



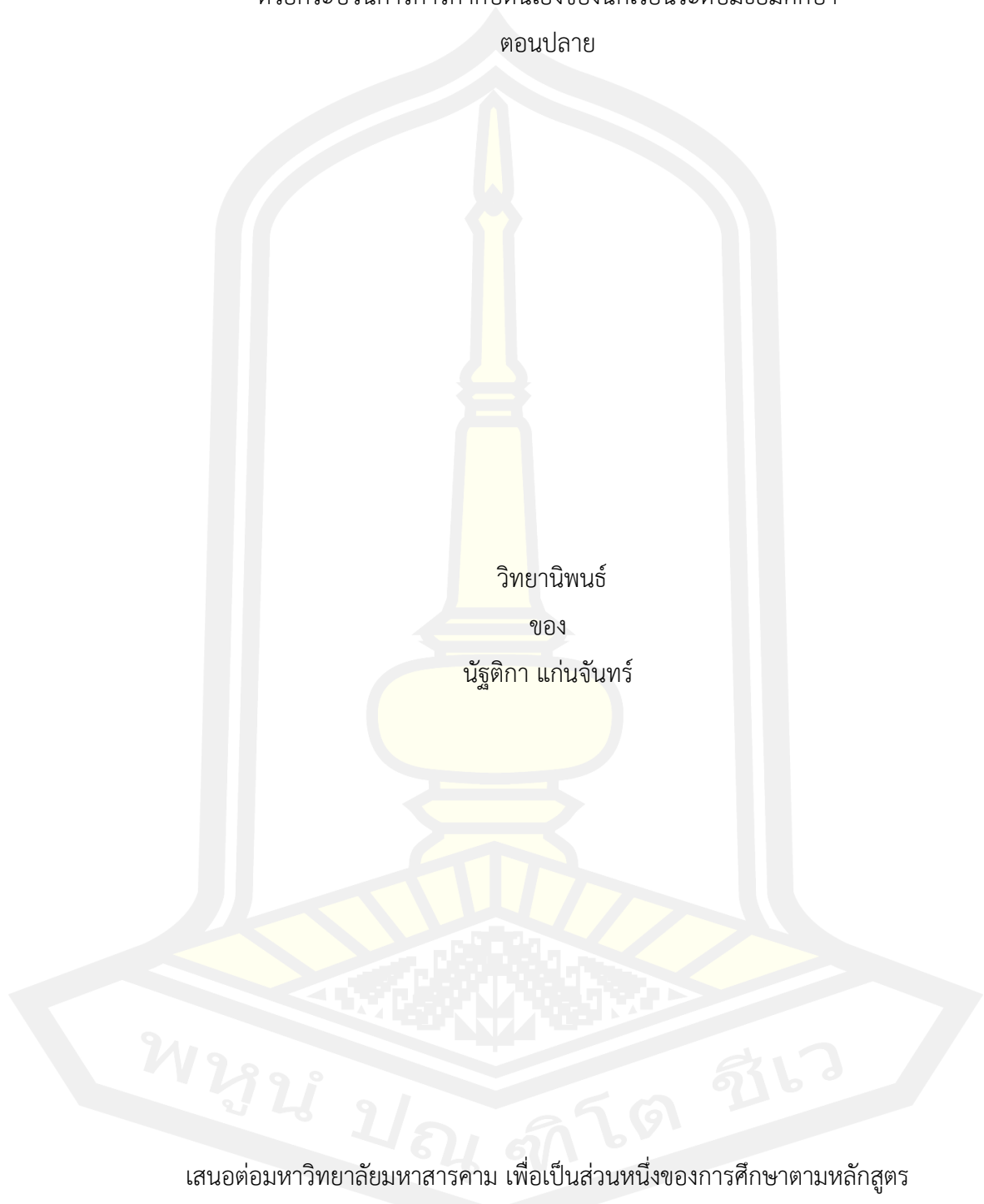
การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลาย

วิทยานิพนธ์
ของ
นัจฐติกา แก่นจันทร์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา
เมษายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลาย

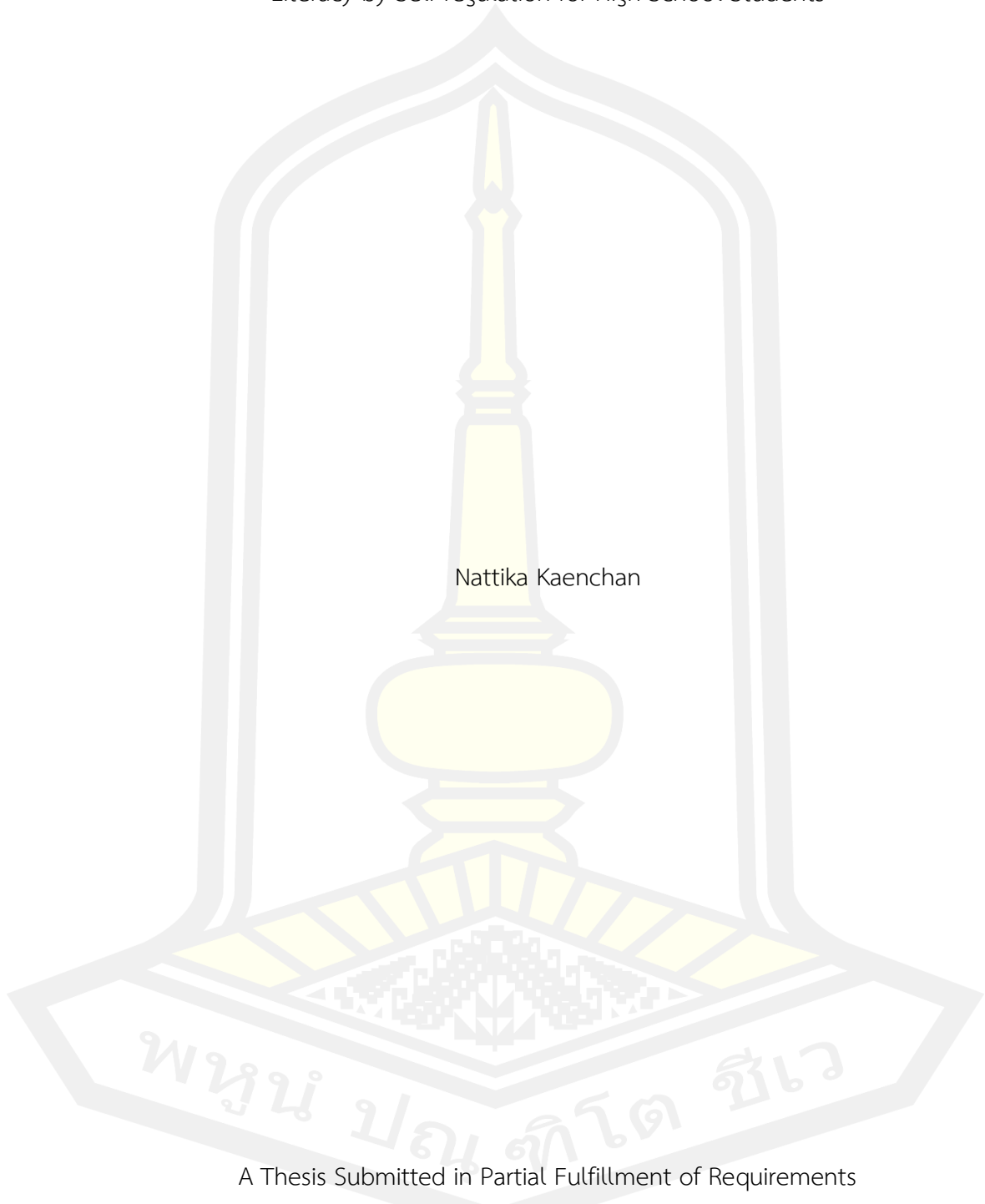


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา
เมษายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Developing Activity Program to Enhance Online Social Media
Literacy by Self-regulation for High School Students

Nattika Kaenchan



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Psychology)

April 2023

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวนัฐติกา แก่นจันทร์
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
จิตวิทยา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(อ. ดร. วิภาณี สุขเอิบ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. ลักขณา สรีวัฒน์)

..... กรรมการ

(รศ. ดร. ภมรพรรณ บุระยาตร์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. ไพศาล วรคำ)

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. ชวลิต ชูกำแหง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตอนปลาย		
ผู้วิจัย	นัฐติกา แก่นจันทร์		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. ลักษณ์ สรวิวัฒน์		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	จิตวิทยา
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2566

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง และ 2) เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล จังหวัดนครพนม จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โดยให้นักเรียนทำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และเลือกนักเรียนอาสาสมัครที่มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ไม่เกินระดับปานกลาง จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ 2) แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ 3) แบบสังเกตการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง และ 4) ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบสมมติฐาน คือ สถิติทดสอบวิลคอกชัน

ผลการวิจัย พบว่า

1. ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 5 กิจกรรม คือ 1) การรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินสื่อ และ 5) การใช้สื่อ และได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หลังได้รับการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์, การกำกับตนเอง, ชุดกิจกรรม



TITLE	Developing Activity Program to Enhance Online Social Media Literacy by Self-regulation for High School Students		
AUTHOR	Nattika Kaenchan		
ADVISORS	Associate Professor Lakkana Sariwat , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Psychology
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2023

ABSTRACT

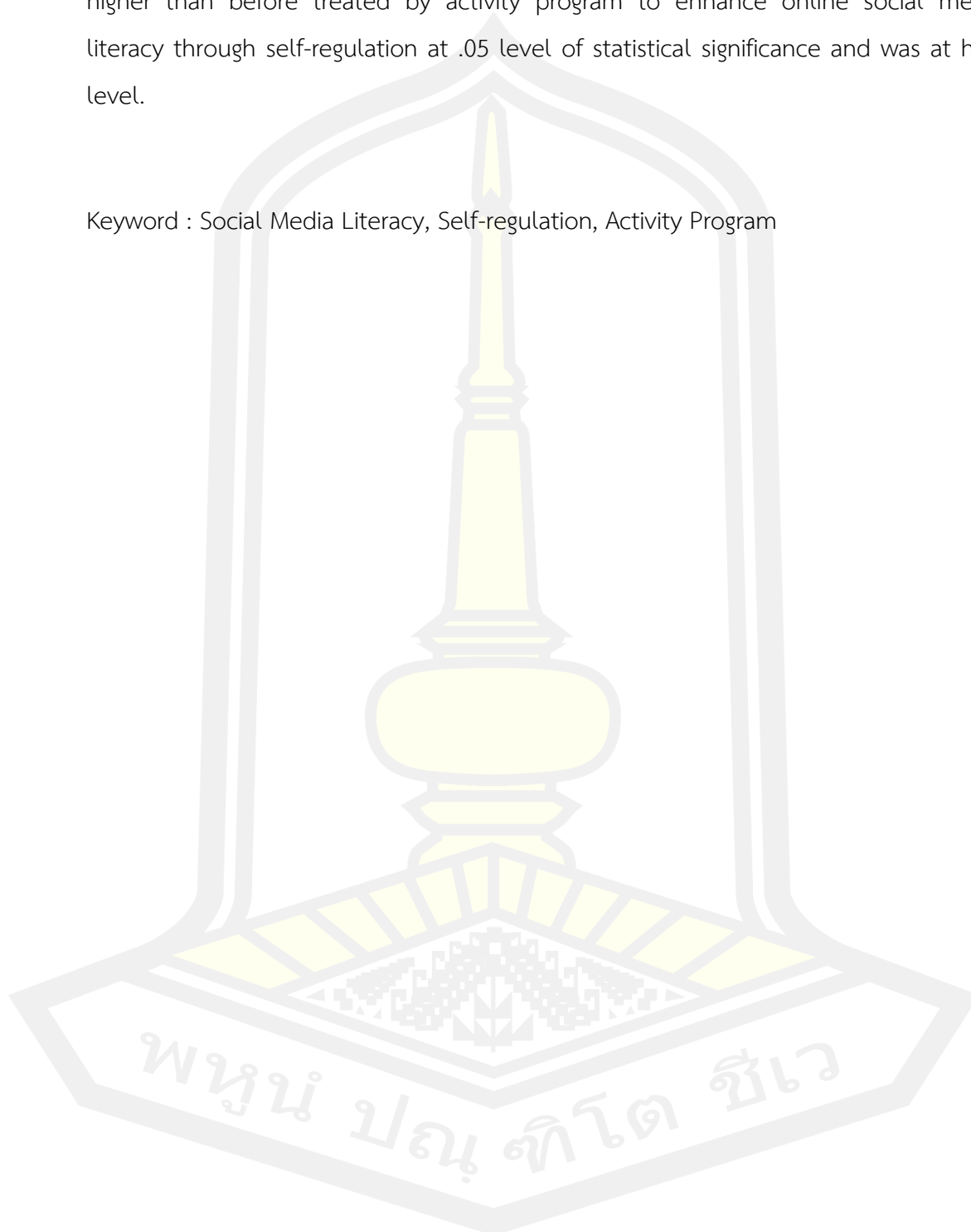
This research aimed to develop activity program to enhance online social media literacy through self-regulation and compare online social media literacy before and after using activity program. The samples were 15 high school students, who gained average score of online social media literacy at medium level and under, obtained by multiple sampling technique. Research instruments were 1) online social media literacy form 2) online social media literacy test 3) online social media literacy observation form 4) online social media literacy program. Statistic used were mean, standard deviation, and Wilcoxon Matched Pairs Singed-Ranks test.

The results of this research were as follows:

1. The activity program to enhance online social media literacy using self-regulation for high school students consisted of 5 activities 1) getting media 2) media analysis 3) media understanding 4) media evaluation and 5) use of media, evaluated by experts at high level of appropriateness.

2. Online social media literacy of high school students after treated was higher than before treated by activity program to enhance online social media literacy through self-regulation at .05 level of statistical significance and was at high level.

Keyword : Social Media Literacy, Self-regulation, Activity Program



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างดี ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ลักขณา สริวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาแนะนำ เสนอแนะและ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ตลอดมา ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ ประธานกรรมการสอบ รองศาสตราจารย์ ดร.ภมรพรรณ ยุระยาตร์ กรรมการสอบ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ ผู้ทรงคุณวุฒิ ภายนอก ที่ได้กรุณาให้คำชี้แนะในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.พรเทพ เสถียรนพเก้า อาจารย์ ดร.ปณิตตา อินทร์รักษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศตวรรษ มะละแหม อาจารย์ ดร.ชนิตา พิมพ์ศรี และอาจารย์ ดร.สุรเดช ประยูร ศักดิ์ ผู้เชี่ยวชาญที่ได้เสียสละเวลาในการพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของชุดกิจกรรมและ ตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมืออันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูและนักเรียนทุกท่านที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุนทางการศึกษาในทุก ๆ ด้านและครู คณาจารย์ ทุกท่านในชีวิตที่อบรมบ่มนิสัยและให้ความรู้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ สมศรีสุข ครอบครัวและเพื่อนที่คอยเป็นกำลังใจด้วยดี ตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแต่บิดา มารดา และคุณครูทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนจนผู้วิจัยสามารถดำรงตนและบรรลุผลสำเร็จในปัจจุบัน

นัฐติกา แก่นจันทร์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Online Social Media Literacy).....	10
การกำกับตนเอง (Self-regulation).....	46
ชุดกิจกรรม.....	63
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	77
งานวิจัยในประเทศ.....	77
งานวิจัยต่างประเทศ.....	81
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	83

กลุ่มเป้าหมาย.....	83
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	83
การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ	84
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	89
การจัดกระทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	90
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	90
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	92
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	92
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	92
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	93
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	98
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	98
สรุปผล	98
อภิปรายผล.....	99
ข้อเสนอแนะ	102
บรรณานุกรม.....	103
ภาคผนวก.....	114
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	115
ภาคผนวก ข คุณภาพเครื่องมือ.....	185
ภาคผนวก ค หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการวิจัย	207
ประวัติผู้เขียน.....	215

สารบัญตาราง

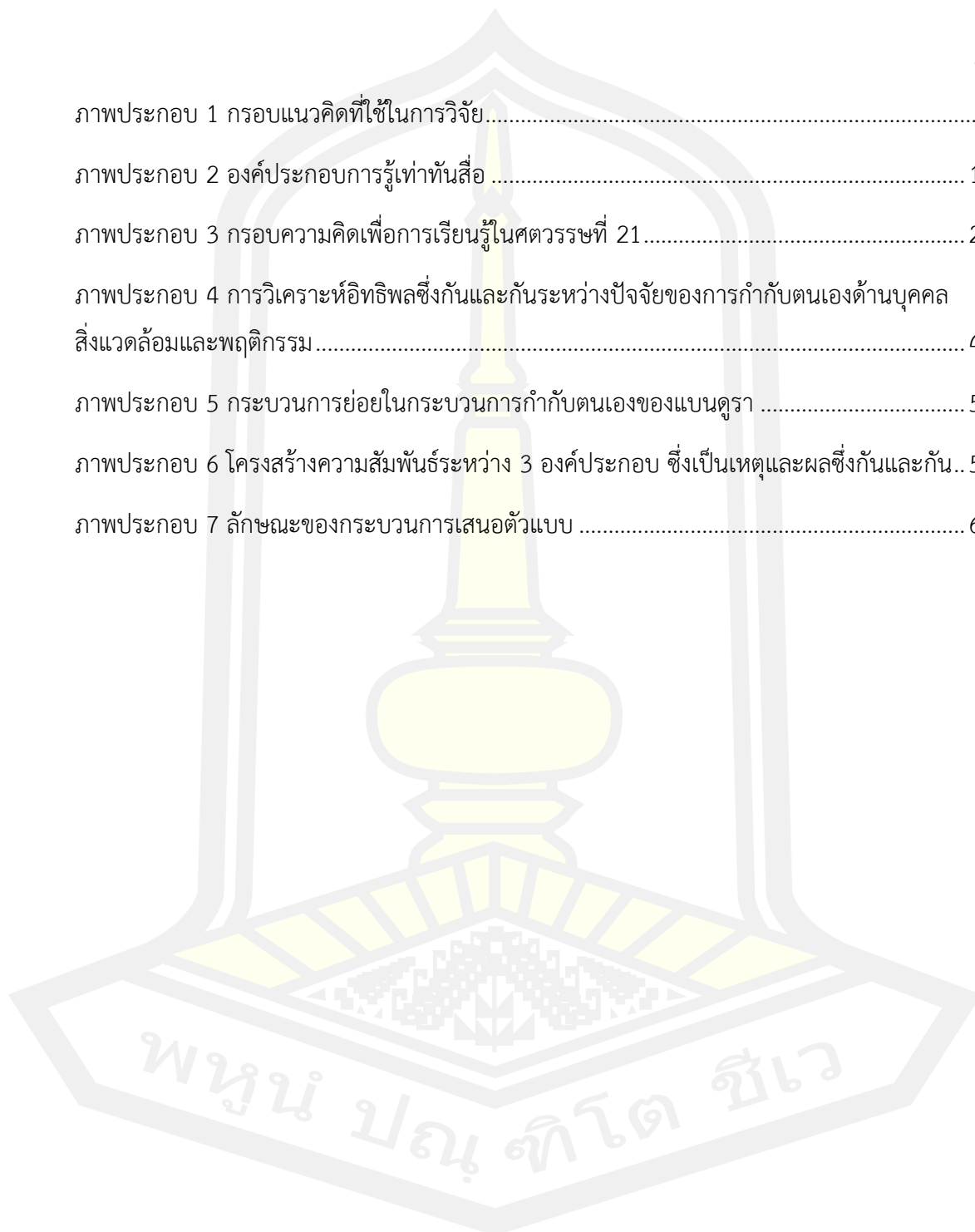
หน้า

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยรวม.....	93
ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน	94
ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้ชุด กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	96
ตาราง 4 คะแนนพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง	97
ตาราง 5 ค่าความสอดคล้อง ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อ สังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	186
ตาราง 6 ค่าความสอดคล้อง ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ สังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	192
ตาราง 7 ค่าความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	203
ตาราง 8 ค่าความสอดคล้องของชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย.....	205

พูน ปณ ทิโต ชีเว

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ภาพประกอบ 2 องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ	12
ภาพประกอบ 3 กรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.....	24
ภาพประกอบ 4 การวิเคราะห์อิทธิพลซึ่งกันและกันระหว่างปัจจัยของการกำกับตนเองด้านบุคคล สิ่งแวดล้อมและพฤติกรรม	47
ภาพประกอบ 5 กระบวนการย่อยในกระบวนการกำกับตนเองของแบนดูรา	52
ภาพประกอบ 6 โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง 3 องค์ประกอบ ซึ่งเป็นเหตุและผลซึ่งกันและกัน..	58
ภาพประกอบ 7 ลักษณะของกระบวนการเสนอตัวแบบ	60



