบเนื้อหาของข่าวเมื่อได้รับ เสมอ						
4. ฉันคิดว่าแหล่งข้อมูลที่ตีควรมีการเข้าถึง ที่มา						
5. ฉันเชื่อว่าการกรอกข้อมูลส่วนตัวไม่เป็น เรื่องอันตราย						
6. ฉันอ่านรีวิวสินค้าเพื่อแยกแยะข้อดีข้อเสีย						
7. ฉันเชื่อว่ากัญชานั้นมีแค่ข้อดี						
8. ฉันสามารถเข้าใจเนื้อหาของข่าวที่ต้องการ สื่อสารได้						
9. ฉันเคยตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับสินค้าที่โฆษณา ทางโซเชียลว่าดีหรือไม่						
10. ฉันคิดว่าการส่งต่อวิดีโอของผู้อื่นเพื่อ ความบันเทิงไม่มีความผิด						
11. ฉันเชื่อว่าคาราที่ชื่นชอบนั้นพูดความจริง เสมอ						

ตอนที่ 4 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริง เลย
1. สมาชิกในครอบครัวมีการแสดงออกที่สื่อถึงความรักแก่กันเสมอ						
2. ครอบครัวของดิฉันมักแสดงความห่วงใยและเอาใจใส่กันเสมอ						
3. ดิฉันไม่ได้รับความช่วยเหลือจากสมาชิกในครอบครัวเมื่อต้องการ						
4. ดิฉันมักมีเรื่องกั๊กใจเกี่ยวกับครอบครัวของดิฉัน						
5. สมาชิกในครอบครัวมีการพูดคุยและรับฟังซึ่งกันและกัน						
6. ครอบครัวของดิฉันพร้อมให้การสนับสนุนดิฉันเสมอ						
7. ครอบครัวของดิฉันไม่สนใจเกี่ยวกับการเจ็บป่วยของดิฉัน						
8. เมื่อดิฉันไม่อยู่บ้านหลายวันทุกคนมักแสดงความคิดถึงดิฉัน						
9. ดิฉันรู้สึกว่าครอบครัวไม่เข้าใจดิฉัน						
10. ดิฉันไม่ไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องต่างๆที่เกิดขึ้นให้สมาชิกในครอบครัวฟัง						

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม/การปฏิบัติ					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริง เลย
11. สมาชิกในครอบครัวของกันไม่เคยร่วมกัน แก้ปัญหาข้อขัดแย้งด้วยเหตุผล						

แบบประเมินความพึงพอใจการเข้าร่วมโครงการวิจัย
เรื่อง ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการ
ใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

หัวข้อการประเมิน	คะแนนความพึงพอใจ
1. โครงการมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน	4.7
2. เนื้อหาของกิจกรรมในโครงการสามารถนำไปใช้ได้จริง	4.8
3. ระยะเวลาในการจัดโครงการมีความเหมาะสม	4.3
4. เอกสารประกอบการเข้าใจง่าย	4.6
5. วิทยากรมีความสามารถในการถ่ายทอด	4.9
6. วิทยากรใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจชัดเจน	4.8
7. สถานที่ใช้ในการจัดโครงการมีความเหมาะสม	4.5
8. ท่านได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมโครงการนี้	4.8
9. โดยภาพรวมท่านพึงพอใจการเข้าร่วมโครงการ	4.8
ความพึงพอใจเฉลี่ย	4.7

ข้อเสนอแนะ

- ควรจัดโครงการนี้และความรู้เกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์อย่างต่อเนื่อง
- ขอชื่นชมและขอขอบคุณอย่างสูงแก่วิทยากรและทีมงาน ด้านวิทยากรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถถ่ายทอดความรู้ได้แก่ พุดคลอง น้ำเสียงชัดเจน มีความเป็นมิตรมาก อาหารและเครื่องดื่มอร่อยและมีประโยชน์
- ทำให้ได้ความรู้การใช้สื่อดิจิทัลและรู้เท่าทันกลโกง อยากให้มีการให้ความรู้ต่อไปเพราะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา
- การถ่ายทอดดี ตัวอย่างชัดเจน ภาษาคำพูดที่ใช้เข้าใจง่าย