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันโลกกำลังอยู่ในช่วงที่เรียกว่าศตวรรษที่ 21 ซึ่งถือว่าเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของมนุษย์ให้แตกต่างไปจากศตวรรษที่ 19 และ 20 อย่างสิ้นเชิง ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจที่เปลี่ยนจากยุคอุตสาหกรรมที่มีการใช้เครื่องจักรเป็นปัจจัยในการผลิตที่สำคัญ มาเป็นยุคเศรษฐกิจที่เน้นการขับเคลื่อนด้วยการใช้ข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรมที่เน้นการเพิ่มผลผลิตโดยการใช้เทคโนโลยีแทนการใช้แรงงานในอุตสาหกรรมแบบศตวรรษที่ผ่านมา (วิจารณ์ พานิช, 2555) ด้านสังคมและวัฒนธรรมที่โลกทั้งโลกมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันมากขึ้นผ่านช่องทางการติดต่อสื่อสารที่หลากหลาย คนทั่วโลกสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้สังคมและวัฒนธรรมเดิมของแต่ละพื้นที่หรือประเทศเริ่มกลายมาเป็นโลกที่มีสังคมเป็นวัฒนธรรมร่วมกันเพียงหนึ่งเดียว (เฉลิมลาภ ทองอาจ, 2555) และด้านเทคโนโลยีที่ถือว่าเป็นด้านที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในศตวรรษที่ 21 นี้ โดยเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นนั้นช่วยให้มนุษย์มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านอาหารการกิน ที่อยู่อาศัย และการรักษาโรค ฯลฯ แต่การพัฒนาทางเทคโนโลยีที่สำคัญในศตวรรษนี้ที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์อย่างกว้างขวางและครอบคลุมทั่วทั้งโลกอย่างแท้จริงคือเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่สามารถเชื่อมโยงและทำให้มนุษย์สามารถติดต่อและรับรู้ข่าวสารกันได้อย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาระบบสื่อสารมาเป็นลำดับ ตั้งแต่ระบบการสื่อสารด้วยสายตัวนำมาจนถึงระบบการสื่อสารไร้สาย (สุทรทิน อินทร์ขำ, 2555) ที่นิยมใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ โดยรูปแบบการติดต่อสื่อสารที่พบว่าได้รับความนิยมสูงสุดในขณะนี้คือการสื่อสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) โดยสถิติผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั่วโลกในปัจจุบันมีอยู่ประมาณ 4,390 ล้านคน ซึ่งจากปี 2561 มีผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น 366 ล้านคน จากปี 2560 และมีแนวโน้มมากขึ้นเรื่อย ๆ (Chaffey, 2019) จากสถิติทำให้กล่าวได้ว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นกิจวัตรประจำวันของคนส่วนใหญ่ในโลก ซึ่งประชากรของประเทศไทยก็มีลักษณะไม่แตกต่างกัน

จากการสำรวจของ We Are Social ในปี 2565 ซึ่งเป็นดิจิทัลเอเจนซีของสิงคโปร์ พบว่าประชากรไทยทั้งหมด 71.75 ล้านคน มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 61.21 ล้านคน โดยกิจกรรมของคนไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นการใช้สำหรับสื่อสังคมออนไลน์ (ร้อยละ 72.8) เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ยูทูป ฯลฯ รองลงมาเพื่อการค้นหาข้อมูล (ร้อยละ 64.69) และการใช้เพื่ออ่านข่าว

(ร้อยละ 58.1) เป็นต้น จึงทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารที่สะดวกสบาย รวดเร็ว เพียงมีอินเทอร์เน็ตและสมาร์ตโฟนที่เชื่อมต่อกันก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ รวมไปถึงการที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาารูปแบบในการใช้งานหลากหลายผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่สามารถตอบสนองความต้องการในด้านต่าง ๆ ของผู้ใช้บริการ ไม่ว่าจะเป็นด้านความบันเทิง หรือการทำธุรกิจ ฯลฯ และค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการใช้บริการด้านค่าสัญญาณอินเทอร์เน็ตลดลงจากแต่ก่อนมาก ทำให้ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงและใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างกว้างขวางขึ้น (ณรงค์ยศ มหิทธิวิชาณิษฐา, 2562)

ซึ่งจากสถิติดังกล่าวจะเห็นว่า สังคมไทยเป็นสังคมที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับสูง กล่าวได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่มามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนไทยในปัจจุบัน จากผลสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2564 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ในช่วงระยะเวลา 5 ปี ระหว่างปี 2560-2564 พบว่า มีจำนวนของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือเพิ่มมากขึ้น โดยกิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่ คือ ด้านโซเชียลเน็ตเวิร์ค นอกจากนี้ยังพบว่า ในทุกกลุ่มช่วงอายุมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น โดยอายุ 15-24 ปี เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดคิดเป็นร้อยละ 91.4 ของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งหมดของประเทศไทย (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2564) ซึ่งอายุระหว่าง 15- 24 ปี เป็นช่วงอายุที่ถือว่าเป็นเด็กและเยาวชน เป็นช่วงวัยที่ยังมีความจำกัดของวุฒิภาวะในด้านต่าง ๆ และการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการค้นหาและศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่ตนสนใจ การติดตามความเคลื่อนไหวในสังคม และข่าวสารต่าง ๆ พบว่า บางครั้งมีปัญหาเกี่ยวกับการนำเสนอข้อมูลหรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ เนื่องจากข้อมูลบางส่วนถูกนำเสนอออกมาโดยไม่ผ่านการคัดกรอง มีการนำเสนอในเรื่องที่ดีและไม่ดี ซึ่งอาจนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมเลียนแบบที่ส่งผลให้เกิดเป็นปัญหาในสังคมได้ (วีรวินท์ ศรีโหมด, 2562)

นอกจากนี้การรับข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ยังส่งผลต่อฐานคิดของเด็กและเยาวชน ในหลายเรื่องไม่ว่าจะเป็น เช่น การมีอคติ การตีตรา การลดคุณค่า และการให้คุณค่ากับเรื่องรอบตัวของเด็ก (โตมร อภิวันทนากร, 2552) จะเห็นได้ว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ นอกจากจะส่งผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบและกระบวนการคิดของเด็กที่มีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัวแล้ว การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มากเกินไปควรยังส่งผลกระทบต่อเรื่องอื่น ๆ ดังนี้ 1) การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างลดลง 2) มีการเรียกร้องความสนใจมากขึ้นจากยอดดกดไลค์ 3) ไม่สามารถทำอะไรได้ตามเป้าหมายที่วางไว้ เนื่องจากใช้เวลาไปกับการเล่นโซเชียลมีเดีย 4) ความสัมพันธ์ล้มเหลว 5) เจอคำหยาบคายจากนักเล่นคีบอร์ด 6) เกิดทุกข์กับการเปรียบเทียบระหว่างตนเองกับคนในโลกโซเชียล 7) นอนหลับยาก อันเกิดขึ้นมาจากการใช้โซเชียลมีเดีย และ 8) ขาดความเป็นส่วนตัว เนื่องจากข้อมูลของเราจะถูกค้นหาบนโซเชียลมีเดีย (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2559)

จากลักษณะดังกล่าวแม้ว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์แม้จะมีข้อดีกับเด็กและเยาวชน ในหลายเรื่อง เช่น การหาข่าวสารและข้อมูลทางวิชาการต่าง ๆ แต่ก็ส่งผลเสียต่อเด็กและเยาวชน

มากด้วยเช่นกัน ดังนั้น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้รับรู้ถึงประโยชน์และโทษรวมทั้งมีทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น การแบ่งเวลาในการใช้ การประเมินเนื้อหา และความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้รับ การกำกับควบคุมพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ รวมถึงความสามารถในการวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อจึงมีความจำเป็นสำหรับเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน (โตมร อภิวันทนากร, 2552)

ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งทางกระทรวงศึกษาธิการให้ความสำคัญและต้องการพัฒนาให้นักเรียนนักศึกษาของไทยมีทักษะดังกล่าว โดยทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เน้นที่การให้องค์ความรู้ ผูกทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน โดยประกอบด้วย 3 ทักษะสำคัญ ได้แก่ 1) ทักษะชีวิตและการทำงาน 2) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ 3) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี โดยการรู้เท่าทันสื่อเป็นองค์ประกอบหนึ่งในทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ที่เน้นให้เกิดทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การเข้าถึงและความสามารถในการประเมินข้อมูล และการนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Partnership for 21st Century Skills, 2011)

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) เริ่มนำมาใช้ในปี ค.ศ. 1992 โดยสมาชิกของ Aspen Media Literacy Leadership Institute แนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อเป็นความสำคัญที่หลายประเทศต่างให้ความสนใจที่จะศึกษา เนื่องมาจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่มองผู้รับสื่อเป็นผู้ที่มีพลังอำนาจ และมีความกระตือรือร้น (Empower as Active) เป็นผู้บริโภคสื่อที่ไม่ยอมรับอิทธิพลของสื่อโดยเฉยๆ และไม่ตัดสินใจว่าสื่อเป็นอันตรายแต่เป็นผู้รับและใช้สื่อที่มีจุดยืนทางสังคม เข้าใจตนเอง เข้าใจสังคม เข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ “การรู้เท่าทันสื่อ” ถือเป็นแนวคิดที่สำคัญอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะช่วยให้บุคคลสามารถเข้าใจ ประเมินและสร้างสรรค์ เนื้อหาสื่อโดยไม่ถูกรอบงำจากสื่อ ใช้สื่อที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตทั้งต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม โดยภาพรวม เพราะหากบุคคลใดในสังคมขาดการรู้เท่าทันสื่อ บุคคลนั้นย่อมตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสาร (บุปผา เมฆศรีทองคำ, 2555)

ดังนั้น การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อจะทำให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อได้บุคคลจะต้องอาศัยกระบวนการการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ซึ่งมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูรา ซึ่งเขาเชื่อว่าการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของผู้เรียนเป็นผลเนื่องมาจากองค์ประกอบ 3 ประการ ที่มีผลต่อกันและกันในการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ได้แก่ กระบวนการส่วนบุคคล (Person) กระบวนการด้านสภาพแวดล้อม (Environment) และ กระบวนการด้านพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งจากทั้ง 3 ปัจจัยดังกล่าว แบนดูรายังได้ขยายแนวคิด

ของเขาไว้ว่า การเสริมแรงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแต่ทำให้พฤติกรรมเพิ่มขึ้นเท่านั้น แต่อย่างมีหน้าที่อื่นที่ได้กล่าวไว้ว่า การเสริมแรงนั้นทำหน้าที่ 3 ประการ ดังนี้ 1) ทำหน้าที่เป็นข้อมูลให้บุคคลว่าควรจะทำพฤติกรรมอะไรในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคต เพราะการเสริมแรงจะอยู่ในตัวของมันเอง ส่งผลไม่ทำให้พฤติกรรมของบุคคลเพิ่มขึ้น ถึงแม้บุคคลนั้นจะเคยได้รับการเสริมแรงมาก่อน ถ้าเขามีความเชื่อจากข้อมูลด้านอื่นว่าการแสดงพฤติกรรมในลักษณะเดียวกันนั้นจะไม่ได้ได้รับการเสริมแรงในอนาคต 2) ทำหน้าที่เป็นสิ่งจูงใจ เพราะประสบการณ์ในอดีตทำให้บุคคลเกิดความคาดหวังว่าการกระทำบางอย่างจะทำให้ได้รับการเสริมแรง การที่บุคคลคาดหวังถึงผลกรรมจะเกิดขึ้นในอนาคตจะกลายเป็นแรงจูงใจต่อพฤติกรรมทำให้บุคคลมีโอกาที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นเพิ่มขึ้น 3) ทำหน้าที่เป็นตัวเสริมแรง ก็คือช่วยเพิ่มความถี่ของพฤติกรรม แต่ในการเพิ่มความถี่ของพฤติกรรมนั้นบุคคลต้องตระหนักถึงการที่ได้รับการเสริมแรงนั้นด้วย การเสริมแรงอาจมีผลในการกำกับพฤติกรรมของบุคคลที่ผ่านการเรียนรู้มาแล้ว แต่การเสริมแรงอาจไม่ส่งผลในการทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ และเป็นการยากที่ทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ในธรรมชาติได้โดยไม่ได้เห็นผู้อื่นแสดงพฤติกรรมมาก่อน ทั้งนี้แบนดูราจึงมีความเชื่อว่าทุกคนจะต้องผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมจากผู้อื่นทั้งนั้น (Bandura, 1977)

การกำกับตนเองเป็นส่วนหนึ่งของความสามารถคิดบริหารจัดการตน (Executive Function) ซึ่งเป็นความสามารถของสมองในการควบคุมและกำกับความสามารถพื้นฐานและพฤติกรรมอื่น ๆ ของบุคคล คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน อธิบายว่า การกำกับตนเอง (Self-regulation) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการควบคุมและกำกับ การคิด การกระทำ และการเรียนรู้ของตนเอง เป็นคุณสมบัติเบื้องต้นของการมีวินัยในตนเอง (Self-discipline) ซึ่งกระบวนการการกำกับตนเองมี 3 ขั้นตอนที่สำคัญ คือ

- 1) การสังเกตตนเอง (Self-observation) ช่วยให้บุคคลรู้ว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เพราะการกำกับตนเองได้สำเร็จนั้นส่วนหนึ่งได้มาจากความชัดเจน ความสม่ำเสมอ และความแม่นยำของการสังเกต การสังเกตตนเองจึงสามารถช่วยให้วินัยเฉื่อยฉ้อในการแสดงหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ดี
- 2) กระบวนการตัดสิน (Judgment Process) ใช้ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตตนเองเทียบกับเกณฑ์ แล้วตัดสินการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตน กระบวนการตัดสินส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเมื่อผลที่เกิดขึ้นมีคุณค่าเพียงพอ และเป็นผลที่เกิดจากความสามารถและการกระทำของตน และ
- 3) การตอบสนองต่อตนเอง (Self-reaction) ขึ้นอยู่กับมาตรฐานการตัดสินของแต่ละคนและขึ้นกับผลที่จะได้รับ เช่น ถ้าตนเองบรรลุมาตรฐานที่ตั้งไว้ บุคคลมักตอบสนองโดยการให้รางวัลแก่ตนเอง ถ้าทำได้ต่ำกว่ามาตรฐานมักตอบสนองโดยการลงโทษตนเอง นอกจากนี้ การตอบสนองต่อตนเองอาจเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัด เช่น ทำงานมากขึ้น หรือสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น ความรู้สึกภาคภูมิใจ (จินดารัตน์ โพธิ์นอก, 2562)

นอกจากนี้ การพัฒนาชุดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้จะก่อให้เกิดประโยชน์มากมาย ดังนี้ 1) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถตามความต้องการของตน ช่วยให้ทุกคนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ตามอัตราการเรียนรู้ของผู้เรียน 2) ฝึกการตัดสินใจ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม 3) ช่วยให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่ซับซ้อนและมีลักษณะเป็นนามธรรมสูง ซึ่งไม่สามารถถ่ายทอดด้วยการบรรยายได้ 4) ทำให้การเรียนรู้เป็นอิสระจากอารมณ์และบุคลิกของครูผู้สอน 5) ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้กับผู้เรียน 6) ได้รับความสนใจของผู้เรียนไม่ให้เกิดเบื่อหน่ายในการเรียน และ 7) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการพัฒนาในทุกด้าน (นิตยา ไพรสันต์, 2555)

โรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในอำเภอเรณูนคร จังหวัดนครพนม ประสบปัญหาทางด้านเทคโนโลยีภายในโรงเรียนจนนำไปสู่การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม เช่น ระบบการควบคุม/ป้องกันการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม ขาดประสิทธิภาพ ส่งผลให้มีการนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม นักเรียนไม่มีวินัยและขาดจิตสำนึกที่ดีในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม และการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีเป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้นักเรียนไม่มีความรู้ที่เพียงพอ ขาดทักษะในการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่ทันสมัย (โรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล, 2564) จากลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความสำคัญ ร่วมกับการฝึกทักษะในส่วนของ การกำกับตนเองที่เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในช่วงการปรับตัวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ และมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม และเป็นช่วงวัยที่ให้ความสนใจกับสิ่งรอบตัว ต้องการการยอมรับจากบุคคลรอบตัวเป็นอย่างมาก และเป็นช่วงวัยที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงการที่ต้องเผชิญกับแรงกดดันหลายอย่างจากสื่อเทคโนโลยีที่เป็นอย่างมาก ดังนั้น การพัฒนาชุดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้จะก่อให้เกิดประโยชน์มากมายสำหรับนักเรียน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนมัธยมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หลังการใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง

ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเรณูวิทยานุกูล จังหวัดนครพนม จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โดยให้นักเรียนทำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และเลือกนักเรียนอาสาสมัครที่มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ไม่เกินระดับปานกลาง จำนวน 15 คน

2. ตัวแปร

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

2.1 ตัวแปรต้น คือ ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

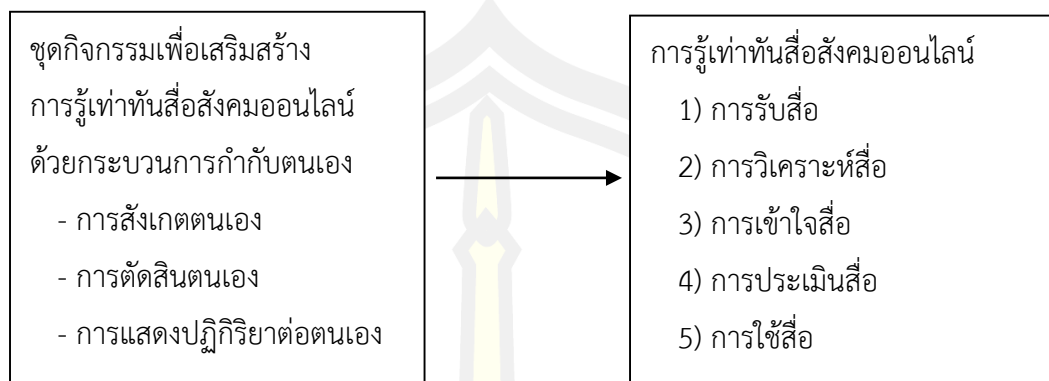
2.2 ตัวแปรตาม คือ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษา คือ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน 5 เรื่อง คือ การรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินสื่อ และ การใช้สื่อ และเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การกำกับตนเอง หมายถึง กระบวนการที่นักเรียนวางแผน ควบคุม และกำกับพฤติกรรมของตนเองในด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการ

2. สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานระบบเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต อันเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่มีผู้จัดทำขึ้น โดยเมื่อผู้ส่งสารพบเจอเรื่องราว เหตุการณ์ บทความ ประเด็น รูปภาพ วิดีโอและเพลงต่าง ๆ จึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาแบ่งปันกับผู้ใช้ในโลกออนไลน์ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตของตนส่งต่อให้ผู้อื่นได้รับรู้และใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

3. การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรับสื่อ เข้าใจสื่อ สามารถตั้งคำถามกับสื่อได้ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาความหมายของสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินคุณค่าและผลกระทบของสื่อที่มีต่อตนเองและสังคม โดยสามารถควบคุมและเปิดรับการตีความเนื้อหาของสื่อที่มีประโยชน์ และสามารถหลีกเลี่ยงเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์ที่สื่อนำเสนอ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

3.1 การรับสื่อ หมายถึง การที่นักเรียนมีความสามารถรับรู้อย่างมีสติรู้ตัวเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของตนเองและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

3.2 การวิเคราะห์สื่อ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถแยกแยะองค์ประกอบของสื่อ สามารถตีความนัยยะที่แฝงอยู่ในข้อมูล สามารถบอกจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของข้อมูลข่าวสาร นั้นได้อย่างถูกต้อง

3.3 การเข้าใจสื่อ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ สามารถ ตั้งคำถาม สามารถบอกที่มาของข้อมูลเนื้อหา และเข้าใจธรรมชาติและสภาพของความเป็นสื่อสังคม ออนไลน์ และเข้าใจว่าข้อมูลต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอด้วยความเจตนาเสมอ

3.4 การประเมินสื่อ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถประเมินคุณค่าของสื่อสังคม ออนไลน์ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ โดยผ่านการตีความ การแปลความหมายของ ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ สามารถแยกแยะข้อมูลที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ และสามารถเชื่อมโยง เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์กับบริบทอื่น ๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม การเมือง ค่านิยม ฯลฯ ได้

3.5 การใช้สื่อ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถสร้างเนื้อหาและ/หรือเผยแพร่เนื้อหา ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม หรือสามารถนำข้อมูลข่าวที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

4. ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการกำกับตนเอง หมายถึง ชุดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากแนวคิดการกำกับตนเองของแบนดูรา ร่วมกับแนวคิด การการรู้เท่าทันสื่อที่ประกอบด้วย สื่อ อุปกรณ์ และกิจกรรมการสอน จำนวน 5 กิจกรรม กิจกรรมละ 90 นาที ซึ่งประกอบด้วย 3 กระบวนการย่อย ซึ่งมีลักษณะดังนี้

4.1 การสังเกตตนเอง หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนเกิดการ ตระหนัก การสังเกต และการตั้งเป้าหมายกับตนเองว่าก่อนที่จะเชื่อถือข่าวสารและข้อมูลที่มาจากทาง สื่อสังคมออนไลน์นั้น ตนเองต้องมีการวิเคราะห์ และประเมินถึงคุณค่าและผลกระทบของข้อมูลนั้น ๆ ก่อนเสมอ

4.2 การตัดสินใจตนเอง หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนทำการ เปรียบเทียบการรับสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันของตนเองว่ามีการกำกับตนเองด้านการรู้ เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่อย่างไร ร่วมกับประเมินและหาทางด้วยตนเองในการพัฒนาการกำกับ ตนเองของตน

4.3 การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียน มีความคิดและความเชื่อกับตนเองในทางบวก และสร้างความมั่นใจว่าตนเองจะเป็นคนที่มีพฤติกรรม การกำกับตนเองด้านการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้

5. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดังนี้

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยจำแนกเป็นหัวข้อ

1. การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.2 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.3 ระดับการรู้เท่าทันสื่อและการวัดตัวแปรความรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.4 แนวทางการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อ
 - 1.5 ทักษะการเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.6 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.7 ทักษะในศตวรรษที่ 21
 - 1.8 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.9 องค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.10 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.11 การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน
 - 1.12 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
2. การกำกับตนเอง
 - 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง
 - 2.2 ความหมายและความสำคัญของการกำกับตนเอง
 - 2.3 กระบวนการในการกำกับตนเอง
 - 2.4 เทคนิคการกำกับตนเอง
 - 2.5 ปัจจัยที่มีผลต่อการกำกับตนเอง
 - 2.6 สิ่งที่สำคัญต่อการกำกับตนเอง
 - 2.7 ข้อดีของการกำกับตนเอง
 - 2.8 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม
3. ชุดกิจกรรม
 - 3.1 ความหมายของชุดกิจกรรม
 - 3.2 ประเภทของชุดกิจกรรม

- 3.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม
- 3.4 การพัฒนาชุดกิจกรรม
- 3.5 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม
- 3.6 ข้อจำกัดของชุดกิจกรรม
- 3.7 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Online Social Media Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งทางกระทรวงศึกษาธิการให้ความสำคัญและต้องการพัฒนาให้นักเรียน นักศึกษาของไทยมีทักษะดังกล่าว โดยทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ได้เน้นที่การให้องค์ความรู้ ฝึกทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยประกอบด้วย 3 ทักษะสำคัญ ได้แก่ 1. ทักษะชีวิตและการทำงาน 2. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ 3. ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี โดยการเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นองค์ประกอบหนึ่งในทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ที่เน้นให้เกิดทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การเข้าถึงและความสามารถในการประเมินข้อมูล และการนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Partnership for 21st Century Skills, 2011)

แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อศตวรรษที่ 17 ในประเทศเยอรมนี และจากการประชุมระดับโลก ว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อของยูเนสโก ณ กรุง Grunewald ประเทศเยอรมัน และได้มีการร่างคำประกาศว่าด้วยสื่อมวลชนศึกษา เพื่อส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับมหาวิทยาลัย และพัฒนาหลักสูตรการฝึกสำหรับครูและสื่อกลาง เพื่อเพิ่มความรู้อย่างเข้าใจเกี่ยวกับสื่อแก่ครูผู้สอน ส่งเสริมการวิจัยและกิจกรรมพัฒนาเพื่อพัฒนาประโยชน์ของสื่อมวลชนศึกษา ส่งผลให้หลายประเทศมีความตื่นตัวด้านการศึกษาเพื่อสร้างความรู้เท่าทันสื่อ เช่น ออสเตรเลีย แคนาดา อังกฤษ ฟินแลนด์ ฝรั่งเศส นอร์เวย์ สกอตแลนด์ และสวีเดน ได้มีการกำหนดโครงการรู้เท่าทันสื่อเป็นหลักสูตรการศึกษาของประเทศ (ปกรณัม ประจัญบาน และอนุชากอนพวง, 2558)

1. ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อได้มีนักวิชาการ นักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศให้ความหมายไว้ อย่างหลากหลายดังนี้

Potter (2006) ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง มุมมองจากการที่ บุคคลเปิดรับสื่อและตีความหมายของเนื้อหาสื่อตามที่ได้เปิดรับด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของ สื่อและมีสติในการเปิดรับ โดยวัตถุประสงค์ของการรู้เท่าทันสื่อ ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของสื่อ

Wood (2006) ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และโต้ตอบกับสื่อมวลชน ได้อย่างกระตือรือร้น ด้วยกลยุทธ์แบบวิพากษ์และข้อมูลที่เพียบพร้อม

อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ (2550) ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ การทำความเข้าใจสื่อในแง่การผลิต การถ่ายทอด และการวิเคราะห์ ความหมายของเนื้อหาที่สื่อได้พยายามสื่อสารออกมาเพื่อให้เท่าทันเล่ห์เหลี่ยมของสื่อ

สุชาติ จักรพิสุทธิ์ (2554) ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง การวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ การประเมินคุณค่า และทักษะ การตอบสนอง (สื่อสาร) ต่อข่าวสารในรูปแบบต่าง ๆ

สุภารัตน์ ดิษยวรรณนะ จันทราวพัฒนากุล (2554) ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และบริโภคสื่อ อย่างชาญฉลาด

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการ โทรคมนาคมแห่งชาติ (2555) ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ทักษะหรือความสามารถ ในการ “ใช้สื่ออย่างรู้ตัว” และ “ใช้สื่ออย่างตื่นตัว”

ปรกรณ์ ประจันบาน และอนุชา กอนพวง (2558) ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความรู้ความเข้าใจต่อสื่อ สามารถตีความเนื้อหาที่สื่อนำเสนออย่างชัดเจน ตรงไปตรงมาและตีความจากความหมายแอบแฝงได้ พร้อมทั้งเข้าใจถึงกระบวนการผลิตสื่อ ผลผลิต อิทธิพลและผลกระทบของสื่อ มีความสามารถในการวิเคราะห์และโต้ตอบสื่อ รวมไปถึงความสามารถ ในการผลิตและเผยแพร่สื่อเพื่อจุดมุ่งหมายเฉพาะ รวมถึงการตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิด การเปิดรับสื่อ ตลอดจนสามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาสื่อที่มีประโยชน์และหลีกเลี่ยงเนื้อหา ไม่พึงประสงค์จากสื่อที่นำเสนอได้

ปิยนุช สาทิ (2559) ได้ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถ ของบุคคลในการเปิดรับสื่อด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อแบบมีทักษะการคิดวิจารณ์ญาณ ใช้สื่ออย่างตื่นตัว ไม่หลงเชื่อเนื้อหา แต่สามารถคิด วิเคราะห์ สงสัยในตัวสื่อ ตั้งคำถามกับสื่อได้

อธิบายความหมายสิ่งที่พบในสื่อจากฐานความรู้ที่มีการเข้าใจในลักษณะรูปแบบของสื่อ วิเคราะห์ ความหมายของเนื้อหา ประเมินคุณค่าของสื่อ และสร้างเนื้อหาสื่อในรูปแบบของตนเองผ่านเทคนิค วิธีต่าง ๆ เลือกรับและใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และสังคม

นุชริน ทองพูล (2560) ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การที่ผู้รับสื่อ มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยสามารถเข้าใจ ตีความ วิเคราะห์ ประเมินสื่อ และสิ่งที่ได้รับจากสื่อ ได้อย่างถูกต้อง ตระหนักถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคม และรู้จักใช้สื่อได้อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และสังคม

จากข้อความข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถของ ผู้บริโภคสื่อในการเข้าถึง เข้าใจ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถ ประเมินคุณค่าและผลกระทบของสื่อที่มีต่อตนเองและสังคม โดยควบคุมและเปิดรับการตีความเนื้อหา ของสื่อที่มีประโยชน์ และหลีกเลี่ยงเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์ที่สื่อนำเสนอ

2. องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

พรทิพย์ เย็นจะบก (2552) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นการอ่านสื่อให้ออก เพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่า การเข้าใจผลกระทบสื่อ และสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้ ดังภาพประกอบ 2



จากภาพประกอบ 2 อธิบายถึงองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อไว้ 5 ลักษณะ คือ

1. มิติในการรับสื่อ คือ การเปิดรับสื่อผ่านประสาทสัมผัสของตนเอง แล้วสมองจะสั่งการคิด และปรุงแต่งให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ ดังนั้น เมื่อมีการเปิดรับสื่อจึงต้องพยายามแยกความคิดและอารมณ์ออกจากกัน ไม่หลงเชื่อง่ายตามสิ่งที่สื่อชี้แนะ
2. การวิเคราะห์สื่อ คือ การอ่านสื่อออก สามารถแยกองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อได้ เช่น รู้ว่าใครคือกลุ่มเป้าหมาย สิ่งที่สื่อแนะนำเสนอมีผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจและการเมืองอย่างไร สื่อมีรูปแบบในการนำเสนออย่างไร ข้อมูลที่นำเสนอเป็นข้อเท็จจริงหรือความคิดเห็น และการนำเสนอของสื่ออยู่ในกรอบของจรรยาบรรณหรือไม่ เป็นต้น
3. การเข้าใจสื่อ คือ การตีความสื่อ เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อแนะนำเสนอ เช่น ภาษาของแต่ละสื่อ รูปแบบข้อมูลแต่ละประเภท ทั้งนี้ ผู้รับสารแต่ละคนจะมีการตีความแตกต่างกัน เนื่องจากมีพื้นฐานการรับรู้และประสบการณ์ที่ต่างกัน
4. การประเมินค่าสื่อ คือ การตัดสินใจ พิจารณาคุณภาพหรือคุณค่าของสื่อ ว่าสามารถทำให้เราเกิดความสนใจ ความพอใจ หรือทำให้หลงเชื่อโดยปราศจากการวิเคราะห์
5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ คือ การรู้จักนำสิ่งที่ตนวิเคราะห์ไปใช้ในการวางแผนการใช้สื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ เช่น การรู้จักส่งต่อข่าวสารที่มีประโยชน์ต่อสังคม การรู้จักเลือกข้อมูลอย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อใช้ในการผลิตข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น

Center for Media Literacy (2008) กล่าวถึงทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงาน และใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 มีรายละเอียดเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อไว้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) เป็นทักษะที่จะช่วยให้คุณรวบรวมข้อมูลที่เหมาะสมและมีประโยชน์ และสามารถทำความเข้าใจต่อความหมายของเนื้อหาจากข้อมูลข่าวสารที่สื่อแนะนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill) เป็นทักษะที่ช่วยให้คุณตรวจสอบการออกแบบทั้งรูปแบบของเนื้อหาข้อมูลข่าวสาร โครงสร้างของเนื้อหาข้อมูลข่าวสาร และลำดับเหตุการณ์ของเนื้อหาข้อมูลข่าวสาร รวมถึงสามารถใช้แนวคิดต่าง ๆ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองในการทำความเข้าใจบริบทของเนื้อหาข้อมูลข่าวสารที่นำเสนอ
3. ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill) ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill) เป็นทักษะที่ช่วยให้คุณเชื่อมโยงเนื้อหาข้อมูลข่าวสารไปยังประสบการณ์ส่วนบุคคล และทำการตัดสินใจเกี่ยวกับความถูกต้อง คุณภาพ และความเกี่ยวข้องของเนื้อหา

4. ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) เป็นทักษะที่ช่วยให้บุคคลสามารถเขียนความคิดของพวกเขาโดยใช้ข้อความ เสียง และ/หรือภาพ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน รวมทั้งสามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาข้อมูลข่าวสารของตน

5. ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) เป็นทักษะที่ช่วยให้บุคคลสามารถ เข้าไปมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะส่งผลอย่างมหาศาลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ปกรณ์ ประจันบาน และอนุชา กอนพ่วง (2558) ได้มีการสังเคราะห์รายละเอียด แต่ละองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อไว้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) ทักษะการเข้าถึงสื่อเป็นความรู้ความเข้าใจ และพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึงการสร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างเต็มที่ รวดเร็ว สามารถรับรู้เข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสาร ได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป มีความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอ่านเนื้อหาจากสื่อเหล่านั้น ๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ จดจำและเข้าใจ ความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร สามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อหา ตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย และสามารถเลือกกรองข้อมูลประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ ต้องการ

2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill) ทักษะการวิเคราะห์เป็นความรู้ ความเข้าใจและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึงการบอก หรืออธิบายเพื่อแยกแยะข้อเท็จจริง ข้อเสนอเกินจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย และการโน้มน้าวใจจากการนำเสนอของสื่อ รวมถึง สามารถทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นจากการเลือกรับข้อมูลข่าวสาร จากสื่อต่าง ๆ และสามารถบอกหรืออธิบายเกี่ยวกับวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อ ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง ครอบคลุมครบถ้วน รวมถึงสามารถให้เหตุผลสนับสนุนได้อย่าง สมเหตุสมผล

3. ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill) ทักษะการประเมินสื่อเป็นความรู้ ความเข้าใจและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึงการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูล ข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่ สร้างสรรค์ และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ โดยสามารถตีความและ แปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือแอบแฝงมาในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่ การตัดสินใจคุณค่า ความถูกต้องเหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของ ประสบการณ์เดิมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย

4. ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) เมื่อบุคคลมีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ วิจัย ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว บุคคลจึงต้องเปลี่ยนบทบาทมาเป็น ผู้ผลิตสื่อ ทักษะการสร้างสรรค์จึงเป็นความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึง การออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์กรความรู้ และความคิดเห็นของตนผ่านสื่อที่ผ่านการ เลือกรูปแบบที่เหมาะสมและหลากหลายรูปแบบ ได้อย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของ ความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง มีความสามารถในการเป็นผู้ผลิตสื่อที่ผ่านการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบของสื่อแต่ละ ประเภทได้อย่างเหมาะสม ทำให้ได้สื่อที่จะสามารถสื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ของตน รวมถึงการใช้ เทคโนโลยีต่าง ๆ ของสื่อเพื่อแก้ไข และเผยแพร่สารได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการแสดง ความเห็นและเสนอแนะความคิดของตนอย่างสร้างสรรค์ในการวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศ ค่านิยม ความเชื่อ ความคิดเห็น ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ การโฆษณาชวนเชื่อ และข้อเสนอ เกินจริงที่นำเสนอหรือแฝงมากับสื่อที่ตนเองได้เปิดรับ

5. ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) ทักษะการมีส่วนร่วมเป็นความรู้ ความเข้าใจและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่น เพื่อนำไปสู่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะต่าง ๆ ที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่าง ๆ อย่างเปิดเผย บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรม รวมถึงการเปิด โอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์ จากสื่อของตนอย่างเหมาะสม

นิตดา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558) ได้กำหนดองค์ประกอบสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สังคมออนไลน์ไว้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความตระหนัก หมายถึง การที่บุคคลมีความสามารถรับรู้อย่างมีสติเกี่ยวกับ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของตนเองและผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์
2. เข้าใจ หมายถึง การที่บุคคลสามารถเข้าใจธรรมชาติและสภาพของ ความเป็นสื่อสังคมออนไลน์และเข้าใจว่าข้อมูลต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอด้วยความเจตนาเสมอ
3. วิเคราะห์ หมายถึง การที่บุคคลสามารถแยกแยะองค์ประกอบของสื่อ ดีความนัยยะที่แฝงอยู่ในสาร ทราบจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของสารสื่อสารนั้น
4. ประเมิน หมายถึง การที่บุคคลสามารถประเมินคุณค่าของสื่อสังคมออนไลน์ ความน่าเชื่อถือของข้อมูล สามารถเชื่อมโยงเนื้อความในสื่อสังคมออนไลน์กับบริบทอื่น ๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม การเมือง ค่านิยม ฯลฯ

5. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การที่บุคคลสามารถสร้างเนื้อหาและ/หรือเผยแพร่เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

จากการศึกษาเอกสารและการวิจัยจากนักวิชาการหลายท่านเกี่ยวกับองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้ผู้วิจัยพอสรุปองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินสื่อ และ 5) การใช้สื่อ

3. ระดับการรู้เท่าทันสื่อและการวัดตัวแปรความรู้เท่าทันสื่อ

พอตเตอร์ กล่าวว่า คนที่มีความรู้เท่าทันสื่อดีจะสามารถควบคุมสื่อได้มากกว่า เพราะรู้ว่าจะจัดการกับสารต่าง ๆ ที่ประดังเข้ามาจากมุมมองใด เช่น มุมมองจากความรู้ความเข้าใจ (Cognition) อารมณ์ (Emotional) ศีลธรรม (Moral) หรือสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) และในทางตรงกันข้าม คนที่มีความรู้จำกัดเกี่ยวกับสื่อ การพัฒนาโครงสร้างความรู้จึงต่ำ และไม่เพียงพอที่จะรับมือกับการแปลความหมายสื่ออย่างเท่าทัน ดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่คนที่มีกรู้เท่าทันสื่อต่ำจะสร้างความหมายที่หลากหลายจากสื่อได้ นอกจากนี้ยังมีแนวโน้มที่จะยอมรับความหมายผิวเผินที่มีอยู่ในสื่ออีกด้วย ฉะนั้น หากบุคคลใดมีความรู้เท่าทันสื่อในระดับดี ก็เท่ากับว่าบุคคลนั้นมีทางเลือกมากขึ้นในการตีความสารต่าง ๆ และจะนำไปสู่อำนาจการควบคุมความเชื่อ และพฤติกรรมส่วนตัวได้ด้วย ตรงข้ามกับบุคคลที่มีความรู้เท่าทันสื่ออ่อน เปรียบเสมือนกับการอยู่ในโลกที่ปิด ถูกบังคับให้ยอมรับแก่นค่านิยมที่ถูกครอบงำในสังคม โดยไม่เคยตั้งคำถามเกี่ยวกับค่านิยม ความเชื่อ และการตีความผ่านสื่อเลย (Potter, 2006)

นอกจากนี้ พอตเตอร์ยังมีความเห็นเพิ่มเติมอีกว่า คนที่มีทักษะในการอ่านออกเขียนได้สูง จะมีความสามารถในการเรียนรู้และทำความเข้าใจสื่อได้ดี และทำให้มีระดับความรู้เท่าทันสื่อสูงตามไปด้วย คนเหล่านี้จะมีความเข้าใจในเนื้อหาของสื่อได้ดี มีความสามารถในการตัดสินใจเลือกว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อเนื้อหาจากสื่อ หรือเนื้อหาเหล่านั้นมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด ตลอดจนมีความสามารถในการใช้สื่อให้เกิดผลสำเร็จ และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของตนเองได้ (Potter, 2006)

สำหรับเรื่องของการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อ นั้น ยังไม่พบเครื่องมือมาตรฐานที่ใช้ประเมินความรู้เท่าทันสื่อ แต่โดยส่วนใหญ่แล้วจะวัดจากโครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) และทักษะในการใช้สื่อ (Skills) นอกจากนี้ก็มีงานวิจัยบางส่วนที่วัดความรู้เท่าทันสื่อจากการผลิตสื่อด้วย แต่ในงานวิจัยที่ศึกษาบุคคลทั่วไปนั้นไม่นิยมวัดความรู้เท่าทันสื่อจากทักษะในการผลิตสื่อ เนื่องจากทักษะด้านนี้มักจะมีอยู่ในเฉพาะบุคคลที่ได้รับการสอนให้ผลิตสื่อเท่านั้น (ฟารีดา เตชะวรินทร์เลิศ, 2548)

พอดเตอร์ กล่าวว่า โครงสร้างความรู้ คือ ชุดของข้อมูลที่ถูกจัดไว้อย่างเป็นระบบ ในความทรงจำของบุคคลเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นอย่าง รมั้ดระวังและเป็นระบบ ส่วนทักษะในการรู้เท่าทันสื่อที่สำคัญ ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การประเมิน (Evaluation) การแบ่งกลุ่ม (Grouping) การสรุป (Induction) การอนุมาน (Deduction) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการกลั่นกรอง (Abstraction) สอดคล้องกับงานวิจัย ของอดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์ (2543) ที่ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษาแนวคิดเพื่อกำหนดตัวแปรความรู้ เท่าทันสื่อสำหรับการวิจัยสื่อสารมวลชน” ซึ่งผลการศึกษาในส่วนของการวัดตัวแปรความรู้เท่าทันสื่อ พบว่า ความรู้เท่าทันสื่อสามารถวัดได้จากความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อและทักษะในการใช้สื่อ โดยแบ่งระดับความรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 2 ระดับ คือ

1. ความรู้เท่าทันสื่อขั้นพื้นฐานที่สามารถแยกประเภทเนื้อหาของสื่อได้ มีทักษะ ในการใช้สื่อประเภทต่าง ๆ ตลอดจนสามารถเข้าใจความหมายตรงที่สื่อนำเสนอได้

2. ความรู้เท่าทันสื่อขั้นสูง หมายถึง การมีความรู้ความเข้าใจสื่อ บริบทของสื่อ ผลของสื่อ สามารถวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารและความหมายแฝง ประเมินความถูกต้องและ ความน่าเชื่อถือของสาร ตลอดจนมีทักษะในการคิดแบบวิพากษ์และสามารถวิพากษ์สื่อได้

นอกจากนี้ อดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์ (2543) ยังมีความเห็นเพิ่มเติมอีกว่า ในการวัด ความรู้เท่าทันสื่อควรพิจารณาโดยวัดตามแนวคิดของ Potter ใน 4 มิติ คือ มิติการรับรู้และ ความเข้าใจ (Cognition) มิติอารมณ์ (Emotional) มิติด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) มิติด้านค่านิยมหรือศีลธรรม (Moral)

มิติของการรับรู้และความเข้าใจ คือ ความสามารถในการตระหนักรู้ในสาระ ต่าง ๆ ตั้งแต่ขั้นง่ายสุดไปถึงเรื่องที่ซับซ้อน เช่น รู้ว่าสื่อถูกผลิตขึ้นมาได้อย่างไร และทำไมสื่อนี้จึงได้รับ ความนิยม

มิติด้านอารมณ์ คือ การตระหนักถึงสัญลักษณ์ (The symbols) ซึ่งผู้สร้าง ต้องการสร้างอารมณ์ หรือความรู้สึกต่าง ๆ ขึ้นในสื่อ เช่น รัก กลัว เกลียด โกรธ แค้น ไม่เพียงแต่ เฉพาะอารมณ์ที่เด่นชัดเท่านั้น แต่ผู้ผลิตสื่อยังสามารถสร้างอารมณ์ที่คลุมเครือได้ เช่น สับสน หรือ วิตกังวลได้อีกด้วย

มิติด้านสุนทรียศาสตร์ คือ ความสามารถที่จะเพลิดเพลิน เข้าใจ เห็นคุณค่าของ สารในเชิงศิลปะ และมีความสามารถในการแยกแยะ ตรวจสอบระหว่างสิ่งที่เป็นศิลปะ และของปลอม ที่ถูกสร้างเลียนแบบขึ้นมา

มิติด้านค่านิยม หรือศีลธรรม คือ ความสามารถที่จะเห็นค่านิยมต่าง ๆ ที่ปรากฏในสื่อสำหรับบุคคลที่มีความรู้เท่าทันสื่อในระดับสูง ก็จะตระหนักถึงรูปแบบทางศีลธรรม

ที่ส่งผ่านมาทางสื่อได้เป็นอย่างดี และสามารถจับบทบาทตนเองได้ด้วยว่า ควรจะยืนอยู่จุดไหนของ ค่านิยมและศีลธรรมนั้นๆ (อุณาโลม จันทรังษี, 2549)

เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2540) ทำการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์ระดับมีเดีย ลิตเตอเรซีของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย” เพื่อนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ลักษณะมีเดียลิตเตอเรซี และกระบวนการสร้างเครื่องมือ เพื่อใช้ศึกษาสภาพลิตเตอเรซีของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ โดยได้แบ่งระดับการรู้เท่าทันสื่อตามระดับของการคิด (Cognitive level) ไว้ 4 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ความตระหนัก (Awareness) คือ ระดับที่ผู้รับสารรับรู้ในความมีอยู่ของสื่อตามการรับสาร รับรู้เนื้อความสื่อตามที่ได้รับ ที่ได้ยิน รับสื่อเพื่อสนองอารมณ์ ความพอใจ เชื่อและยอมรับในสิ่งที่สื่อนำเสนอ

ระดับที่ 2 ความเข้าใจ (Comprehension) คือ ระดับที่ผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาที่บ่งชี้สื่อ และการทำงานของสื่อในแบบแผนทางวิชาชีพ เข้าใจรหัส สัญลักษณ์ และความหมายของเนื้อความสื่อ

ระดับที่ 3 การวิเคราะห์ (Analyze) การตีความ (Interpret) คือ ระดับที่ผู้รับสารวิเคราะห์ความเป็นวิชาชีพและความเป็นธุรกิจของสื่อได้ สามารถตีความรหัส สัญลักษณ์ และความหมายของเนื้อความสื่อในระดับนามธรรมและความหมายแฝงได้

ระดับที่ 4 การประเมิน (Evaluate) การตัดสิน (Judgment) คือ ระดับที่ผู้รับสารสามารถประเมินจุดยืนของสื่อมวลชนได้ ตัดสินได้ว่าสื่อมวลชนมีความเชื่อมโยงกับอำนาจทางธุรกิจ สามารถตีความรหัส สัญลักษณ์ และความหมายของสื่อได้อย่างเชื่อมโยงกับแนวคิด อุดมการณ์ของสื่อได้

หากจะจัดการระดับการรู้เท่าทันสื่อให้ครอบคลุมและเหมาะสม ทั้งในระดับการคิด และทักษะในการใช้สื่อ กฤษณา ชาวไทย (2556) มีความเห็นว่า ควรแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ดังนี้

1. ไม่รู้เท่าทันสื่อ คือ มีความสามารถในการใช้สื่อ แต่ไม่มีความตระหนักถึงการใช้สื่อของตนเองและผลกระทบจากการใช้สื่อที่มีต่อตนเอง มีความรู้เกี่ยวกับสื่อ เข้าใจความหมายตรงของสารที่สื่อเสนอ แต่ไม่มีความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของสื่อ ไม่รู้และไม่สนใจกระบวนการผลิตและการสื่อสาร มีความยินดีในการปฏิสัมพันธ์กับสื่อตามช่องทางที่สื่อเสนอและคาดหวัง

2. รู้เท่าทันสื่อระดับพื้นฐาน คือ มีความสามารถในการใช้สื่อ มีความตระหนักถึงการใช้สื่อของตนเองว่าใช้สื่อใดเพื่ออะไร มีส่วนร่วมกับสื่อและสามารถโต้ตอบสื่อโดยการวิพากษ์วิจารณ์สารและการทำงานของสื่อกับคนใกล้ชิด มีความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของสื่อ มีความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์สารที่สื่อเสนอได้ แต่ไม่สนใจกระบวนการผลิตและการสื่อสาร

3. รู้เท่าทันสื่อระดับปานกลาง คือ มีความสามารถในการใช้สื่อค่อนข้างหลากหลาย เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความพึงพอใจของตนเอง มีความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของสื่อในด้านวิชาชีพและด้านธุรกิจ เข้าใจความหมายตรงและสามารถวิเคราะห์ความหมายแฝงจากการที่สื่อนำเสนอ มีส่วนร่วมกับสื่อ สามารถโต้ตอบสื่อโดยการวิพากษ์วิจารณ์สารและการทำงานของสื่อตามช่องทางที่สื่อเสนอ

4. รู้เท่าทันสื่อระดับสูง คือ มีความสามารถในการใช้สื่ออย่างหลากหลายและมีจุดมุ่งหมายในการใช้สื่อ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความพึงพอใจของตนเอง มีความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของสื่อในด้านวิชาชีพ ธุรกิจ และการเมือง เข้าใจความหมายตรงและความหมายแฝงของสาร เข้าใจและตระหนักถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคม มีความรู้และสนใจกระบวนการผลิตและการสื่อสาร มีความสามารถในการผลิตสารและสื่อสาร รวมทั้งมีความตระหนักสนใจ และสนับสนุนบริบททางสังคมที่มีผลในการพัฒนาผู้รับสาร ทั้งด้านการศึกษา กฎหมาย และการทำงานของสื่อ

4. แนวทางการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อ (Code of Conduct)

สุชาติ จักรพิสุทธิ์ (2551) ได้กล่าวถึงแนวทางการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อสามารถสรุปได้ดังนี้

1. สื่อคือสิ่งที่สร้างขึ้น (Media are Constructions) เนื้อหาของสื่อไม่ได้เกิดขึ้นเอง แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น มีการออกแบบ แก่ไข ผลิต ตกแต่ง องค์กรประกอบต่าง ๆ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือความต้องการของผู้ผลิตหรือผู้สนับสนุน (Sponsor) ดังนั้น เนื้อหาของสื่อส่วนใหญ่จึงมาจากความต้องการของผู้ผลิต ที่ต้องการจะนำเสนอสินค้าในทางบวกของตัวเอง เช่น โฆษณาแอมเบอร์เกอร์ ให้ดูน่ากิน ขึ้นใหญ่ แต่ในความเป็นจริงอันเล็กน้อย โฆษณาผลิตภัณฑ์ลดน้ำหนัก ภาพนางแบบก่อนและหลังใช้ผลิตภัณฑ์ดูแตกต่างกันมาก เพราะมีการตกแต่งรีทัชภาพนางแบบเป็นต้น

2. สื่อมีเป้าหมายทางธุรกิจ/โฆษณา (Media Constructions have Commercial purposes) ส่วนใหญ่แล้วเนื้อหาของสื่อจะมีนัยทางธุรกิจแฝงอยู่ เนื่องจากสื่อมีการประเมินผลประกอบการ กำไร ขาดทุน โดยแต่ละธุรกิจต้องเอาตัวรอดจากการขาดทุน ผู้ผลิตสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ เพื่อนำไปสู่การจูงใจผู้บริโภค แต่ความจริงที่เกิดขึ้นคือ สื่อย่อมไม่สามารถทำหน้าที่โดยเที่ยงธรรม หากข่าวสารใดมีผลกระทบต่อภาพลักษณ์และธุรกิจของผู้มีอำนาจสื่อก็อาจหลีกเลี่ยงหรือนำเสนอแต่เพียงผิวเผิน หรือแม้กระทั่งจงใจนำเสนอหรือบิดเบือนให้เป็นประโยชน์แก่ผู้สนับสนุนโฆษณาเสียด้วยซ้ำ เช่น โฆษณาผ่านฉากละคร หรือการให้ตัวละครพูดถึงสินค้านั้นซ้ำ ๆ การเชิญชวนให้ส่ง SMS เพื่อตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็น ที่จริงแล้วก็เป็นการร่วมมือทางธุรกิจระหว่างสื่อกับบริษัทมือถือ ที่ต้องการหารายได้จากการส่ง SMS จำนวนมาก ๆ ใช้

ดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงเป็นพรีเซ็นเตอร์โฆษณาสินค้า แต่ที่จริงแล้วนักแสดงอาจไม่ได้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นจริง

3. สื่อสร้างค่านิยมและอุดมคติ (Media messages contain Values and Ideologies) เนื้อหาของสื่อมีการสื่อความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อม ถึงแม้ว่าจุดประสงค์ของการผลิตเนื้อหานั้น และเนื้อหาของสื่อจะเต็มไปด้วยการสื่อความหมายเชิงบวก แต่ก็สามารถให้ผู้รับคิดเห็นเป็นเชิงลบได้ หรือเรียกได้ว่านำเสนอสองแง่สองง่าม หรือนำเสนอแบบอคติ ตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต ทศนคติบางอย่างที่คิดเห็นไม่ตรงกันอาจถูกปกปิด หรือบิดเบือนได้ เช่น ละครโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาชิงรักหักสวาท สร้างค่านิยมให้เป็นภรรยาบ่อย ไม่ต้องทำงานอะไร แค่อั่งเสริมเติมสวยไปวันๆ ก็สบายไปตลอด คู่รักดาราที่ทำตัวเจ้าชู้ หรือเลิกกันเป็นว่าเล่น สร้างกระแสการมีก็ให้กับเด็กวัยรุ่น การเล่าข่าวโดยผู้ดำเนินรายการ ด้วยลีลาการเล่าบวก การวิพากษ์วิจารณ์อย่างออกรส อาจทำให้ผู้รับสารคล้อยตามทัศนคติของผู้เล่าขานนำเสนอ

4. สื่อทำให้มีผลที่ตามมาทางการเมืองและสังคม (Media messages have Social and Political Consequences) เนื้อหาของสื่อที่สื่อมวลชนนำเสนอขึ้นมามีอิทธิพลต่อทัศนคติทางการเมืองและสังคม การฟังข่าวสารจากสื่อเพียงด้านเดียวอาจทำให้ผู้ฟังรู้สึกเอนเอียงไปฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้ หรือทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามสื่อ เช่น กรณีน้ำท่วม เมื่อปลายปี พ.ศ. 2554 ที่ผ่านมานายกรัฐมนตรีหญิงไม่สามารถแก้ปัญหาหน้าท่วมในภาคกลางได้ แต่กลับแก้ปัญหาหน้าท่วมที่ อ. เมือง จ. เชียงใหม่ได้ เพราะเนื่องจากเป็นบ้านเกิดของนายกฯ จึงเร่งแก้ปัญหาได้ทันที่ที่ กรณีการนำเสนอข่าวเช่นนี้ อาจทำให้ผู้รับสารรู้สึกไม่ชอบการบริหารงานของนายกฯ โดยที่ในความเป็นจริงอาจเป็นเพราะ จ. เชียงใหม่ มีแผนการจัดการกับน้ำท่วมเป็นอย่างดีก็ได้

5. สื่อแต่ละชนิดมีเอกลักษณ์และข้อจำกัด (Each Media has a unique Aesthetic Form) สื่อแต่ละประเภทมีรูปแบบ ลักษณะ และกระบวนการนำเสนอที่แตกต่างกันไป มีการใช้เทคนิค ตัดต่อ แต่งภาพ ใช้เอฟเฟ็ค ดนตรี มุกมุก เพื่อประกอบความหมาย หรือมีนัยสำคัญแอบแฝง ซึ่งในกระบวนการผลิตนี้เองที่ทำให้ “สาร” บางอย่างถูกตัดตอน ปรับแต่ง ลดปริมาณและคุณภาพ รวมถึงอาจกลายเป็นการสร้างความจริงเทียมขึ้นในที่สุด เช่น การพาดหัวข่าวของหนังสือพิมพ์ ใช้คำที่น่าสนใจตัวใหญ่ ๆ ทำให้ผู้อ่านตะตา และเกิดความรู้สึกอยากอ่านเนื้อหาจนต้องควักสตางค์ซื้อ แต่ในเนื้อหาข่าวอาจไม่แรงเหมือนพาดหัวข่าว การออกอากาศทางโทรทัศน์มีข้อจำกัดเรื่องเวลา ทำให้ต้องตัดทอนเนื้อหาให้สั้นกระชับ ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนหรือผิดประเด็น เป็นต้น

อาจกล่าวได้ว่า เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการผลิตเนื้อหาสื่อและเผยแพร่อย่างมีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง เทคโนโลยีในด้านการสื่อสารก้าวหน้าไปมากเท่าใด สื่อยิ่งต้องแข่งขันกันมากขึ้น

และยังทำให้สื่อใช้เทคโนโลยีขั้นสูงไปในการสร้างเทคนิควิธี กลยุทธ์เพื่อเอาชนะใจ “ลูกค้า” คือ ผู้รับสารมากขึ้นเท่านั้น

แนวทางของการรู้เท่าทันสื่อ อันได้แก่ การตั้งคำถาม การวิพากษ์วิจารณ์ และ การคิดเชิงวิเคราะห์ การเป็นผู้บริโภคที่กระตือรือร้น แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม ความเห็นเพิ่มเติม การตอบสนองไปสู่สื่อมวลชนเป็นเรื่องที่ต้องฝึกฝนและลงมือปฏิบัติด้วยตัวของผู้บริโภคสื่อทุก ๆ คน การสร้างกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชนในประเทศต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ที่จะต้องร่วมแรงร่วมใจกันกระตุ้นเตือนสังคมว่าถึงเวลาแล้วที่สื่อจะต้องปฏิรูปและคนไทยจะต้องรู้เท่าทันสื่อ

5. ทักษะการเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ

อุษา บิ๊กกินส์ (2555) ได้กล่าวถึง ทักษะการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อไว้อย่างน่าสนใจ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญตามลำดับ ดังนี้

1. ความสามารถในการเข้าถึง (The Ability to Access)

1.1 การได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างเต็มที่ และรวดเร็ว

1.2 รับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่ออย่างเต็มที่ ทำความเข้าใจอย่างมี

ประสิทธิภาพ

1.3 สังเกต จดจำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และ

เทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร

1.4 ไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที ควรหาที่มาของข้อมูลจาก

แหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย

1.5 เลือกข้อมูล คัดกรองข้อมูล ในส่วนที่เราต้องการ ให้สอดคล้องกับ

วัตถุประสงค์ของเรา

2. ความสามารถในการวิเคราะห์ วิพากษ์ (The Ability to Analyze)

2.1 ตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและแบบฟอร์มของสื่อแต่ละประเภท ว่า สิ่งที่ื่อนำเสนอนั้นส่งผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ฯลฯ

2.2 ใช้พินความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น

2.3 ใช้กลวิธีการวิเคราะห์ต่าง ๆ ได้แก่ การเปรียบเทียบ การหาความ

แตกต่าง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผล การลำดับความสำคัญ ฯลฯ ในการตีความและคาดการณ์ผลที่จะเกิด

3. ความสามารถในการประเมินคุณค่าของสื่อ (The Ability to Evaluate)

3.1 ประเมินคุณภาพของเนื้อหา ประเมินว่ามีคุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด ได้แก่ คุณค่าทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี

3.2 สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง

3.3 สร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหากับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมที่หลากหลาย

4. ความสามารถในการสร้างสรรค์ หรือ สื่อสาร (The Ability to Create or Communicate information in a variety of form) หมายถึง การเรียนรู้สื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมาเมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้วก็จะต้องวางแผน เขียนบท ค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาประกอบความสามารถในการสร้างสรรค์ หรือสื่อสารเนื้อหา โดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย โดยแยกวิธีการสร้างสื่อให้ออกดังนี้

4.1 การระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข

4.2 ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามหลักของ

ภาษาศาสตร์

4.3 สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายต่าง ๆ

ที่กำหนดไว้

4.4 ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา

6. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ

บุพผา เมฆศรีทองคำ (2555) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ ไว้ดังนี้

1. อายุ (Age) เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าถึงและการตอบสนองต่อสื่อ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่มีอายุมากกับคนวัยรุ่นหนุ่มสาว พบว่า ผู้ที่มีอายุมากมีระดับของการเข้าถึงสื่อน้อยกว่าคนวัยรุ่นหนุ่มสาว แต่มีความเข้าใจอย่างพินิจพิเคราะห์สูงกว่า

2. สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม (Socio-Economic Status: SES) หมายถึง รายได้การศึกษาและระดับชนชั้นทางสังคม ซึ่งล้วนมีผลต่อการเข้าถึงความเข้าใจ และการสร้างสรรค์ในมิติของการรู้เท่าทันสื่อ เช่น รายได้มีความสำคัญต่อการเข้าถึงสื่อ หรือการศึกษา มีความสำคัญอย่างมากต่อความเข้าใจอย่างพินิจพิเคราะห์

3. เพศ (Gender) เป็นปัจจัยที่มีนัยสำคัญที่เชื่อมโยงกับทักษะระดับสูงที่เพิ่มขึ้น โดยอยู่บนพื้นฐานของการเข้าถึงสื่อ เช่น เพศชายมีโอกาสในการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อในเว็บไซต์และสื่อชุมชนมากกว่าเพศหญิง

4. ความพิการหรือการไร้ความสามารถ (Disability) ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญของประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ แต่ทั้งนี้ขึ้นกับลักษณะของเทคโนโลยีและลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อ
5. การออกแบบของเทคโนโลยีและเนื้อหา (Design) พบว่า ถ้าสื่อและแบบเรียนทางการสื่อสารและเทคโนโลยีได้รับการออกแบบมาอย่างดี ดังนั้น ความจำเป็นในเรื่องของทักษะการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนก็จะน้อยลง แต่ถ้าหากว่าการออกแบบเทคโนโลยีและเนื้อหาไม่มีคุณภาพย่อมมีผลทำให้ความจำเป็นในการรู้ทันสื่อของประชาชนเพิ่มมากขึ้น
6. ความตระหนักรู้ของผู้บริโภค (Consumer Awareness) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการก่อให้เกิดความเชื่อถือในเนื้อหาสื่อ ตลอดจนสถาบันสื่อและในบริบทที่เป็นข้อกำหนดของสื่อ อันจะเป็นการลดความเชื่อที่ไร้เหตุผล
7. คุณค่าที่รับรู้ได้ (Perceived Value) เช่น อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อมีคุณค่าที่รับรู้ได้ จึงทำให้การรู้เท่าทันสื่อสามารถเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ
8. ความสามารถในตน (Self-efficacy) เป็นองค์ประกอบสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ โดยเป็นการผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างทักษะและความมั่นใจในตนเองในการใช้สื่อ ซึ่งนำไปสู่การค้นคว้าและการเรียนรู้ที่มากขึ้น
9. เครือข่ายสังคม (Social Network) มีบทบาทสำคัญต่อบุคคลในการส่งเสริมเพื่อให้ได้รับและคงไว้ซึ่งการเข้าถึงสื่อ โดยเฉพาะเครือข่ายที่เป็นทางการช่วยส่งเสริมทุนทางสังคมในชุมชนได้เป็นอย่างดี
10. ส่วนประกอบทางครอบครัว (Family Composition) ครอบครัวที่มีเด็ก ๆ ในบ้านจะช่วยเพิ่มการรู้ทันสื่อในแง่ของการเข้าถึงสื่อใหม่ได้ง่ายขึ้น โดยเด็ก ๆ สามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของช่องว่างระหว่างวัยและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ปกครองของตนอย่างไม่เป็นทางการ
11. สถานที่ทำงาน (Work) ช่วยทำให้บุคคลที่ทำงานกับเทคโนโลยีสื่อใหม่ได้มีโอกาสเรียนรู้ และเพิ่มประสบการณ์มากขึ้น ส่งผลให้การรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น
12. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Stakeholders) โดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหลายไม่ว่าจะเป็นนักการศึกษา กลุ่มผู้บริโภค โรงงานอุตสาหกรรม และรัฐบาล ล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกันในการทำให้ประชาชนมีประสบการณ์และความชำนาญด้านสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และการสื่อสารได้อย่างลึกซึ้ง และกว้างขวาง ซึ่งย่อมส่งผลให้การรู้เท่าทันสื่อเพิ่มมากขึ้น

7. ทักษะในศตวรรษที่ 21

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการส่งเสริมประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน โดยจะอ้างอิงถึงรูปแบบ (Model) ที่พัฒนามาจากเครือข่ายองค์กร ความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership For 21st Century Skills) ที่มีชื่อย่อว่า เครือข่าย P21 ซึ่งได้พัฒนากรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะด้าน ความชำนาญการและความรู้เท่าทันด้านต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อความสำเร็จของผู้เรียนทั้งด้านการทำงานและการดำเนินชีวิต (ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ และวรางคณา ทองนพคุณ, 2557)

กรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

โลกในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีความแตกต่างจากศตวรรษที่ 19 และ 20 อย่างสิ้นเชิง เศรษฐกิจอุตสาหกรรมในอดีตได้ถูกแทนที่ด้วยเศรษฐกิจและบริการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรม ไม่ว่าจะหันไปทิศทางใดก็จะเห็นการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการเพิ่มผลผลิตแทนการใช้แรงงานแบบเดิม จากสถานการณ์ในปัจจุบันทำให้เกิดแนวทางการสร้างนักเรียนพันธุ์ใหม่ซึ่งจะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะที่เรียกว่า “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” ซึ่งสามารถแบ่งได้กว้าง ๆ เป็น 3 ด้าน คือ ทักษะด้านชีวิตและการทำงาน ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (วิจารณ์ พานิช, 2555) ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 กรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

1. ทักษะด้านชีวิตและการทำงาน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อวงการธุรกิจและการทำงานอย่างมาก ส่งผลให้ความเชื่อที่ว่านักเรียนที่เรียนหนังสือเก่งจะประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานไม่เป็นความจริงอีกต่อไป นักเรียนพันธุ์ใหม่ในศตวรรษที่ 21 ถูกคาดหวังจากสังคมและนายจ้างให้มีทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในการทำงานและชีวิตประจำวันด้วย คือ จะต้องเป็นผู้มีความยืดหยุ่นและมีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่ไม่ว่าจะพลิกเปลี่ยนแปลงได้ สามารถทำงานและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีความเป็นผู้นำ สร้างผลงานของตัวเองได้ และรับผิดชอบต่อผลงานที่เกิดขึ้น รวมทั้งทำงานร่วมกับคนจากวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่หลากหลายได้

2. ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม เมื่อโลกเต็มไปด้วยข้อมูลและข่าวสารองค์ความรู้ใหม่ ๆ จึงเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา นักเรียนพันธุ์ใหม่จะต้องมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเป็นคนที่ทันโลก ตัวอย่างเช่น การรู้จักคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลเป็นระบบ เพื่อให้มองเห็นภาพรวมและนำไปสู่การแก้ไขปัญหา รวมทั้งมีทักษะในการสื่อสาร และการร่วมมือกับผู้อื่น และรู้จักคิดอย่างสร้างสรรค์หรือปรับเปลี่ยนมุมมองในการคิดเพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ

3. ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลความรู้ที่มีอยู่อย่างมากมาย นักเรียนพันธุ์ใหม่จำเป็นต้องมีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อให้สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูล ประเมินข้อมูล และนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังจะต้องสามารถใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการสร้างสื่อด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่อย่างหลากหลายเพื่อให้รู้เท่าทันสื่อ และเลือกคัดกรองเฉพาะข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการตัดสินใจของตนเอง

การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning) เป็นวลีคำกล่าว (Phrase) ที่กลายมาเป็นส่วนสำคัญต่อการวิเคราะห์และอภิปรายกันอย่างกว้างขวางของสังคมนานาชาติ ซึ่งได้ถูกกำหนดให้เป็นยุทธศาสตร์การทำงานเพื่อการจัดการศึกษาเรียนรู้ในยุคใหม่ทำให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อการจัดการเรียนรู้ และในขณะเดียวกันนั้น ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ก็กลายเป็นยุทธศาสตร์ที่มีความสำคัญที่นักการศึกษาหลายฝ่ายต่างร่วมกันวิจัย เพื่อสร้างเป็นรูปแบบและนำเสนอแนวปฏิบัติต่อการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการศึกษาเรียนรู้ให้เกิดขึ้นเช่นกัน (Mishra and Kereluik, 2011) ดังนั้น การสร้างทักษะเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นลักษณะของการศึกษาวิจัยในเชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพแห่งองค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญ และสมรรถนะให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เพื่อประสิทธิภาพของการเรียนรู้สำหรับการดำรงชีพในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน

กรอบแนวคิดของการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ที่มีตัวแบบ (Model) ที่น่าสนใจ และนำเสนอในโอกาสนี้มี 2 ตัวแบบ ได้แก่ ตัวแบบของภาคีเครือข่ายภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills, 2007) และตัวแบบของ กลุ่มเมทีริ (METIRI Group, 2003) โดยมีรายละเอียดของแต่ละตัวแบบของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. Model of Partnership for 21st Century Skills เป็นกรอบแนวคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) โดยสะท้อนความเป็นไปได้ในด้านต่าง ๆ ของการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ในระบบการจัดการศึกษาของสหรัฐอเมริกา ซึ่งวิสัยทัศน์ (Vision) ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเป็นการเสนอความคิดอย่างเป็นองค์รวมและเป็นระบบ เพื่อใช้ในการปรับความคิดและฟื้นฟูการศึกษาของรัฐขึ้นมาใหม่ โดยนำองค์ประกอบทั้งหมดมารวมกันทั้งผลการเรียนรู้ของนักเรียนและระบบการสนับสนุนการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ให้กลายเป็นกรอบความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ (Concepts) องค์ประกอบทั้งหมดในโมเดลหรือตัวแบบที่นำเสนอนี้ได้ผ่านการนิยาม การพัฒนา และการตรวจสอบอย่างถี่ถ้วนจากผู้เชี่ยวชาญชั้นนำ นักวิชาการศึกษา นักธุรกิจ ผู้ปกครอง และสมาชิกของชุมชน ซึ่งตัวแบบนี้บางครั้งจะมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ตัวแบบประกายรุ้ง (Rainbow Model)” ดังมีรายละเอียดที่สำคัญสรุปได้ดังต่อไปนี้ (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์, 2554)

1.1 การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้ระดมสมองจากสมาชิกของภาคีที่มาจากภาคเอกชน (เช่น บริษัทขนาดใหญ่ต่าง ๆ) และภาครัฐ (องค์กรทางการศึกษาต่าง ๆ เช่น สมาคมครูวิทยาศาสตร์แห่งชาติ (National Science Teacher Association; NSTA) เพื่อกำหนดกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แสดงให้เห็นถึงการบูรณาการระหว่างองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบใหญ่ ๆ คือ หนึ่ง วิชาแกนและแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 (Core Subjects and 21st Century Themes) สอง ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ประกอบด้วย 3 กลุ่มทักษะ คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information, Media, and Technology Skills) และทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) และสาม ระบบสนับสนุนจำเป็น (Supporting Systems) ประกอบด้วย 4 ระบบย่อย คือ ระบบมาตรฐานและการประเมิน (Standards and Assessment System) ระบบหลักสูตรและการสอน (Curriculum and Instruction System) ระบบการพัฒนาทางวิชาชีพ (Professional Development System) ระบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment System) ซึ่งรายละเอียดมีดังนี้

1.1.1 วิชาแกนและแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 (Core Subjects 3Rs and 21st Century Themes) ความสำเร็จของผู้เรียนมีรากฐานมาจาก ความเชี่ยวชาญในวิชาแกนและแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 คำว่าวิชาแกน (Core Subjects) นี้หมายรวมถึงวิชาต่อไปนี้ ภาษาอังกฤษ การอ่าน หรือศิลปะการใช้ภาษา ภาษาสำคัญของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ และการปกครองและหน้าที่พลเมือง นอกจากนี้ผู้เรียนจะเชี่ยวชาญในวิชาแกนแล้ว โรงเรียนควรส่งเสริมความเข้าใจในระดับที่สูงขึ้น ผ่านแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 (21st Century Themes) ซึ่งเชื่อมโยงศาสตร์หลายศาสตร์จาก วิชาแกนเข้าด้วยกันในลักษณะพหุสาขา (Interdisciplinary themes) โดยแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 5 คุณลักษณะดังนี้

1.1.1.1 จิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)

1) ใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อทำความเข้าใจและเข้าถึงประเด็นต่าง ๆ ในโลก

2) เรียนรู้จากผู้อื่นและทำงานแบบร่วมมือกับผู้อื่นที่มาจากหลาย วัฒนธรรม ศาสนา และรูปแบบการใช้ชีวิต ภายใต้ความเคารพและมุมมองเปิดเกี่ยวกับคน งาน และชุมชน

3) เข้าใจประเทศและวัฒนธรรมอื่น ๆ

1.1.1.2 การรู้ด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economic, Business and Entrepreneurial Literacy)

1) พิจารณาทางเลือกด้านเศรษฐกิจให้ตนเองอย่างเหมาะสม
2) เข้าใจบทบาทของเศรษฐกิจในสังคม
3) ใช้ทักษะการเป็นผู้ประกอบการเพื่อสร้างผลผลิตและทางเลือกด้านอาชีพ

1.1.1.3 การรู้ด้านพลเมือง (Civic Literacy)

1) เข้าร่วมกระบวนการของรัฐในฐานะพลเมืองอย่างมีประสิทธิภาพด้วยความรู้และความเข้าใจ
2) รักษาสิทธิของพลเมืองในระดับท้องถิ่น รัฐ ประเทศ และโลก
3) เข้าใจการตัดสินใจในฐานะพลเมืองที่มีต่อท้องถิ่น และโลก

1.1.1.4 การรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy)

เพื่อส่งเสริมสุขภาพ

1) เข้าใจข้อมูลทางสาธารณสุขพื้นฐานและใช้ข้อมูลเหล่านั้น
 2) รู้จักปกป้องสุขภาพกายและจิตด้วยการวัดทาง
 สาธารณสุขพื้นฐาน เช่น การรับสารอาหารที่เหมาะสม การออกกำลังกาย การหลีกเลี่ยงความเสี่ยง
 และการลดความเครียด

3) ใช้ข้อมูลเพื่อตัดสินใจทางการสาธารณสุขอย่างเหมาะสม
 4) ติดตามเป้าหมายสุขภาพของตนเองและครอบครัว
 5) เข้าใจประเด็นทางสุขภาพและความปลอดภัยระดับชาติ
 และ นานาชาติ

1.1.1.5 การรู้ด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy)

1) เข้าใจสถานการณ์ด้านสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้อง
 กับอากาศ ภูมิอากาศ แผ่นดิน อาหาร พลังงาน น้ำ และระบบนิเวศ

2) เข้าใจผลกระทบของสังคมต่อทรัพยากรธรรมชาติ เช่น
 อัตราการเพิ่มของประชากร การพัฒนาประชากร อัตราการใช้ทรัพยากร

3) ศึกษาและวิเคราะห์ประเด็นทางสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้ง
 หาทางออกที่เหมาะสม

4) ตอบสนองต่อประเด็นทางสิ่งแวดล้อมทั้งโดยส่วนตัวและ
 กลุ่ม เช่น เข้าร่วมปฏิบัติการเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม

1.2 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills)

ในโลกปัจจุบัน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมเป็นทักษะที่จำแนก
 ผู้เรียนที่ได้รับการเตรียมความพร้อมสู่ชีวิตและสิ่งแวดล้อมในการทำงานที่ซับซ้อนมากขึ้นออกจาก
 ผู้เรียนคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้รับการเตรียมความพร้อม ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมประกอบด้วย

1.2.1 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and
 Innovation) คิดอย่างสร้างสรรค์ (Think Creatively)

1) ใช้เทคนิคการสร้างความคิดที่หลากหลาย เช่น ระดมสมอง
 (Brainstorming)

2) สร้างความคิดใหม่และมีคุณค่า

3) วิเคราะห์ ประเมิน ปรับ และขยายความคิดของตนเอง

เพื่อตอบสนองความพยายามในการสร้างสรรค์ (Creative Efforts)

4) ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ (Working Creatively
 with Others)

5) พัฒนา ใช้ และสื่อสารความคิดใหม่ให้ผู้อื่นรู้อย่างสร้างสรรค์

6) เปิดรับมุมมองที่ใหม่และความหลากหลาย และรวมข้อเสนอจากกลุ่ม และข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ไว้ในงานที่ทำ

7) แสดงความเป็นต้นฉบับ (Originality) และนวัตกรรมในงานที่ทำ และเข้าใจข้อจำกัดในการรับแนวคิดใหม่

8) มองความล้มเหลวคือโอกาสในการเรียนรู้ เข้าใจว่าความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการเป็นกระบวนการระยะยาวที่เกิดจากความสำเร็จและความล้มเหลวย่อย ๆ ระหว่างทางใช้นวัตกรรม (Implement Innovations)

9) ต่อยอดความคิดสร้างสรรค์เพื่อใช้ประโยชน์ในการสร้างนวัตกรรม

1.2.2 การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)

1.2.2.1 ใช้เหตุผลอย่างมีประสิทธิภาพ (Reason Effectively) มีการใช้เหตุผลหลายชนิดที่เหมาะสมต่อสถานการณ์ เช่น นิรนัย (Deductive) อุปนัย (Inductive)

1.2.2.2 ใช้การคิดเชิงระบบ (Use Systems Thinking) วิเคราะห์ได้ว่า ในระบบที่ซับซ้อนแต่ละส่วนย่อยในภาพใหญ่มี ปฏิสัมพันธ์ต่อกันอย่างไร และส่งผลต่อภาพใหญ่อย่างไร

1.2.2.3 พิจารณาและตัดสินใจ (Make Judgments and Decisions)

1) วิเคราะห์และประเมินประจักษ์พยาน ข้อโต้แย้ง (Argument) ข้อกล่าวอ้าง (Claim) และความเชื่ออย่างมีประสิทธิภาพ

2) วิเคราะห์และประเมินมุมมองและทางเลือกต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

3) สังเคราะห์และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสารสนเทศ และข้อโต้แย้ง

4) ตีความสารสนเทศและลงข้อสรุปบนฐานของการวิเคราะห์ที่ดีที่สุด

5) สะท้อนความคิดอย่างวิพากษ์ต่อประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้

1.2.2.4 แก้ปัญหา (Solve Problems)

1) แก้ปัญหาที่ไม่คุ้นเคยด้วยวิธีการที่หลากหลายทั้งแบบ
ดั้งเดิมและแบบใหม่

2) ถามคำถามที่มีความสำคัญเพื่อสร้างความกระจ่าง และ
นำไปสู่คำตอบที่ดีกว่าเดิม

1.2.3 การสื่อสารและการร่วมมือทำงาน (Communication and
Collaboration)

1.2.3.1 สื่อสารชัดเจน (Communicate Clearly)

1) แสดงความคิดอย่างมีประสิทธิภาพด้วยทักษะการสื่อสาร
ทางวจนภาษาและอวจนภาษาภายใต้รูปแบบและบริบทที่หลากหลาย

2) ฟังอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อทำความเข้าใจความหมาย
ความรู้ ค่านิยม (Value) เจตคติ (Attitude) และเจตนา (Intention)

3) สื่อสารเพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันได้ เช่น
ให้ข้อมูลสอน สร้างแรงจูงใจ ชักจูงให้คล้อยตาม

4) ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่หลากหลาย และสามารถประเมิน
ประสิทธิภาพและผลกระทบของสื่อและเทคโนโลยีที่เลือกใช้ได้

5) สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในสิ่งแวดล้อมที่หลากหลาย
ได้มากกว่า 1 ภาษา

1.2.3.2 ร่วมมือกับผู้อื่น (Collaborate with Others)

1) สามารถทำงานกับทีมที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ
และให้ ความนับถือต่อความหลากหลาย

2) ยืดหยุ่นและเต็มใจประนีประนอมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
ของ ส่วนรวม

3) รับผิดชอบต่องานที่ทำเป็นทีม และให้คุณค่าต่อการมี
ส่วนร่วมของสมาชิกแต่ละคนในทีม

1.3 ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information, Media and
Technology Skills) โลกปัจจุบันเป็นโลกแห่งข้อมูลข่าวสารที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียน
ควรมีทักษะดังนี้

1.3.1 การรู้ด้านสารสนเทศ (Information Literacy)

1) เข้าถึงและประเมินสารสนเทศ (Access and Evaluate
Information)

- 2) เข้าถึงสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพในแง่ของเวลาและ
แหล่งข้อมูล
- 3) ประเมินสารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ
- 1.3.2 ใช้และจัดการสารสนเทศ (Use and Manage Information)
- 1) ใช้สารสนเทศอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์
 - 2) จัดการการรับสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย
 - 3) มีความเข้าใจพื้นฐานที่ถูกต้องทางจริยธรรมและกฎหมาย
- เพื่อเข้าถึง และใช้ข่าวสาร
- 1.3.3 การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)
- 1.3.3.1 วิเคราะห์สื่อ (Analyze Media)
- 1) เข้าใจกระบวนการและวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร
 - 2) เข้าใจความแตกต่างในการตีความสารของแต่ละบุคคล
- ผลของค่านิยม และมุมมองของบุคคลต่อการตีความสารและสื่อส่งผลต่อความเชื่อและพฤติกรรมของ
บุคคลอย่างไร
- 3) มีความเข้าใจพื้นฐานที่ถูกต้องทางจริยธรรมและกฎหมาย
- เพื่อเข้าถึงและใช้สื่อ
- 1.3.3.2 สร้างผลผลิตทางสื่อ (Create Media Products)
- 1) เข้าใจและใช้เครื่องมือสร้างสื่อที่เหมาะสม
 - 2) เข้าใจและแสดงการตีความในสิ่งแวดล้อมที่หลากหลาย
- ได้อย่าง เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
- 1.3.4 การรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information, Communications and Technology Literacy: ICT Literacy) ใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ (Apply Technology Effectively)
- 1) ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเพื่อวิจัย จัดการประเมิน และสื่อสาร
 - 2) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (เช่น คอมพิวเตอร์ PDAs GPS ฯลฯ)
- เครื่องมือและ เครือข่ายสื่อสาร และเครือข่ายสังคม (Social Network) อย่างเหมาะสมในการเข้าถึง
จัดการ บูรณาการ ประเมิน และสร้างสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพบนธุรกิจฐานความรู้
- 3) มีความเข้าใจพื้นฐานที่ถูกต้องทางจริยธรรมและกฎหมาย
- เพื่อเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1.4 ทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) การทำงานและการใช้ชีวิตต้องการมากกว่าทักษะการคิดและความรู้ในเนื้อหา ความสามารถในการใช้ชีวิตและการทำงานที่ซับซ้อนมากขึ้นในยุคแห่งการแข่งขันต้องให้ความสำคัญกับทักษะชีวิตและการทำงานดังนี้

1.4.1 ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Flexibility and Adaptability)

1.4.1.1 ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง (Adapt to Change)

- 1) ปรับตัวต่อบทบาท ความรับผิดชอบ ตารางการทำงาน และบริบทที่หลากหลาย
- 2) ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพภายใต้บรรยากาศแห่งความคลุมเครือและเปลี่ยนแปลง

1.4.1.2 เป็นผู้ยืดหยุ่น (Be Flexible)

- 1) ใช้ข้อมูลย้อนกลับอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) จัดการต่อคำชมเชย หรือคำวิจารณ์ในเชิงบวก
- 3) เข้าใจ เจรจา และสร้างความสมดุลระหว่างมุมมองและความเชื่อที่หลากหลายเพื่อการทำงานในสิ่งแวดล้อมแบบพหุวัฒนธรรม (Multi-cultural Environments) ได้

1.4.2 ความคิดริเริ่มและการชี้นำตนเอง (Initiative and Self-Direction) จัดการเป้าหมายและเวลา (Manage Goals and Time)

- 1) ตั้งเป้าหมายพร้อมกับเกณฑ์ความสำเร็จในการบรรลุเป้าหมาย
- 2) สร้างความสมดุลระหว่างเป้าหมายระยะสั้นและเป้าหมายระยะยาว
- 3) ใช้เวลาและจัดการภาระงานอย่างมีประสิทธิภาพ

1.4.3 ทำงานอย่างเป็นอิสระ (Work Independently)

- 1) ติดตามลำดับความสำคัญ และทำงานให้สำเร็จโดยไม่อาศัยการชี้นำจากภายนอก เป็นผู้เรียนที่ชี้นำตนเอง (Be Self-directed Learners)
- 2) ค้นหาและขยายการเรียนรู้และโอกาสสร้างความเชี่ยวชาญด้วยตนเองนอกเหนือจากทักษะความเชี่ยวชาญที่หลักสูตรบังคับ
- 3) ริเริ่มพัฒนาทักษะในขั้นที่สูงขึ้นเพื่ก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพ
- 4) มีพันธะสัญญาต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 5) สะท้อนประสบการณ์ที่ได้รับเพื่อให้ข้อมูลที่ส่งผลต่อ

ความก้าวหน้าในอนาคต

1.4.4 ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-cultural Skills)

1.4.4.1 มีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Interact Effectively with Others)

- 1) รู้โอกาสที่เหมาะสมที่จะพูดหรือฟัง
- 2) ให้ความเคารพนับถือผู้อื่น

1.4.4.2 ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในทีมที่หลากหลาย (Work Effectively in Diverse Teams)

- 1) ให้ความเคารพต่อความแตกต่างทางวัฒนธรรมและทำงานอย่างมีประสิทธิภาพกับคนที่มีความพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างไป
- 2) ตอบสนองด้วยใจเปิดเผยต่อแนวคิดและค่านิยมที่แตกต่าง
- 3) ใช้ประโยชน์จากความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมเพื่อสร้างแนวคิดใหม่และเพิ่มนวัตกรรมและคุณภาพของงาน

1.4.5 การเพิ่มผลผลิตและการรู้รับผิดชอบ (Productivity and Accountability)

1.4.5.1 จัดการโครงการ (Manage Projects)

- 1) ตั้งเป้าหมายและทำให้โครงการบรรลุเป้าหมายภายใต้อุปสรรคและแรงกดดัน
- 2) จัดลำดับความสำคัญ วางแผน และจัดการงานเพื่อบรรลุผลลัพธ์ที่คาดหวัง

1.4.5.2 สร้างผลลัพธ์ (Produce Results) แสดงคุณลักษณะเพิ่มเติมเพื่อสร้างผลผลิตที่มีคุณภาพ เช่น ทำงานเชิง บวกและมีจริยธรรม จัดการเวลาและโครงการอย่างมีประสิทธิภาพ ทำงานหลายอย่าง (multi-task) เข้าร่วมอย่างกระตือรือร้นและฟังพาดำเนินการนำเสนอตนเองอย่างมืออาชีพ ร่วมทำงานกับทีมอย่างมีประสิทธิภาพ เคารพความหลากหลายของทีม และเป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จ

1.4.6 ความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)

1.4.6.1 ชี้แนะและนำผู้อื่น (Guide and Lead Others)

- 1) ใช้ทักษะระหว่างบุคคลและการแก้ปัญหาเพื่อแนะนำชี้แนะผู้อื่นเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
- 2) ใช้ประโยชน์จากจุดเด่นของผู้อื่นเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

3) สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นเพื่อให้เขาบรรลุความสำเร็จของตนเอง

4) แสดงความเป็นคนบูรณาการและแสดงพฤติกรรมเชิงจริยธรรมในการใช้อำนาจและสิ่งจูงใจ

1.4.6.2 แสดงความรับผิดชอบต่อผู้อื่น (Be Responsible to Others) แสดงออกอย่างมีความรับผิดชอบต่อความสนใจของตนเองและสังคมในเชิงกว้าง

1.5 ระบบสนับสนุนการศึกษาของศตวรรษที่ 21

วิชาแกนและแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนมิได้หากปราศจากระบบสนับสนุนที่เหมาะสม ทั้งนี้ต้องอาศัยระบบสนับสนุน 5 ระบบ (แยกระบบมาตรฐานของศตวรรษที่ 21 และระบบประเมินทักษะของศตวรรษที่ 21 ออกจากกัน เพื่อความชัดเจนมากยิ่งขึ้น) กล่าวคือ

ระบบที่ 1 มาตรฐานของศตวรรษที่ 21 (21st Century Standards)

1) เน้นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทั้งความรู้ในเนื้อหาและความเชี่ยวชาญ

2) สร้างความเข้าใจข้ามวิชาแกน

3) เน้นความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากกว่าความรู้ที่แคบ (Shallow Knowledge)