กิจกรรมครั้งที่ 1 มารู้อีกกันเถอะ

วัตถุประสงค์

1. ผู้เข้าร่วมสามารถเข้าใจความหมาย ความสำคัญ และประเภทของสื่อและการรู้เท่าทันสื่อได้
2. ผู้เข้าร่วมสามารถอธิบายแลกเปลี่ยนเรื่องผลกระทบของสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ รวมทั้งสรุปสาระสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อได้

แนวคิด

1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ
2. แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
3. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ

ระยะเวลา 120 นาที

สื่อ/อุปกรณ์

1. โปรเจคเตอร์
2. สไลด์
3. ใบงาน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. วิทยากรแนะนำตนเองและทีมงาน รวมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแนะนำตนเอง

ขั้นที่ 1 การให้ความรู้ (Concrete experience)

3. วิทยากรบรรยายหัวข้อความหมาย ประเภท และความสำคัญของสื่อ
 - : เริ่มจากการนำเสนอความหมายของคำว่า "สื่อ" ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด มีความเข้าใจถึงความหมายที่ถูกต้องตรงกัน
 - : ต่อมา วิทยากรนำเสนอประเภทของสื่อ ได้แก่ สื่อเก่า เช่นวิทยุ หนังสือพิมพ์ และสื่อใหม่ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชัน โดยในกิจกรรมนี้ เราจะอ้างถึงสื่อใหม่อย่างแอปพลิเคชันไลน์ เฟซบุ๊ก และยูทูบ เนื่องจากแอปพลิเคชันทั้งสาม ผู้สูงอายุในประเทศไทย สามารถเข้าถึง รับสาร ส่งสาร และมีความสามารถในการใช้งานแอปพลิเคชันเหล่านี้มากที่สุด ซึ่งในกิจกรรมนี้ ได้คัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีประสบการณ์การใช้แอปพลิเคชันทั้งสามอย่างข้างต้น โดยเป็นส่วนหนึ่งของการตั้งประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาใช้ในการเรียนรู้
 - : และสุดท้ายคือความสำคัญของสื่อ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเล็งเห็นถึงความสำคัญ รวมถึงผลกระทบของการใช้งานสื่ออย่างคร่าวๆ ได้

ขั้นที่ 2 การแลกเปลี่ยน (Reflective observation)

4. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำใบงาน และวิทยากรบรรยายหัวข้อ ผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคม

: ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจัดทำใบงานก่อนการบรรยาย เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เสนอความหมาย เรื่อง "ผลกระทบของสื่อ" ในความเข้าใจของตน หลังจากที่ได้รับบรรยาย ความหมาย ประเภท และความสำคัญของสื่อไปก่อนหน้านี้ รวมทั้งเป็นการเพิ่มการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกทางหนึ่งด้วย

: วิทยากรนำเสนอผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคม โดยแบ่งผลกระทบออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจ เจตคติ อารมณ์ สรีรศาสตร์ พฤติกรรม

5. แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนและอภิปรายหัวข้อจากใบงาน พร้อมให้แต่ละกลุ่ม นำเสนอความเห็น

: หลังจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมรับฟังบรรยายเรื่องผลกระทบของสื่อจากวิทยากรแล้ว วิทยากรได้แบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็นกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มต้องรวบรวมความเห็นในใบงานของสมาชิกในกลุ่ม รวมทั้งแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน หลังจากนั้นจึงให้ตัวแทนกลุ่ม ออกมานำเสนอความเห็นที่แต่ละกลุ่มสรุปไว้ โดยการแลกเปลี่ยนความเห็นทั้งภายในกลุ่ม และระหว่างกลุ่มนั้น เป็นการกำหนดประเด็นการวิเคราะห์ เพื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกท่าน ได้มีส่วนร่วมในการอภิปราย นำเสนอความเห็น และเพื่อยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

6. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพูดคุยแลกเปลี่ยนในหัวข้อ การรู้เท่าทันสื่อว่ามีความสำคัญอย่างไร

: เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจความหมาย ความสำคัญของสื่อ รวมทั้งสามารถบอกถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคมได้อย่างถูกต้องตรงกันแล้ว วิทยากรจึงได้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนความเห็น ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ รวมทั้งความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

ขั้นที่ 3 การสรุปความคิดรวบยอด (Abstract conceptualization)

7. วิทยากรบรรยายหัวข้อการรู้เท่าทันสื่อและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ พร้อมสรุปสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

: วิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ และการแยกแยะ โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้นำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญของสื่อ และผลกระทบของสื่อต่อบุคคลและสังคม มาเป็นองค์ประกอบในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ โดยการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละท่านจะสามารถเข้าใจความหมายของการรู้เท่าทันสื่อได้นั้น จำต้องเข้าใจถึงความหมาย และความสำคัญของสื่อก่อนลำดับแรก และต้องสามารถเข้าใจถึงผลกระทบของสื่อที่อาจเกิดขึ้นได้ ซึ่งกระบวนการนี้คือการสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

ขั้นที่ 4 ลงมือปฏิบัติ (Active experimentation)

8. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันทำกิจกรรมผ่านแอปพลิเคชันไลน์

: วิทยากรให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเปิดแอปพลิเคชันไลน์ในสมาร์ทโฟนขึ้นมา และเพิ่มเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างๆ อย่างน้อย 2 คน รวมทั้งทำการส่งข้อความทักทาย โดยกระบวนการนี้เป็นการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้งานสื่อออนไลน์โดยมีวิทยากรเป็นผู้ประเมิน และเป็นการชี้วัดว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกท่านสามารถใช้งานสื่อออนไลน์ได้หรือไม่ เนื่องจากการก่อนบรรยายถึงพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อด้วยปัญญานั้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้งานสื่อได้อย่างถูกต้องเสียก่อน รวมทั้งเป็นการเสริมสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อนเข้ารับการบรรยายในครั้งต่อไปด้วย

การประเมินผล แบบสังเกตพฤติกรรม

ใบงาน

ขอให้ท่านแสดงความคิดเห็นในเรื่อง ผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคล

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

ขอให้ท่านแสดงความคิดเห็นในเรื่อง ผลกระทบของสื่อที่มีต่อสังคม

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

ท่านคิดว่ากรรฐ์เท่าทันสื่อคืออะไรและมีความสำคัญอย่างไร

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

กิจกรรมครั้งที่ 2 รับจริงมีชัย วัตถุประสงค์

1. ผู้เข้าร่วมสามารถเขียนวิธีการเข้าถึงสื่อและช่องทางการรับสื่อได้
2. ผู้เข้าร่วมสามารถเลือกช่องทางการเข้าถึงสื่อที่น่าเชื่อถือและบอกได้ว่าการจะหาข้อมูลที่ต้องการต้องทำอะไร ควรเชื่อถือข้อมูลจากแหล่งใดบ้าง

แนวคิด

1. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
2. แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ระยะเวลา 120 นาที

สื่อ/อุปกรณ์

1. โปรเจคเตอร์
2. สไลด์
3. ใบงาน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. วิทยากรแนะนำตนเองและทีมงาน พร้อมสรุปเนื้อหาครั้งที่แล้วเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการประเมินสื่อ รวมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมครั้งที่ 2

ขั้นที่ 1 การให้ความรู้ (Concrete experience)

2. วิทยากรบรรยายหัวข้อ การเข้าถึงสื่อและช่องทางการรับสื่อ
: เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงสื่อได้อย่างปลอดภัย วิทยากรได้บรรยาย และยกตัวอย่างการเข้าถึงสื่อ โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสกสื่อจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ เช่น บัญชีที่ได้รับการรับรอง หรือ เว็บไซต์ทางการ อธิบายถึงวิธีการใช้ google เพื่อค้นหาข้อเท็จจริง และการตรวจสอบแหล่งที่มาของสื่อที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับมา

ขั้นที่ 2 การแลกเปลี่ยน (Reflective observation)

3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนแหล่งที่มาของข้อมูล และวิธีตรวจสอบข้อเท็จจริง
: ภายหลังจากวิทยากรได้บรรยายถึงการเข้าถึงสื่ออย่างถูกต้อง ปลอดภัยแล้ว จึงเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์การรับสื่อ ว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละท่านได้มีการตรวจสอบแหล่งที่มาของสื่อที่ได้รับอย่างไร และวิธีการดังกล่าวถูกต้องปลอดภัยหรือไม่ โดยแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็นกลุ่ม และแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันภายในกลุ่มของตน

ขั้นที่ 3 การสรุปความคิดรวบยอด (Abstract conceptualization)

4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสรุปและนำเสนอที่ละกลุ่ม
: วิทยากรให้ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอว่า เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสาร แต่ละกลุ่มมีวิธีดูข้อมูลอย่างไร ต้องตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้งหรือไม่ อย่างไร ซึ่งเป็นการนำวิธีการตรวจสอบ

แหล่งที่มาของสื่ออย่างถูกต้อง มาวิเคราะห์เพื่อค้นหาแนวทางปฏิบัติที่ปลอดภัย เมื่อได้รับข้อมูล หรือสื่อต่างๆ ในแต่ละครั้ง

ขั้นที่ 4 ลงมือปฏิบัติ (Active experimentation)

5. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฝึกปฏิบัติการค้นหาสื่อ และร่วมตรวจสอบแหล่งที่มา
 - วิทยากรให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ค้นหาข้อมูลเรื่อง "ยาสมุนไพรรักษาโรคเบาหวาน" พร้อมระบุ แหล่งที่มาของข้อมูลจำนวน 4 แหล่ง และบันทึกรายละเอียดลงในใบงาน
 - วิทยากรนำเสนอการเลือกข้อมูลดังกล่าว เมื่อหาข้อมูลจาก google รวมทั้งบอกถึงส่วนประกอบของ หน้าเว็บไซต์ที่ปรากฏเมื่อค้นหาข้อมูล
 - ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตรวจสอบข้อมูลที่ตนเองเลือกมา และตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลนั้น ตาม วิธีที่วิทยากรนำเสนอ เช่น การดูว่าเป็นเว็บไซต์ขายของหรือไม่ เป็นข้อมูลที่ซื้อโฆษณาเพื่อแนะนำ สินค้าหรือไม่ รวมทั้งชื่อเว็บไซต์ที่ลงท้ายเป็นส่วนราชการ โรงเรียน หรือมหาวิทยาลัยหรือไม่ เนื่องจากการเข้าถึงสื่ออย่างถูกต้องนั้น การตรวจสอบแหล่งที่มาเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง การรับ ข่าวสารโดยที่ไม่ได้ตรวจสอบ หรือไม่ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ในการค้นหา เช่น ต้องการ ค้นหาข้อมูล แต่ไปพบเว็บไซต์ขายของ เป็นต้น ย่อมไม่ใช่การเข้าถึงสื่อตามความหมายที่มุ่งศึกษา
6. วิทยากรสรุปเรื่อง การเข้าถึงสื่อ วิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือ การเลือกข้อมูล

การประเมินผล แบบสังเกตพฤติกรรม

ใบงาน

ขอให้ท่านหาข้อมูลในเรื่อง ยานหรือสมุนไพรรักษาโรคเบาหวาน

ที่มา.....

เนื้อหา.....

.....

.....

ที่มา.....

เนื้อหา.....

.....

.....

ที่มา.....

เนื้อหา.....

.....

ที่มา.....

เนื้อหา.....

.....