4) พาผู้เรียนสู่ข้อมูลแห่งโลกแห่งความจริง สู่เครื่องมือและผู้เชี่ยวชาญที่จะต้องเจอในมหาวิทยาลัย ในการทำงาน ในชีวิตผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อเข้าร่วมแก้ปัญหาที่มีความหมายอย่างกระตือรือร้น

5) มีการวัดความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย

ระบบที่ 2 การประเมินทักษะของศตวรรษที่ 21 (Assessment of 21st Century Skills)

1) สร้างความสมดุลในการประเมินระหว่างการสอบแบบอิงมาตรฐานที่มีคุณภาพสูง การประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) และการประเมินสรุปรวม (Summative Assessment) ที่มีประสิทธิภาพ

2) เน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับที่บูรณาการในการเรียนรู้ที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน

3) สร้างความสมดุลของการใช้เทคโนโลยีช่วยประเมินการประเมินระหว่างเรียน และการประเมินสรุปรวมที่วัดความเชี่ยวชาญของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

4) พัฒนาแฟ้มสะสมงานนักเรียนที่แสดงความเชี่ยวชาญของ
ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อใช้แสดงต่อผู้จัดการศึกษาและนายจ้างของผู้เรียนในอนาคต

5) สร้างแฟ้มสะสมงานที่สมดุลเพื่อประเมินประสิทธิภาพของ
ระบบการศึกษาในระดับสูงของผู้เรียนเพื่อแสดงทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ระบบที่ 3 หลักสูตรและการสอนของศตวรรษที่ 21 (21st Century
Curriculum and Instruction)

1) สอนทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างเป็นรูปธรรมในชั้นเรียน
ในบริบทของวิชาแกน และแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21

2) ให้โอกาสประยุกต์ใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ข้ามสาขาวิชา
และเน้นสมรรถนะการเรียนรู้ (Competency-based Approach to learning)

3) ใช้วิธีเรียนแบบนวัตกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีสนับสนุน
การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-based Approach) และแบบแก้ปัญหา (Problem-based
Approach) และแบบเน้นทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-order Thinking Skills)

4) บูรณาการทรัพยากรในชุมชนมาใช้ในการเรียนการสอน
ระบบที่ 4 การพัฒนาทางวิชาชีพของศตวรรษที่ 21 (21st Century
Professional Development)

1) แสดงให้ครูเห็นวิธีบูรณาการทักษะ เครื่องมือ และวิธีสอน
แห่งศตวรรษที่ 21 ในชั้นเรียน และระบุกิจกรรมที่ควรนำมาทดแทนหรือกิจกรรมที่ควรมีน้อยลงได้

2) สร้างความสมดุลระหว่างการสอนโดยตรง (Direct
Instruction) และการสอนแบบโครงงาน (Project-oriented Teaching Method)

3) แสดงให้เห็นผลของความเข้าใจที่ลึกซึ้งต่อทักษะ
การแก้ปัญหา ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

4) สร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพแห่งศตวรรษที่ 21 ของครู
(21st Century Professional Learning Communities) เพื่อแสดงลักษณะการเรียนรู้ในห้องเรียนที่
ส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน

5) ปลุกฝังความสามารถของครูในการค้นหาวิธีการเรียนรู้
(Learning Style) สติปัญญา จุดแข็ง และจุดอ่อนของผู้เรียน

6) พัฒนาความสามารถของครูในการใช้วิธีการที่หลากหลาย
ในการเข้าถึงผู้เรียนที่แตกต่างกันและสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนการเรียนการสอน

7) สนับสนุนการประเมินเพื่อตรวจสอบการพัฒนาทักษะแห่ง
ศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

8) กระตุ้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างชุมชนของผู้ปฏิบัติ (Communities of Practitioners) โดยใช้วิธีการพบปะตัวต่อตัวในโลกเสมือนจริง หรือการสื่อสารแบบผสมผสาน

9) ใช้รูปแบบการพัฒนาวิชาชีพที่เน้นทั้งขนาดและความยั่งยืน ระบบที่ 5 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ของศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environments)

- 1) สนับสนุนทรัพยากรบุคคลและสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
- 2) สนับสนุนชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่ทำให้ให้นักการศึกษา ได้ร่วมมือ แลกเปลี่ยนการปฏิบัติที่ดี และบูรณาการทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในห้องเรียน
- 3) ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ในบริบทจริงของโลกในศตวรรษที่ 21 เช่น เรียนผ่านโครงการ
- 4) สร้างการเข้าถึงเครื่องมือ เทคโนโลยี และแหล่งทรัพยากร การเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่เท่าเทียมกัน
- 5) สร้างสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทั้งแบบกลุ่ม และรายบุคคล
- 6) สนับสนุนการขยายชุมชนและการร่วมมือกับนานาชาติ ในการเรียนรู้ทั้งแบบตัวต่อตัวและออนไลน์

8. ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Online Social media)

Williamson (2013) ให้ความหมายว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อนุญาตให้แต่ละบุคคลเข้าถึง แลกเปลี่ยน สร้างเนื้อหา และสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ และการเข้าร่วมเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการนำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจหรือการสื่อสารของหน่วยงานราชการตลอดจนองค์กรต่าง ๆ

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้ผู้คนทั่วไปมีส่วนร่วมในการสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้การบริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไฮไฟฟ์ (Hi5) (อ่านว่า ไฮ-ไฟฟ์) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกิพีเดีย (Wikipedia) ฯลฯ

แสงเดือน ผ่องพุ่ม (2556) ให้ความหมายว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 เป็นเครื่องมือที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่าย

โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อนุญาตให้แต่ละบุคคลเข้าถึง แลกเปลี่ยน สร้างเนื้อหา และสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ รวมถึงการเข้าร่วมเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ การสื่อสารเป็นแบบสองทาง

เอมิกา เหมมินทร์ (2556) ให้ความหมายว่าสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมผ่านอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารเรื่องราว รูปภาพ และวิดีโอ เชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น แบ่งปันให้ผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ในบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มักจะประกอบไปด้วย การแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยม ได้แก่ Facebook, Line, Twitter, Instagram, Google+, Youtube เป็นต้น

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2557) ได้กล่าวว่า มีเดีย (Media) หมายถึง สื่อหรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร โซเชียล (Social) หมายถึง สังคมและบริบทของการแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์, รสนิยม ความเห็น) หรือปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกัน เป็นกลุ่ม) เพราะฉะนั้นโซเชียลมีเดียในที่นี้จึงหมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับหรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่น”

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2557) ให้ความหมายว่าสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานบนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์ เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เป็นการนำเรื่องราวต่าง ๆ เหตุการณ์ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอ และรวมทั้งการพูดคุยต่าง ๆ มาแบ่งปันให้คนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้รับรู้

เสาวภาคย์ แผลมเพชร (2560) ให้ความหมายว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร เรื่องราว รูปภาพและวิดีโอเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่นประกอบการด้วยการแชท ส่ง ข้อความ ส่งอีเมลวิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก และอื่น ๆ

ทิตยาพร พิมพะนิตย์ (2561) ให้ความหมายว่าสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ช่องทางที่มีเพื่อติดต่อสื่อสาร เพื่อตอบสนองทางสังคมโดยผ่านอินเทอร์เน็ต โปรแกรมประยุกต์หรือเว็บไซต์ที่บุคคลต่าง ๆ บนโลกสามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบซึ่งกันและกันได้ โดยสังคมออนไลน์นี้บุคคลต่าง ๆ สามารถที่จะสร้างข้อมูลต่าง ๆ สามารถเข้าไปดูข้อมูลต่าง ๆ ได้ และยังสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้อย่างเปิดเผยและมีอิสระ

สรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานระบบเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต อันเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่มีผู้จัดทำขึ้น โดยเมื่อผู้ส่งสารพบเจอเรื่องราว เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอและเพลงต่าง ๆ จึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาแบ่งปันกับผู้ใช้ในโลกออนไลน์ ภายใต้อุปกรณ์เครือข่ายของตนได้รับรู้และใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

9. องค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์

ภิเชก ชัยนิรันดร (2553) ได้สรุปองค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์ ไว้ดังนี้

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของเนื้อหา รูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ
2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (One-to-many) ซึ่งเป็นรูปแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลาย ๆ คน (Many-to-many) โดยการสนทนาที่เกิดขึ้นจะเป็นการรวมกลุ่มคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหาเอง เพราะผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือการเข้าไปแก้ไขเนื้อหานั้น ๆ ได้ด้วยตนเอง
3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหานั้นคือใคร ๆ ก็สามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดนใจคนหมู่มาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพล ยิ่งถ้าเป็นในทางการตลาดก็สามารถโน้มน้าวให้ผู้ติดตามตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

10. ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

แสงเดือน ผ่องพุ่ม (2556) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. เครือข่ายสังคม (Social networking site) คือ เว็บไซต์ที่บุคคลหรือหน่วยงานสามารถสร้างข้อมูลและเปลี่ยนแปลงข้อมูล เผยแพร่ รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว โดยที่บุคคลอื่นสามารถเข้ามาแสดงความเห็น เผยแพร่ หรือสนทนาได้ตอบโต้ ตัวอย่างได้แก่ Facebook Badoo Google+ Linked in และ Orkut เป็นต้น
2. ไมโครบล็อก (Micro-blog) คือ เว็บไซต์ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลหรือข้อความสั้น ๆ ในเรื่องที่น่าสนใจเฉพาะด้าน รวมทั้งสามารถใช้เครื่องหมาย # (Hashtag) เพื่อเชื่อมต่อกับกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันได้ ตัวอย่างได้แก่ Twitter Blauk Weibo Tout และTumble เป็นต้น
3. เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website) คือ เว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝากหรือนำสื่อ ข้อมูล รูปภาพ หรือวิดีโอขึ้นเว็บไซต์เพื่อแบ่งปันกับผู้อื่น ตัวอย่างได้แก่ Flickr Vimero Youtube Instagram และ Pinterest เป็นต้น
4. บล็อกส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and corporate blogs) คือ เว็บไซต์ที่ผู้เขียนบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ เสมือนเป็นบันทึกไดอารี่ออนไลน์ สามารถเขียนในลักษณะไม่เป็นทางการและแก้ไขได้บ่อย ตัวอย่างได้แก่ Blogger Wordpress Bloggang และ Exteen เป็นต้น

5. บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs hosted by media outlet) คือ เว็บไซต์ที่ใช้ในการนำเสนอข่าวสารของสื่อสิ่งพิมพ์ มีความเป็นทางการน้อยกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ แต่มีรูปแบบและความเป็นทางการมากกว่าบล็อก ตัวอย่าง คือ theguardian.com เจ้าของคือ หนังสือพิมพ์ The Guardian

6. วิกี และพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and online collaborative space) คือ เว็บไซต์สำหรับพื้นที่สาธารณะออนไลน์ เพื่อรวบรวมข้อมูลและเอกสาร ตัวอย่างได้แก่ Wikipedia Wikia เป็นต้น

7. กลุ่มหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น (Forums, discussion board and group) คือ เว็บไซต์หรือกลุ่มจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ มีทั้งที่เป็นส่วนตัวและกลุ่มสาธารณะ ตัวอย่างได้แก่ Google groups Yahoo groups และ Pantip เป็นต้น

8. เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online multiplayer gaming platform) คือ เว็บไซต์ที่นำเสนอในลักษณะการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเล่นทั้งคนเดียวและเล่นได้เป็นกลุ่ม ตัวอย่างได้แก่ Second life และ World of Warcraft เป็นต้น

9. ข้อความสั้น (Instant messaging) คือ การส่งข้อความสั้น ๆ จาก โทรศัพท์เคลื่อนที่

10. การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-spatial tagging) คือ การแสดงตำแหน่งที่อยู่ พร้อมความเห็นและรูปภาพในสื่อสังคมออนไลน์ ตัวอย่างได้แก่ Facebook และ Four square เป็นต้น

ซาฟโก้ และเบรก (Safko and Brake, 2010), มานะ ตริยาภิวัดน์ (2553) และ เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2556) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็น 10 ประเภท ได้แก่

1. Weblogs หรือ Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว ซึ่งสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่น อีกทั้งผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ นอกจากนี้การนำเสนอเนื้อหาของบล็อกนั้นจะมีการเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่นโยบายเก่า โดยผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลัง เพื่อนำมาอ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation เป็นต้น

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคลกับบุคคล หรือกับกลุ่มบุคคล จนทำให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน ทั้งด้านสังคม การเมือง ธุรกิจ และการศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Linked in, Myspace, Youmeo, Friendster เป็นต้น

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจ๊ว” ซึ่งเป็นเว็บเซอร์วิสหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ใช้บริการเขียนข้อความสั้น ๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตนเองว่า กำลังทำอะไรอยู่หรือแจ้งข่าวสารต่าง ๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปข้อความสั้น ๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย โดย Micro Blogging ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter เป็นต้น

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการอัปโหลดวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว มีความหลากหลาย ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย โดยเว็บไซต์วิดีโอออนไลน์ที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมมาก คือ YouTube

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากรูปภาพ โดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้งานต่อได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้จะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถซื้อรูปภาพจากผู้อื่นและใช้เป็นพื้นที่ในการเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photo bucket, Photoshop, Express, Zoomr เป็นต้น

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่ใช้สำหรับเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) โดยผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่าง ๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และอื่น ๆ นอกจากนี้ผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขปรับปรุงข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online เป็นต้น

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการ โดยได้จำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไปในโลกเสมือนนั้น ๆ จึงจัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้ เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) โดยผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะเป็นบริษัท หรือองค์การด้านธุรกิจด้านการศึกษา รวมถึงองค์การด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น จะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มลูกค้าทั้งหลักและรองหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทหรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลักการของ Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำ คือ Crowd และ Outsourcing โดยใช้หลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถจัดทำ

ในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลัก เพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายสังคมมาช่วยตรวจสอบ ข้อมูล เสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่ได้เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไป หรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิด เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มี ประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูล ซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, Mystarbucks Idea เป็นต้น

9. Podcasting หรือ podcast มาจากการรวมตัวของคำสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On-Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่าง ๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่าย ๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast เป็นต้น

10. Discuss/Review/Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดง ความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจสังคม ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo, Answer, Pantip, Yelp เป็นต้น

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ ดังนี้

1. บล็อก (Bloggng) บล็อกมาจาก Web+Log แล้วย่อเหลือ Blog คือ ประเภทของระบบการจัดการเนื้อหาที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เขียนบล็อกเผยแพร่และแบ่งปัน บทความของตนเอง โดยบทความที่โพสต์ลงบล็อกเป็นการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียนบล็อก ซึ่งจุดเด่นของบล็อกคือ การสื่อสารถึงกันอย่างเป็นกันเองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบล็อก ผ่านการแสดงความคิดเห็น Comment) ซึ่ง Blogger (<http://www.blogger.com>) และ WordPress (<http://wordpress.com>) เป็นสองเว็บไซต์ที่ผู้คนนิยมเข้าไปสร้างบล็อกของตนเอง

2. ทวิตเตอร์ และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) ไมโครบล็อก คือ รูปแบบหนึ่งของบล็อกที่มีการจำกัดขนาดของการโพสต์ในแต่ละครั้ง ซึ่งทวิตเตอร์เป็นไมโครบล็อกที่ จำกัดการโพสต์แต่ละครั้งพิมพ์ได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษร ในปัจจุบันทวิตเตอร์เป็นที่นิยมใช้งานของ ผู้ใช้งาน เพราะใช้ง่ายและใช้เวลาไม่มากนัก รวมทั้งเป็นที่นิยมขององค์กรต่าง ๆ ที่ใช้ทวิตเตอร์ในการ แจ้งกิจกรรมต่าง ๆ และความเคลื่อนไหวของธุรกิจ เพื่อไม่ให้ขาดการติดต่อกับสังคม ซึ่งหากต้องการมี เลขที่บัญชี (Account) สำหรับทวิตเตอร์สามารถเข้าไปสมัครได้ที่เว็บไซต์ของ Twitter (<http://twitter.com>)

3. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ เว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนทั้งที่รู้จักมาก่อนหรือรู้จักภายหลังทางออนไลน์ ซึ่งเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละแห่งมีคุณลักษณะแตกต่างกันออกไปแต่ส่วนประกอบหลักที่มีเหมือนกันคือ โปรไฟล์ (Profiles) เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี การเชื่อมต่อ (Connecting) เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์ และการส่งข้อความ (Messaging) อาจเป็นข้อความส่วนตัวหรือข้อความสาธารณะ) เป็นต้น โดยมี Facebook (<http://www.facebook.com>) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน

4. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถทำการอัปโหลด (Upload) ไฟล์สื่อผสม (Multimedia) ขึ้นสู่เว็บไซต์เพื่อแบ่งปันข้อมูลแก่ผู้ใช้ทั่วไป ซึ่งในปัจจุบันได้รับความนิยมมาก เพราะด้วยความที่เป็นสื่อผสมเองไม่ว่าจะเป็นรูปสไลด์หรือวิดีโอ รวมทั้งการใช้งานง่ายของกล้องดิจิทัลและกล้องวิดีโอ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่นำมาสู่การได้ไฟล์สื่อผสมแบบต่าง ๆ คือ YouTube (<http://www.youtube.com>) ใช้สำหรับแบ่งปันไฟล์วิดีโอ flickr (<http://www.flickr.com>) ใช้สำหรับแบ่งปันไฟล์รูป และ Slideshare (<http://www.slideshare.net>) ใช้สำหรับแบ่งปันไฟล์พรีเซนเตชัน

11. การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน

ในปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการ มอบหมายให้สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ดำเนินการจัดอบรมเพื่อกระตุ้นให้ครูไทยพัฒนาศักยภาพและส่งเสริมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้ โดยเล็งเห็นความสำคัญในการส่งเสริมและผลักดันให้ครูสามารถนำเครื่องมือออนไลน์ที่มีอยู่บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้เกิดเป็นเครือข่ายและเกิดความร่วมมือกันระหว่างครูกับครู นักเรียนกับครู และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่มีที่สิ้นสุด นับเป็นยุคเว็บ 2.0 ที่นักการศึกษาจำเป็นต้องตระหนัก เข้าใจ และเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญแห่งนี้ เพื่อตอบรับการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน และอนาคตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Jeff Dunn, 2011)

โดยเครื่องมือที่ทางสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน แนะนำให้ครูได้นำไปปรับใช้ได้แก่

1. Facebook คือ เว็บไซต์สำหรับให้ครูและนักเรียนสามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยการตั้งกลุ่มรายวิชา เพื่อการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน

2. Wordpress คือ เว็บไซต์สำเร็จรูปหรือบล็อกที่นักเรียนและครูสามารถใช้สร้างบล็อกส่วนตัว หรือในแต่ละรายวิชาสำหรับเผยแพร่บทเรียนในแต่ละรายวิชา หรือสร้างปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนได้

3. Youtube คือ เว็บไซต์ที่ใช้แบ่งปันไฟล์วิดีโอ ครูสามารถอัปโหลดและเผยแพร่วิดีโอการสอนผ่านเว็บไซต์ยูทูป ใช้วิดีโอที่มีอยู่บนเว็บไซต์เป็นสื่อในการเรียนการสอน และนักเรียนสามารถเผยแพร่ผลงานต่าง ๆ ของตนเองให้เพื่อน ๆ และครูได้แสดงความคิดเห็น

4. Twitter ใช้ในการสื่อสารข้อความสั้น ๆ ได้ต่อกันได้อย่างรวดเร็ว

5. Slideshare ใช้ในการแบ่งปันเอกสาร

โดยนับวันจะมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว คำถามคือ เราจะนำเครื่องมือดังกล่าวข้างต้นมาสร้างให้เกิดแหล่งเรียนรู้เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับนักเรียนได้อย่างไร โดยที่ครูสามารถดึงเครื่องมือเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน การที่ครูมีความเข้าใจในเทคนิคของเครื่องมือ ผสมกับกลยุทธ์การสอน และสร้างให้เกิดเป็นรูปแบบที่น่าสนใจสำหรับนักเรียนนั้น นับเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับครูเป็นอย่างยิ่ง (สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน, 2554)

12. ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

12.1 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, 2556)

12.1.1 มีการเปลี่ยนแปลงในการโฆษณาและการตลาด สามารถนำสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้เพื่อการโฆษณาและการตลาดได้เป็นอย่างดี มีความสะดวกรวดเร็วในการใช้งาน

12.1.2 มีการเปลี่ยนแปลงในการประชาสัมพันธ์ การสื่อสารมวลชนและการกระจายข่าว รูปแบบการประชาสัมพันธ์ของบริษัทหรือองค์กรนั้นมีช่องทางเพิ่มมากขึ้นเมื่อมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, google site, Twitter, Line, Youtube เป็นต้น

12.1.3 สามารถนำไปใช้ในการรับสมัครงานและการหางานได้เป็นอย่างดี ข้อมูลการรับสมัครงานจะปรากฏอยู่ในเว็บไซต์ หรืออยู่ในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว การกรอกใบสมัครงานสามารถกรอกได้จากในระบบออนไลน์ได้เลยไม่ต้องเสียเวลาสำหรับการเดินทางมาสมัครด้วยตนเองเหมือน เช่นในอดีต

12.2 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เชิงลบ ได้แก่ (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, 2556)

12.2.1 ใช้เวลามากเกินไปในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

12.2.2 ใช้เวลาไม่เหมาะสมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

12.2.3 มีการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม

12.2.4 โพสต์ข้อมูลที่เป็นผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น

12.3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนอย่างขาดการรู้เท่าทัน ได้แก่ (ทิตยาพร พิมพะนิตย์, 2561)