กิจกรรมครั้งที่ 3 จับผิดข่าว

วัตถุประสงค์

1. ผู้เข้าร่วมสามารถวิเคราะห์สื่อ โดยวิเคราะห์เนื้อหา ข่าวสาร การตีความสื่อ ลักษณะข่าวลวง/ข่าวปลอม วิธีการตรวจสอบข่าวลวงได้
2. ผู้เข้าร่วมสามารถวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นถึงผลกระทบของข่าวลวงที่มีต่อบุคคลและสังคม

แนวคิด

1. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
2. แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ระยะเวลา 120 นาที

สื่อ/อุปกรณ์

1. โปรเจคเตอร์
2. สไลด์
3. ใบงาน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. วิทยากรแนะนำตนเองและทีมงาน สรุปการเรียนรู้จากครั้งที่แล้วเรื่องการเข้าถึงสื่อ การตรวจสอบแหล่งที่มา เลือกข้อมูลที่ตรงตามวัตถุประสงค์ รวมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมครั้งที่ 3

ขั้นที่ 1 การให้ความรู้ (Concrete experience)

2. วิทยากรบรรยายหัวข้อ การวิเคราะห์สื่อ โดยวิเคราะห์เนื้อหา ข่าวสาร การตีความสื่อ ลักษณะข่าวลวงข่าวปลอม การตรวจสอบข่าวลวง

ขั้นที่ 2 การแลกเปลี่ยน (Reflective observation)

3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับข่าวลวง

: วิทยากรนำเสนอบทพูด "ท่านเคยได้รับข่าวลวงหรือไม่ อย่างไรบ้าง" โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม แชรประสบการณ์ที่ตนเองได้รับ

ขั้นที่ 3 การสรุปความคิดรวบยอด (Abstract conceptualization)

4. ทำกิจกรรมใบงาน และร่วมกันสรุปข้อมูลจากใบงาน

: วิทยากรให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกท่าน กรอกข้อมูลลงในใบงาน ซึ่งการใช้ใบงานนั้น ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งเป็นผู้สูงอายุทั้งหมด ได้นำเสนอข้อมูลของตนเองอย่างตรงไปตรงมาที่สุด

: ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละท่าน นำความรู้จากการบรรยาย มาวิเคราะห์ ค้นหาปัญหา และหาแนวทางแก้ไข โดยสามารถนำเสนอได้ว่าข่าวลวงที่ตนเองได้รับ เป็นข่าวลวงจริงหรือไม่ มีวิธีตรวจสอบอย่างไร

ขั้นที่ 4 ลงมือปฏิบัติ (Active experimentation)

5. วิถีวิเคราะห์สื่อ ประกอบด้วย การตรวจสอบเนื้อหา ดีความ และทำความเข้าใจ พร้อมตัวอย่างข่าวลวงโดยให้สังเกตตามขั้นตอนที่กำหนด
: วิทยากรนำเสนอ "ข่าวปลอม" ที่แชร์จากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และให้ตัวแทนผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกมาชี้ว่า ทำไมข่าวนั้นจึงเป็นข่าวปลอม มีวิธี และขั้นตอนการตรวจสอบอย่างไร นอกจากนี้วิทยากรได้กล่าวย้ำกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่า ไม่มีข้อมูลจากแหล่งข่าวใดถูกต้อง 100% จึงควรทำการตรวจสอบทุกครั้งหลังจากได้รับข้อมูลข่าวสาร
6. วิทยากรสรุปเรื่อง ผลกระทบของข่าวลวงที่มีต่อบุคคลและสังคม
การประเมินผล แบบสังเกตพฤติกรรม

ใบงาน

ขอให้ท่านบอกวิธีการสังเกตข้อมูลข่าวสารที่ได้รับว่าเป็นข่าวลวงหรือไม่

.....

.....

.....

.....

ขอให้ท่านบอกผลกระทบของข่าวลวงที่มีต่อตนเอง/ผู้อื่น ต่อสังคม

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมครั้งที่ 4 วัดใจใช้สมอง

วัตถุประสงค์

1. ผู้เข้าร่วมสามารถเรียนรู้เรื่องวิธีการประเมินสื่อ
2. ผู้เข้าร่วมสามารถเข้าใจและร่วมอภิปรายวิธีการประเมินสื่อ
3. ผู้เข้าร่วมสามารถแยกแยะข้อมูลที่จะส่งต่อและไม่ส่งต่อได้

แนวคิด

1. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
2. แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ระยะเวลา 120 นาที

สื่อ/อุปกรณ์

1. โปรเจคเตอร์
2. สไลด์
3. ใบงาน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. วิทยากรแนะนำตนเองและทีมงาน รวมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

ขั้นที่ 1 การให้ความรู้ (Concrete experience)

2. วิทยากรบรรยายหัวข้อ การประเมินสื่อและวิธีการประเมิน

: เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจความหมาย ความสำคัญของสื่อ ผลกระทบของสื่อต่อบุคคลและสังคม รวมทั้งสามารถตรวจสอบข้อมูลที่ได้รับอย่างถูกวิธีแล้ว ในการบรรยายครั้งนี้ วิทยากรจึงเน้นย้ำถึงการประเมินข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาว่าควรส่งต่อหรือไม่ อย่างไร รวมถึงผลกระทบที่อาจตามมาจากการส่งข้อมูลข่าวสารที่ไม่มีประโยชน์

ขั้นที่ 2 การแลกเปลี่ยน (Reflective observation)

3. แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนและอภิปรายหัวข้อจากใบงาน

: วิทยากรยกตัวอย่าง “ข้อความหลอกหลวง” ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยเริ่มจากการประเมินแหล่งที่มาของข้อความว่าส่งมาจากที่ใด เป็นคนรู้จักหรือหน่วยงานเอกชนหรือราชการหรือไม่

: ต่อมา ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประเมินถึงความเป็นไปได้ และความสมเหตุสมผลของข้อมูลที่ได้รับ เช่น “กระทรวงพาณิชย์ของ Shopee” เป็นไปได้หรือไม่ว่า Shopee จะมีกระทรวงพาณิชย์ของเป็นของตนเอง เป็นต้น

ขั้นที่ 3 การสรุปความคิดรวบยอด (Abstract conceptualization)

4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำความเข้าใจขั้นตอนการประเมินสื่อ

: วิทยากรอ้างอิงจาก "ข้อความหลอกหลวง" ที่แลกเปลี่ยนกันข้างต้น และให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตัดสินใจว่าจะส่งข้อมูลดังกล่าวต่อหรือไม่ เพราะเหตุใด หรือจะทำตามขั้นตอนที่ข้อมูลดังกล่าวบอกหรือไม่ เช่น การกดลิงค์ที่แนบมา หรือแอดไลน์ เป็นต้น รวมทั้งวิเคราะห์ว่า การกระทำนั้นอาจส่งผลกระทบต่ออย่างไรบ้าง

ขั้นที่ 4 ลงมือปฏิบัติ (Active experimentation)

5. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเลือกระบุข้อมูลที่จะส่งต่อและไม่ส่งต่อได้อย่างถูกต้อง จากการที่ได้รับข้อความทางไลน์

: เนื่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เข้ารับฟังการบรรยายเกี่ยวกับข่าวลวงแล้ว การบรรยายในครั้งนี้ วิทยากรจึงเน้นย้ำถึงการ "ส่งต่อ" หรือ "ไม่ส่งต่อ" ข้อมูลที่ได้รับเป็นหลัก และได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันวิเคราะห์ และประเมินสื่อที่ได้รับไปในข้างต้นแล้วนั้น

: ขั้นตอนนี้ วิทยากรจึงได้ทำการยกตัวอย่างข้อความทางไลน์ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้ความรู้ที่ได้รับจากการบรรยาย เลือกว่าจะส่งต่อ หรือไม่ส่งต่อข้อมูลดังกล่าวหรือไม่ เพราะเหตุใด

6. วิทยากรสรุปกิจกรรมและทบทวนกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ

การประเมินผล แบบสังเกตพฤติกรรม

ใบงาน

ขอให้ท่านอธิบายวิธีประเมินสื่อจากข้อความ รูปภาพ หรือเนื้อหาที่ได้รับมา

.....

.....

.....

.....