1. ผลกระทบด้านร่างกาย พบว่า การติดสื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานานทำให้เกิดอาการปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อ ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย โรคความดัน อาการมชัก ปัญหาสายตา เป็นต้น นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อสมองส่วนหน้าทำให้มีขนาดเล็กและมีการเชื่อมโยงของเซลล์ประสาทสมองส่วนหน้าลดลง
2. ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์ ส่งผลให้เด็กและเยาวชนกระทำความผิดในลักษณะเดียวกับการเล่นเกมออนไลน์ได้ รวมทั้ง ความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง เนื่องจากเด็กและเยาวชนยังไม่สามารถแยกแยะสถานการณ์จริงกับจินตนาการหรือสิ่งที่เกิดขึ้นได้ รวมทั้งการขาดทักษะการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น
3. ผลกระทบในครอบครัว พบว่าครอบครัวขาดความอบอุ่น สัมพันธภาพในครอบครัวลดลง เกิดความไม่เข้าใจและความขัดแย้งในครอบครัว
4. ผลกระทบด้านสังคม ก่อให้เกิดการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน รวมทั้งเด็กและเยาวชนตกเป็นเหยื่อในการถูกล่อลวงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม

12.4 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการศึกษาไทย

แม้การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะมีประโยชน์อย่างมากในบทบาทของเครื่องมือที่ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอน แต่หากครูไม่มีการจัดการที่ดีอาจส่งผลกระทบต่อนักเรียนได้ เพราะนักเรียนอาจยังไม่สามารถควบคุมหรือกำกับตนเองให้ใช้งานได้อย่างเหมาะสม ซึ่งข้อดีและข้อเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน สรุปได้ดังนี้

ข้อดีและข้อเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน ด้วยข้อมูลจำนวนมากที่ถูกนำเสนอในเครือข่ายสังคมออนไลน์หากนำมาสู่การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนย่อมก่อให้เกิดผลสำคัญในหลายลักษณะเช่นกัน (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, 2554) ได้กล่าวไว้ดังนี้

ข้อดี

หากมีการใช้งานที่ถูกต้อง จะส่งผลดีทั้งครูและนักเรียน ซึ่ง พู (Poore, 2013) ได้ยกตัวอย่างไว้ดังนี้

1. เป็นการส่งเสริมความสามารถทางด้านสติปัญญาให้แก่ผู้เรียน (Intellectual Benefit)
2. เป็นการฝึกฝนทักษะด้านการสื่อสาร (Benefits for Communication) การมีส่วนร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) รวมทั้งทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม (Socialization)

3. เป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits)

4. ปรับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเปิด ง่ายต่อการเชื่อมโยง
สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน

5. สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง สามารถนำมา
ประยุกต์ใช้ในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก (Small group Learning) หรือ การร่วมกันสร้างองค์ความรู้ (Other Co-creation of Knowledge)

ข้อเสีย

ผลกระทบที่เป็นอุปสรรคและปัญหาจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน (จุฑามาศ สนทนก, 2555) ได้ยกตัวอย่างไว้ดังนี้

1. ความไม่มั่นใจในความเสถียรและความคงอยู่ของเว็บ เพราะส่วนใหญ่สื่อสังคมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้บริการโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ในบางกรณีที่เว็บไซต์ปิดตัวลงโดยไม่ทราบสาเหตุ หรือมีค่าใช้จ่ายสำหรับการดำเนินงานเกิดขึ้น เช่น เว็บไซต์ Ning.com ที่มีการเก็บค่าบริการของผู้ใช้งาน
2. การเชื่อมโยงระหว่างระบบและข้อมูลผู้ใช้เพื่อการทำงานร่วมกัน ในสถานศึกษาหากไม่มีการควบคุม ผู้ใช้ที่อาจขาดความระมัดระวังในการเข้าใช้งาน เช่น การโพสต์ข้อความหมิ่นประมาท ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองหรือองค์กรได้
3. ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของข้อมูล หากไม่มีการป้องกันที่ดีอาจมีผู้ไม่ประสงค์ดีนำข้อมูลไปใช้ในทางที่ผิดได้
4. อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องมีราคาสูง หากองค์กรนั้นไม่มีงบประมาณสนับสนุนเพียงพอจะทำให้อุปกรณ์นั้น ๆ ได้ไม่คุ้มค่า เช่น ระบบอินเตอร์เน็ตหรือห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน หากไม่มีงบประมาณในการปรับปรุงจะทำให้เกิดความล้าสมัย หรือผู้ปกครองบางท่านที่ไม่สามารถสนับสนุนบุตรหลานในการซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตเป็นของตนเอง
5. การขาดการคัดกรองในการสืบค้นข้อมูล และการรับข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง ก่อให้เกิดการขาดวิจารณญาณในการนำเสนอข้อมูล รวมทั้งทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจผิดพลาดได้

การกำกับตนเอง (Self-regulation)

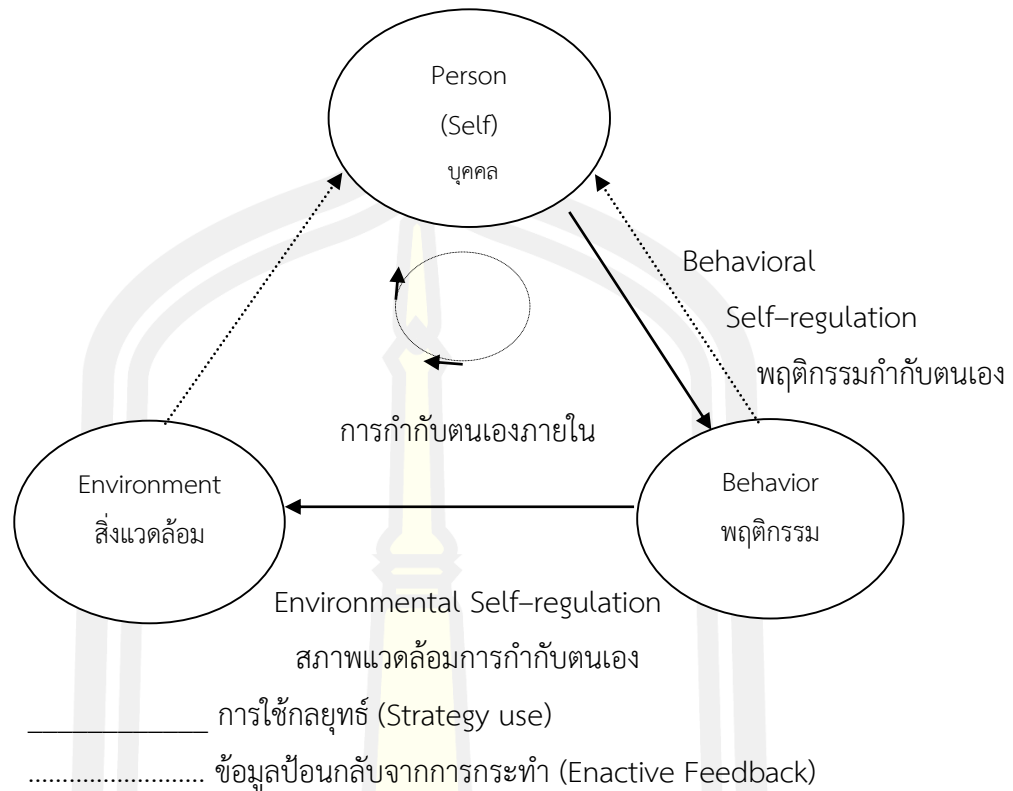
1. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง

การเรียนรู้แบบกำกับตนเองมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูราซึ่งเขาเชื่อว่า การเรียนรู้แบบกำกับตนเองของผู้เรียนเป็นผลเนื่องมาจากองค์ประกอบ 3 ประการ ที่มีผลต่อกันและกันในการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ได้แก่ กระบวนการส่วนบุคคล (Person) กระบวนการด้านสภาพแวดล้อม (Environment) และ กระบวนการด้านพฤติกรรม (Behavior)

นักทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมเชื่อว่ากระบวนการส่วนบุคคลไม่ได้เป็นตัวกำหนดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองเพียงองค์ประกอบเดียวเท่านั้น แต่ยังมีองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมและองค์ประกอบด้านพฤติกรรมเป็นตัวกำหนดด้วย โดยมีลักษณะเป็นผลต่อกันและกัน เช่น ในการที่ผู้เรียนสามารถตอบโจทย์คณิตศาสตร์ได้ ไม่ได้เกิดจากการกำกับตนเองส่วนบุคคลในการรับรู้ความสามารถของตนเองเท่านั้น แต่ยังเป็นผลมาจากการมีสิ่งเร้าทางสภาพแวดล้อม เช่น การสนับสนุนของครู และผลที่ได้จากการกระทำในครั้งก่อน ๆ เช่น การที่เคยได้รับคำตอบที่ถูกต้องมาจากการแก้ปัญหาในครั้งก่อน ๆ

Bandura (1986) ได้อธิบายไว้ว่า ปัจจัยต่าง ๆ สามารถเปลี่ยนแปลงระดับความเข้มข้นของการใช้กลยุทธ์ หรือเปลี่ยนแปลงกลยุทธ์ได้ โดยขึ้นอยู่กับเวลาและสถานการณ์ในขณะนั้นว่า ปัจจัยใดจะมีอิทธิพลมากกว่ากัน โดย Bandura ได้ชี้แจงว่า องค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบที่ทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกันนั้นไม่ได้มีอิทธิพลในการกำหนดอย่างเท่าเทียมกัน อิทธิพลทางองค์ประกอบสภาพแวดล้อมอาจจะมีอิทธิพลมากกว่าองค์ประกอบด้านพฤติกรรม หรือองค์ประกอบส่วนบุคคล เช่น ในโรงเรียนที่มีโครงสร้างทางหลักสูตรที่ตายตัว หรือมีกฎเกณฑ์การปฏิบัติในห้องเรียนที่เข้มงวด รูปแบบต่าง ๆ ของการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ยกตัวอย่างเช่น การวางแผน หรือการให้รางวัลแก่ตนเองของนักเรียน อาจจะไม่คล่องตัวในการกำกับตนเอง แต่ในทางตรงกันข้าม ในโรงเรียนที่มีกฎเกณฑ์ข้อบังคับน้อย องค์ประกอบทางด้านส่วนบุคคลหรือองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรมก็อาจจะมีอิทธิพลต่อการกำกับตนเองมากกว่าองค์ประกอบทางสภาพแวดล้อม

ซิมเมอร์แมน (Zimmerman, 1998) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมว่า การกำกับตนเองมีปัจจัยที่เป็นสาเหตุอยู่ 3 ประการ คือ บุคคล สิ่งแวดล้อม และพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยการกำกับตนเองมิได้เกิดจากกระบวนการภายในตัวบุคคลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ได้รับอิทธิพลจากเหตุการณ์ในสิ่งแวดล้อม และเหตุการณ์ในด้านพฤติกรรมด้วย และขณะเดียวกันปัจจัยด้านบุคคล สิ่งแวดล้อม และพฤติกรรมต่างก็มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน (Reciprocal) ดังแผนภาพประกอบ 4 ของซิมเมอร์แมนต่อไปนี้



ที่มา : Zimmerman (1998)

ภาพประกอบ 4 การวิเคราะห์ทฤษฎีพลซึ่งกันและกันระหว่างปัจจัยของการกำกับตนเองด้านบุคคล สิ่งแวดล้อมและพฤติกรรม

จากแนวคิดการกำหนดพฤติกรรมของบุคคล เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ของตัวแปร 3 ชนิด คือ ตัวแปรทางด้านบุคคล ตัวแปรด้านพฤติกรรม และตัวแปรด้านสิ่งแวดล้อม Bandura ได้เสนอแนวคิดการกำกับตนเองของบุคคลได้ว่า พฤติกรรมของบุคคลแม้จะถูกกำหนดจากปัจจัยภายนอก แต่บุคคลก็พยายามที่จะกำหนดพฤติกรรมของตนเอง โดยการควบคุมปัจจัยภายนอก และควบคุมปัจจัยภายในตัวบุคคล และเรียกการกระทำเช่นนี้ว่า การกำกับพฤติกรรมตนเอง (Self-regulated Behavior) (Bandura, 1977; Hergenhahn and Olson, 1993)

เมื่อบุคคลได้เรียนรู้พฤติกรรมจากการสังเกตตัวแบบ พฤติกรรมและ/หรือผลลัพธ์ของพฤติกรรมของตัวแบบจะกลายมาเป็นเป้าหมายหรือมาตรฐานการกระทำ (Performance Standards) ให้กับบุคคล และเมื่อบุคคลเริ่มต้นเรียนรู้ในเป้าหมายหรือมาตรฐานการกระทำ บุคคลเริ่มเรียนรู้การประเมินตนเอง (Self-evaluation) ถึงการเรียนรู้นั้นจากนั้นบุคคลจะเริ่มเรียนรู้การตัดสินพฤติกรรมด้วยตนเอง (Self-judgment) และเรียนรู้การเกิดปฏิกิริยาต่อพฤติกรรมตนเอง (Self-reaction) ด้วยกระบวนการดังกล่าว บุคคลจึงเกิดการเรียนรู้ที่ควบคุมปัจจัยต่าง ๆ ที่มา

เกี่ยวข้องกับการกระทำของตนเอง ทั้งนี้เพื่อให้ตนเองสามารถกระทำพฤติกรรมได้บรรลุสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ (Bandura, 1986: Schunk, 1989)

2. ความหมายและความสำคัญของการกำกับตนเอง

การกำกับตนเองมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) จัดเป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการด้วยตนเอง ซึ่งมีนักจิตวิทยาให้ความสนใจและให้ความหมายเกี่ยวกับการกำกับตนเองไว้ดังนี้

Bandura (1994) ให้ความหมายของการกำกับตนเอง หมายถึง ปฏิบัติการของอิทธิพลที่บุคคลมีต่อแรงจูงใจ กระบวนการคิด สภาพอารมณ์ และแบบแผนทางพฤติกรรมของตนเอง

Berk และ Scaffolding (1995) ให้ความหมายของการกำกับตนเอง หมายถึง กระบวนการของการวางแผน การแนะนำ และการติดตามที่มีต่อพฤติกรรม และความสนใจด้วยตัวของตัวเอง

Schunk และ Zimmerman (1997) ให้ความหมายของการกำกับตนเอง หมายถึง กระบวนการที่กระตุ้นและสนับสนุนต่อความรู้ความเข้าใจในพฤติกรรมและความพอใจ เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่ตนเองได้ตั้งไว้

Zimmerman (1998) ให้ความหมายของการกำกับตนเอง หมายถึง กระบวนการที่บุคคลตั้งเป้าหมาย บันทึกพฤติกรรมและคิดกลวิธีให้บรรลุเป้าหมายด้วยตนเอง โดยที่บุคคลจะเป็นผู้ควบคุมกระบวนการนี้ด้วยตนเอง

Cleary และ Zimmerman (2004) ให้ความหมายของการกำกับตนเอง หมายถึง ปฏิบัติการของอิทธิพลบุคคลที่มีต่อแรงจูงใจ กระบวนการคิด สภาพอารมณ์ และแบบแผนพฤติกรรมของตนเอง

กรรัช มากเจริญ (2554) ให้ความหมายของการกำกับตนเอง หมายถึง การฝึกควบคุมตนเอง ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลได้ใช้ความพยายามที่จะไปให้ถึงมาตรฐานของตนเอง และมาตรฐานของบุคคลอื่น เช่น ครู พ่อแม่ ที่ได้ตั้งขึ้น และยังเปิดโอกาสให้บุคคลนั้นได้รู้จักพฤติกรรมของตนเอง เห็นความก้าวหน้า หรือการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเอง และได้ประเมินผลพฤติกรรมของตนเอง ขณะเดียวกันก็ได้มีโอกาสเสริมแรงให้แก่ตนเองด้วย

มะลิวัลย์ สมบูรณ์ (2556) ให้ความหมายของการกำกับตนเอง หมายถึง การกำกับตนเอง คือ กระบวนการวางแผน ควบคุม ติดตามพฤติกรรม ความรู้ความเข้าใจ และอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง ที่มีผลต่อแรงจูงใจ และความพึงพอใจ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตนเองตั้งไว้ได้

ศราวุธ เกิดสุวรรณ (2558) ให้ความหมายของการกำกับตนเอง หมายถึง บุคคลที่มีการตั้งเป้าหมาย วางแผนดำเนินการตรวจสอบและควบคุมพฤติกรรมตนเองให้ปฏิบัติตามแผน มีการประเมินตนเองและกำหนดข้อผูกพันกับตนเอง เพื่อนำตนเองไปสู่เป้าหมายที่กำหนด

สุจิตรา โขคเจริญ (2561) ให้ความหมายของการกำกับตนเอง หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่ในการควบคุมและกำหนดพฤติกรรมของตนเองอย่างมีสติ มีการวางแผน ปรับการคิด ความรู้ อารมณ์ และปฏิบัติงานด้วยตนเอง เพื่อบรรลุเป้าหมายของตนที่ตั้งไว้อย่างเป็นระบบและมีความพยายามอย่างรอบคอบ หรือยับยั้งการกระทำและการตอบสนองต่าง ๆ เพื่อให้ปรับตนเองในที่สุด โดยการกำกับตนเองนั้นเป็นการควบคุมทางปัญญา เพราะเป็นความสามารถในการคิด ก่อนกระทำ

จากการให้ความหมายของการกำกับตนเองของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การกำกับตนเอง (Self-regulation) หมายถึง กระบวนการที่นักเรียนวางแผน ควบคุม และกำกับพฤติกรรมของตนเองในด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการ

นอกจากนี้ การกำกับตนเองยังมีความสำคัญในด้านความรู้ ความเข้าใจ และพฤติกรรม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และประสบความสำเร็จทางการเรียน และองค์ประกอบที่มีความสำคัญที่ทำให้การกำกับตนเองในการเรียนบรรลุผลสำเร็จได้ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ (Pintrich and De Groot, 1990) คือ

1. กลยุทธ์การรู้คิด (Metacognitive strategies) เป็นวิธีการสำหรับการวางแผน การควบคุม และปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง เช่น การประเมินตนเอง การตั้งเป้าหมาย การวางแผน การบันทึกและการตรวจสอบ เป็นต้น
2. ผู้เรียนมีการจัดการและควบคุมความพยายามของตนเอง (Effort management) เกี่ยวกับการเรียนและงานที่ได้รับมอบหมายให้ประสบความสำเร็จ โดยมีการวางแผน ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น นักเรียนใช้ความพยายามทำงานที่ยาก และป้องกันสิ่งที่จะมารบกวน เช่น เพื่อน ๆ เสียงดัง จัดการสิ่งแวดล้อมในการเรียน โดยการขอความร่วมมือจากเพื่อนในการทำงานให้สำเร็จก่อน หรือขอความช่วยเหลือจากสังคม ทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ โดยมีแรงจูงใจโดยการให้รางวัลต่อความสำเร็จของตนเอง เป็นต้น
3. กลยุทธ์ทางปัญญา (Cognitive strategies) เป็นวิธีการที่นักเรียนใช้ในการสร้างความคิดตามความเป็นจริงในการเรียน การจำ และความเข้าใจความแตกต่างของกลยุทธ์ทางปัญญา เช่น การท่องจำ การเชื่อมโยงความรู้ การค้นคว้าหาข้อมูล การทบทวนจากบันทึกต่าง ๆ และกลยุทธ์การจัดรูปแบบข้อมูล เป็นต้น ซึ่งความสามารถทางปัญญาในการเรียนมีรากฐานมาจากการอบรม เลี้ยงดู และมีผลต่อระดับของความสำเร็จของบุคคล

การกำกับตนเองมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ได้ถูกนำมาใช้ในการแก้ปัญหา โดยในแง่ของการลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้น ผลการวิจัยของโบลสตาด และจอห์นสัน (Bolstad and Johnson, 1972) ที่ได้ศึกษาผลของการกำกับตนเองที่มีต่อการปรับพฤติกรรม

ก่อกวนชั้นเรียน (Disruptive Classroom Behavior) โดยได้ใช้การวิจัยเชิงทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 ที่มีพฤติกรรมก่อกวนชั้นเรียนจำนวน 4 คน ตามแนวความคิดการปรับพฤติกรรม โดยเปรียบเทียบ Treatment 3 ประเภท คือ การกำกับตนเอง การกำกับโดยปัจจัยภายนอก (External regulation) และไม่มีการกำกับใด ๆ ซึ่งพฤติกรรมก่อกวนชั้นเรียน ประกอบด้วยพฤติกรรม 3 ด้าน ได้แก่ การส่งเสียงดัง (Talking Out) การก้าวร้าว (Aggression) และการลุกจากที่นั่ง (Out of Seat) ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริง ผลปรากฏว่า การกำกับตนเองและการกำกับโดยปัจจัยภายนอกสามารถลดพฤติกรรมก่อกวนชั้นเรียนอย่างได้ผล โดยการกำกับตนเองมีประสิทธิภาพมากกว่าและยังคงทนอยู่จนถึงระยะยับยั้ง (Distinction)

3. กระบวนการในการกำกับตนเอง

แบนดูรา (Bandura, 1986) เสนอกระบวนการในการกำกับตนเอง 3 กระบวนการย่อยคือ

1. การสังเกตตนเอง (Self-Observation) คือ กระบวนการแรกที่สำคัญในการกำกับตนเอง เพราะบุคคลจะใช้ข้อมูลที่ได้จากกระบวนการสังเกตตนเองมาเป็นข้อมูลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ใช้ในการตั้งเป้าหมาย ติดตาม ตรวจสอบและประเมินการกระทำพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งการสังเกตพฤติกรรมอาจเป็นพฤติกรรมที่ต้องการลดหรือต้องการเพิ่ม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของบุคคลนั้น ในที่นี้ แบนดูรา แบ่งกระบวนการสังเกตตนเองออกเป็น 2 องค์ประกอบ คือ

1.1 การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) การตั้งเป้าหมายจะช่วยให้บุคคลได้รู้ถึงพฤติกรรมที่ต้องกระทำอย่างชัดเจน และใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินเพื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมที่บุคคลกระทำ การที่บุคคลจะตัดสินใจหรือประเมินพฤติกรรมตนเองได้ถูกต้องมีประสิทธิภาพ และสะดวกต่อการตัดสินใจนั้น