ขอให้ท่านแสดงความคิดเห็นในเรื่องประโยชน์ของการส่งต่อ และการไม่ส่งต่อ เนื้อหาข้อมูล
ข่าวสาร

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ข

เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G-064/2564E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อ พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาว รติยา อัครวิเศษ

สังกัด: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

เอกสารที่รับรอง:

1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

- | | |
|---|---|
| 1. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 25 กุมภาพันธ์ 2564 |
| 2. โครงร่างการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 25 กุมภาพันธ์ 2564 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 25 กุมภาพันธ์ 2564 |
| 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 25 กุมภาพันธ์ 2564 |

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุวิพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-064/2564

วันที่ให้การรับรอง : 25/02/2564

วันหมดอายุใบรับรอง : 25/02/2565



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G-064/2564E (ต่อใบรับรองครั้งที่ 1)

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง : ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อ พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นางสาวศุภิยา อัครดิณณา

สังกัด : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารที่เสนอพิจารณาทบทวน :

แบบรายงานความก้าวหน้าของการวิจัย เพื่อขอต่ออายุการรับรอง ฉบับลงวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2565

วันที่ประชุม : 16 มีนาคม 2565 การประชุมครั้งที่ : 3/2565

ผลการพิจารณา : รับรอง

ข้อเสนอแนะ : โปรดปฏิบัติตามแนวปฏิบัติการดำเนินงานโครงการวิจัยในมนุษย์ซึ่งมีการระบาดของโรคติดเชื้อ ไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19)

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุวิพร ภักธสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/G/E-064/2564

วันที่ให้การรับรอง : 28/02/2565

วันหมดอายุใบรับรอง : 25/02/2566



ภาคผนวก ค

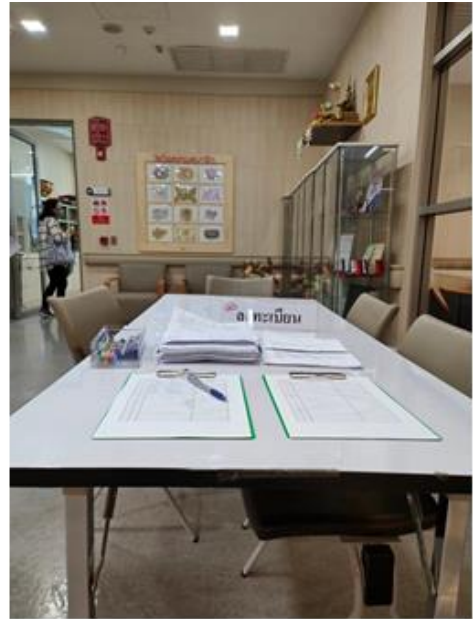
ผลความประเมินความพึงพอใจการเข้าร่วมโครงการวิจัยและภาพประกอบ

แบบประเมินความพึงพอใจการเข้าร่วมโครงการวิจัย
เรื่อง ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการ
ใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

หัวข้อการประเมิน	คะแนนความพึงพอใจ
1. โครงการมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน	4.7
2. เนื้อหาของกิจกรรมในโครงการสามารถนำไปใช้ได้จริง	4.8
3. ระยะเวลาในการจัดโครงการมีความเหมาะสม	4.3
4. เอกสารประกอบการเข้าใจง่าย	4.6
5. วิทยากรมีความสามารถในการถ่ายทอด	4.9
6. วิทยากรใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและน้ำเสียงชัดเจน	4.8
7. สถานที่ใช้ในการจัดโครงการมีความเหมาะสม	4.5
8. ท่านได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมโครงการนี้	4.8
9. โดยภาพรวมท่านพึงพอใจการเข้าร่วมโครงการ	4.8
ความพึงพอใจเฉลี่ย	4.7

ข้อเสนอแนะ

- ควรจัดโครงการนี้และความรู้เกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์อย่างค่อเนื่อง
- ขอชื่นชมและขอขอบคุณอย่างสูงแก่วิทยากรและทีมงาน ด้านวิทยากรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ ถ่ายทอดความรู้ได้แก่ หูตคล้อง น้ำเสียงชัดเจน มีความเป็นมิตรมาก อาหารและเครื่องดื่มอร่อยและมีประโยชน์
- ทำให้ได้ความรู้การใช้สื่อดิจิทัลและรู้เท่าทันกลโกง อยากให้มีการให้ความรู้ต่อไปเพราะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา
- การถ่ายทอดดี ตัวอย่างชัดเจน ภาษาคำพูดที่ใช้เข้าใจง่าย



ประวัติผู้เขียน