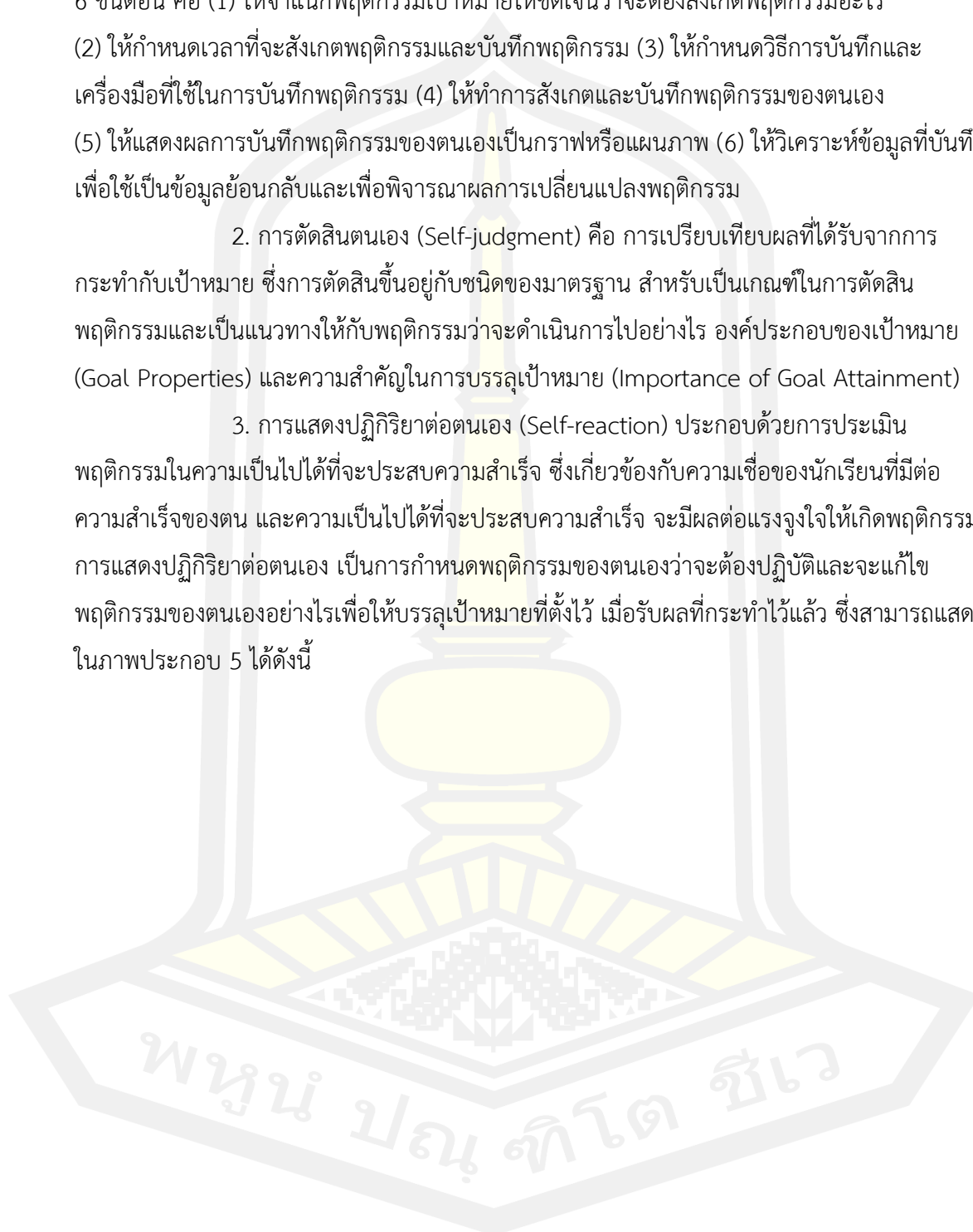
โคเมียร์ (Comier, 1979) ยังได้เสนอวิธีการตั้งเป้าหมายไว้ 2 วิธี คือ (1) การตั้งเป้าหมายด้วยตนเอง มีข้อดีคือ ทำให้บุคคลรู้สึกว่าเป็นผู้กระทำและเป็นผู้ตัดสินใจด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกสบายใจและพยายามกระทำพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่ตนเองกำหนดไว้ และ (2) การตั้งเป้าหมายโดยบุคคลอื่น มีข้อดีตรงที่ช่วยแก้ไขให้บุคคลที่ไม่สามารถตั้งเป้าหมายด้วยตนเองให้สามารถตั้งเป้าหมายได้เหมาะสมกับความสามารถของตนเองยิ่งขึ้น เช่น การที่ครูช่วยนักเรียนสังเกตตนเองและแนะนำในการตั้งเป้าหมายของนักเรียน

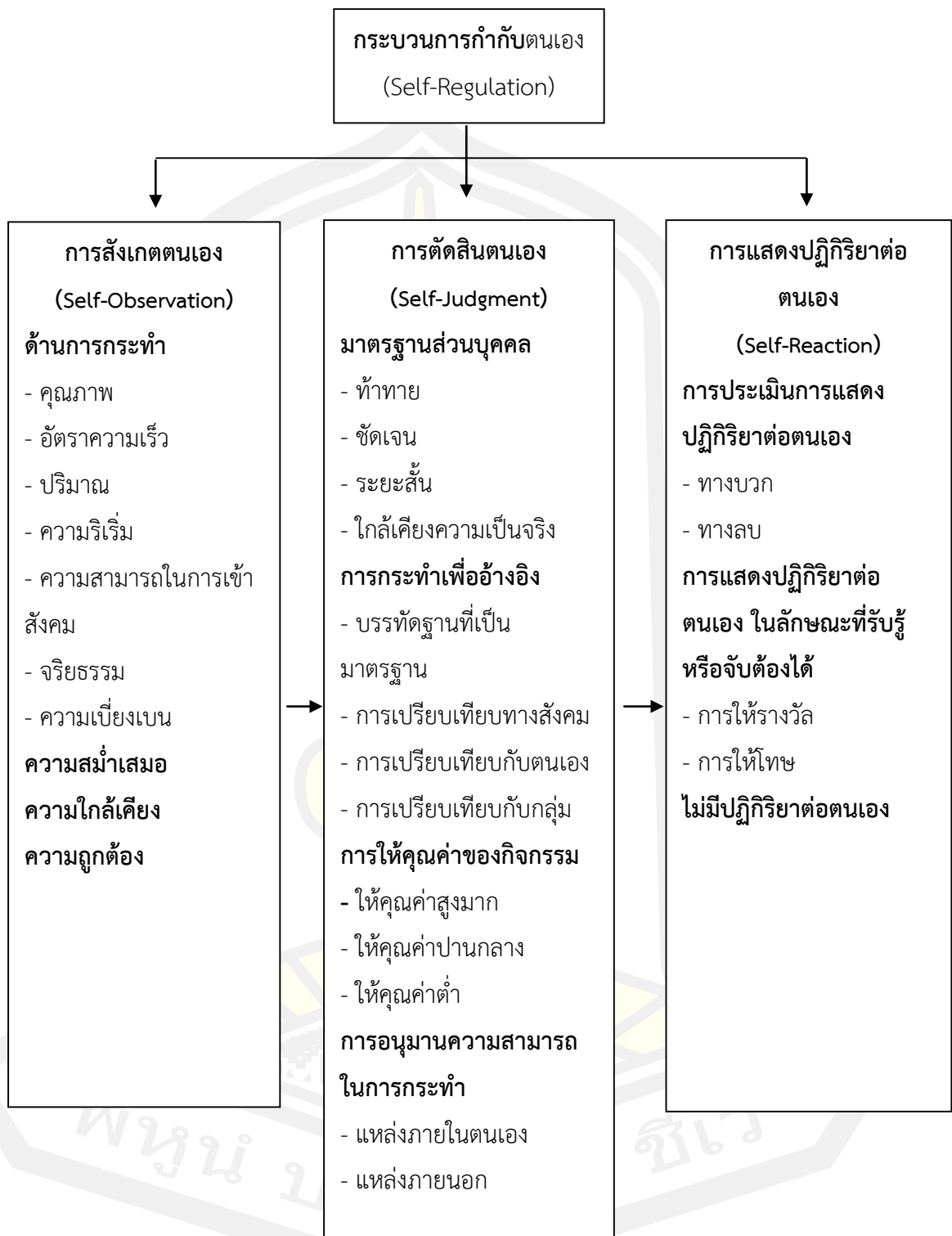
1.2 การเตือนตนเอง (Self-monitoring) เป็นกระบวนการที่บุคคลทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมเป้าหมายที่เกิดขึ้นกับตนเอง ใช้เป็นข้อมูลย้อนกลับให้รู้ว่าตนเองกระทำพฤติกรรมในลักษณะใด แล้วก็จะทำให้เขารู้ว่าเขาควรจะทำเช่นไรต่อไป เพื่อนำไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ตนเองต้องการ

นอกจากนี้โคเมียร์ (Comier, 1979) ได้เสนอขั้นตอนในการเตือนตนเอง 6 ขั้นตอน คือ (1) ให้จำแนกพฤติกรรมเป้าหมายให้ชัดเจนว่าจะต้องสังเกตพฤติกรรมอะไร (2) ให้กำหนดเวลาที่จะสังเกตพฤติกรรมและบันทึกพฤติกรรม (3) ให้กำหนดวิธีการบันทึกและเครื่องมือที่ใช้ในการบันทึกพฤติกรรม (4) ให้ทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของตนเอง (5) ให้แสดงผลการบันทึกพฤติกรรมของตนเองเป็นกราฟหรือแผนภาพ (6) ให้วิเคราะห์ข้อมูลที่บันทึกเพื่อใช้เป็นข้อมูลย้อนกลับและเพื่อพิจารณาผลการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

2. การตัดสินตนเอง (Self-judgment) คือ การเปรียบเทียบผลที่ได้รับจากการกระทำกับเป้าหมาย ซึ่งการตัดสินขึ้นอยู่กับชนิดของมาตรฐาน สำหรับเป็นเกณฑ์ในการตัดสินพฤติกรรมและเป็นแนวทางให้กับพฤติกรรมว่าจะดำเนินการไปอย่างไร องค์ประกอบของเป้าหมาย (Goal Properties) และความสำคัญในการบรรลุเป้าหมาย (Importance of Goal Attainment)

3. การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-reaction) ประกอบด้วย การประเมินพฤติกรรมในความเป็นไปได้ที่จะประสบความสำเร็จ ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเชื่อของนักเรียนที่มีต่อความสำเร็จของตน และความเป็นไปได้ที่จะประสบความสำเร็จ จะมีผลต่อแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรม การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง เป็นการกำหนดพฤติกรรมของตนเองว่าจะต้องปฏิบัติและจะแก้ไขพฤติกรรมของตนเองอย่างไรเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อรับผลที่กระทำไว้แล้ว ซึ่งสามารถแสดงในภาพประกอบ 5 ได้ดังนี้





ที่มา : Bandura (1979)

ภาพประกอบ 5 กระบวนการย่อยในกระบวนการกำกับตนเองของแบนดูรา

แบนดูราเสนอว่า กระบวนการกำกับตนเองของบุคคลเริ่มจากขั้นการสังเกตตนเอง ในขั้นนี้บุคคลควรพิจารณาพฤติกรรมตนเองใน 4 ด้าน คือ การกระทำ ความสม่ำเสมอ ความใกล้เคียง และความถูกต้อง ทั้งนี้จากการสังเกตตนเองจะต้องสัมพันธ์และขึ้นอยู่กับเป้าหมายที่ตั้งไว้ การสังเกตตนเองที่ดีจะต้องมีความชัดเจนในการสังเกตพฤติกรรมของตนเองว่าเป็นอย่างไร ต้องเพิ่มหรือลดสิ่งใด หรือพัฒนาสิ่งใดต่อไป อันจะทำให้บุคคลสามารถตัดสินใจในการกระทำและนำไปสู่ขั้นตัดสินใจตนเองได้ ในขั้นการตัดสินใจตนเอง เป็นความต่อเนื่องจากการสังเกตตนเอง คือ นำสิ่งที่ตนสังเกตมาลงมือปฏิบัติ โดยอาศัยการสังเกตตัวเอง การเปรียบเทียบกับมาตรฐานของตัวเองและสังคม ร่วมกับการอนุมานสาเหตุในการกระทำ ส่วนขั้นการแสดงปฏิกิริยาขึ้นต่อจากการตัดสินใจตนเองว่าการกระทำได้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้หรือไม่ มีแนวทางในการแสดงทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งขึ้นอยู่กับความตั้งใจ การให้รางวัล หรือการลงโทษ

เมื่อทำการทบทวนแนวคิดและกระบวนการที่เกี่ยวกับกำกับตนเองหลาย ๆ แนวคิดทำให้ผู้วิจัยตัดสินใจเลือกใช้แนวคิดและกระบวนการกำกับตนเองของแบนดูรา (Bandura, 1986) มาใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมดังกล่าว เนื่องจากมีขั้นตอนที่ไม่ซับซ้อนและมีผลการศึกษาที่บ่งบอกว่า กระบวนการดังกล่าวสามารถทำให้บุคคลมีพฤติกรรมกำกับตนเองในเรื่องที่เป็นเป้าหมายได้ดี เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการกำกับตนเองจากภายในตัวของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะทำให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการใช้สื่อออนไลน์มีความคงทนมากกว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยอาศัยจากปัจจัยภายนอก

4. เทคนิคการกำกับตนเอง

วอลเตอร์ (Wolter, 1998) กล่าวว่า ในการพัฒนาการกำกับตนเอง ได้มีผู้ใช้เทคนิคมากมาย เช่น ตัวแบบ (Modeling) การชี้แนะทางคำพูด (Verbal Tuiton) การให้ผลป้อนกลับ (Feedback) โครงสร้างทางสังคม (Social Structure) เพื่อนช่วยสอน (Peer Teaching) การเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การสอนซึ่งกันและกัน (Reciprocal Teaching) ผู้เรียนที่มีการกำกับตนเองจะปรับปรุงกลวิธีให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ

สุภาพรรณ โคตรจรัส (2552) ได้กล่าวไว้ว่า เทคนิคหรือวิธีการเรียนรู้ของผู้ที่มีการกำกับตนเองในการเรียนใช้อย่างมากและทำอย่างสม่ำเสมอ ได้แก่

1. ประเมินตนเองในด้านคุณภาพและความก้าวหน้าในงานของตน เช่น ตรวจสอบความถูกต้อง และความก้าวหน้าของงานที่ทำ เพื่อปรับปรุงแก้ไขตนเอง
2. การหาวิธีการจัดการเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่น ทำตารางเวลา เพื่อทบทวนบทเรียนและปฏิบัติตามได้อย่างสม่ำเสมอ
3. ตั้งเป้าหมายและวางแผนเพื่อบรรลุเป้าหมาย
4. ความพยายามในการแสวงหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

5. การจดบันทึกและการเตือนตนเอง เช่น จดบันทึกเนื้อหาวิชาอย่างครบถ้วนจดคำศัพท์ที่ยังไม่เข้าใจ เพื่อนำมาศึกษาค้นคว้าต่อไป
6. ความพยายามที่จะเลือกหรือจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น เช่น หลีกเลียงสิ่งที่มีมารบกวนสมาธิ ในขณะที่อ่านหนังสือ
7. การคำนึงถึงผลที่ตามมาจากการกระทำของตนเอง เช่น ถ้าสอบได้คะแนนไม่ดีจะปรับเปลี่ยนวิธีดูหนังสือ
8. การท่องจำและจดจำ เช่น ท่องสูตรต่าง ๆ
9. การขอความช่วยเหลือทางสังคม เช่น เมื่อมีปัญหาไม่เข้าใจในบทเรียนให้หาทางแก้ไข โดยอาจปรึกษาเพื่อน รุ่นพี่ หรืออาจารย์
10. การทบทวนบทเรียนจากบันทึกต่าง ๆ
11. การเชื่อมโยงความรู้เดิมกับสิ่งที่เรียนรู้ใหม่
12. การมีความรู้ในกลวิธีการเรียนต่าง ๆ และเลือกใช้วิธีการเรียนที่มีอย่างเหมาะสมกับชนิดของงานที่เรียน
13. การควบคุมความพยายามของตนเอง วางแผนควบคุมและกำกับการกระทำของตนเอง โดยไม่ต้องรับคำสั่งจากใคร

วิธีการดังกล่าวข้างต้น สามารถฝึกฝน พัฒนาเพิ่มเติมได้เสมอ ขอให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องเพื่อจะปรับตัวได้อย่างมีความสุข

5. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการกำกับตนเอง

แบนดูราได้กล่าวถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการกำกับตนเอง ไว้ 6 ปัจจัย โดยที่ปัจจัยทั้ง 6 นี้เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำกับตนเองและเป็นปัจจัยที่เป็นผลของการกำกับตนเองด้วย (Bandura, 1986) ดังนี้

1. ประโยชน์ส่วนตัว (Personal Benefits) เมื่อบุคคลมีพฤติกรรมกำกับตนเองแล้วบุคคลก็จะได้รับประโยชน์ต่อตัวเขาเอง เขาจะยึดมั่นต่อการกำกับตนเอง จะทำให้กระบวนการกำกับตนเองคงอยู่ได้ เช่น บุคคลที่มีพฤติกรรมการติดบุหรี่แล้วใช้กระบวนการกำกับตนเองจนสามารถเลิกบุหรี่ได้แล้ว บุคคลก็จะยึดมั่นต่อการไม่กลับไปสูบบุหรี่อีก ซึ่งในกรณีนี้จัดเป็นประโยชน์ส่วนตัวได้
2. รางวัลทางสังคม (Social Benefits) การที่บุคคลมีพฤติกรรมกำกับตนเองแล้วบุคคลในสังคมให้การยกย่อง ชมเชย สรรเสริญ ให้เกียรติ ให้การยอมรับ หรือให้รางวัลซึ่งการให้รางวัลทางสังคมเหล่านี้ก็จะมีส่วนช่วยให้กระบวนการกำกับตนเองคงอยู่ได้
3. การสนับสนุนจากตัวแบบ (Modeling Supports) บุคคลที่มีมาตรฐานในการกำกับตนเอง เช่น การพูดจาไพเราะ การได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่คนอื่น ๆ ล้วนแต่พูดจาไพเราะคนที่พูดจาไพเราะทั้งหลายเหล่านี้ล้วนแต่มีส่วนช่วยเป็นตัวแบบที่สนับสนุนซึ่งกันและกัน

4. ปฏิกริยาทางลบจากผู้อื่น (Negative Sanctions) บุคคลที่พัฒนามาตรฐานในการกำกับตนเองขึ้นมาแล้ว หากภายหลังให้รางวัลกับตนเองต่อพฤติกรรมที่ต่ำกว่ามาตรฐานก็จะทำให้บุคคลในสังคมแสดงปฏิกริยาทางลบต่อตัวเขา และปฏิกริยาเหล่านี้ส่งผลให้บุคคลย้อนกลับไป

5. การสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อม (Contextual Supports) บุคคลที่อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมซึ่งอดีตเคยส่งเสริมให้ตนกำกับตนเองด้วยมาตรฐานระดับหนึ่ง ย่อมมีโอกาสกำกับตนเองด้วยมาตรฐานนั้นอีก บุคคลเช่นนี้มีแนวโน้มจะหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่มีอิทธิพลทำให้ตัวเองต้องลดมาตรฐานลง

6. การลงโทษตนเอง (Self-Inflicted Punishment) จะเป็นหนทางช่วยให้บุคคลลดความไม่สบายใจจากการกระทำผิดมาตรฐานของตนเองได้ และในหลาย ๆ กรณี เป็นการลดปฏิกริยาทางลบจากผู้อื่นได้ แทนที่จะถูกบุคคลเหล่านั้นลงโทษเอาโดยตรง คนส่วนมากจะมีความรู้สึกว่าการลงโทษตนเองมีความไม่พอใจน้อยกว่าถูกลงโทษ และบางกรณีนั้นการลงโทษตนเองก็เป็นการกระทำที่ได้รับการชมเชยจากผู้อื่น

Woolfolk (2001) ยังกล่าวว่า มโนทัศน์ของการกำกับตนเอง (Self-regulation) ในการเรียนรู้เป็นการรวมสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีแรงจูงใจทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ สำหรับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำกับตนเองมี 3 ปัจจัย ที่มีอิทธิพลต่อทักษะและจิตใจ คือ ความรู้ แรงจูงใจ และความตั้งใจ ซึ่งแต่ละปัจจัยมีรายละเอียดดังนี้

1. ความรู้ การเรียนรู้ที่มีการกำกับตนเอง นักเรียนต้องการความรู้เกี่ยวกับตนเอง วิชา งาน กลวิธีในการเรียนรู้ และบริบทที่เขาจะนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ นักเรียนที่เก่งจะเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และรู้ว่าเรียนได้ดีที่สุดอย่างไร

2. แรงจูงใจ ผู้เรียนที่มีการกำกับตนเอง เมื่อถูกจูงใจ ผู้เรียนจะสนใจงานต่าง ๆ มากมาย เพราะได้รู้คุณค่าของงาน และไม่เพียงแต่มีการแสดงออกที่ดีในสายตาของคนอื่นเท่านั้น แต่ถ้าผู้เรียนไม่มีแรงจูงใจในการทำงานก็จะกังวลว่าเขาจะได้รับประโยชน์จากงานนั้นอย่างไร

3. ความตั้งใจ เป็นสิ่งที่สร้างพลังใจ ผู้เรียนที่มีการกำกับตนเองดูว่าจะป้องกันตนเองอย่างไรจากสิ่งล่อใจ จะต่อสู้กับตัวเองอย่างไรเมื่อรู้สึกวิตกกังวล เฉื่อยชา หรือขี้เกียจ จะต้องทำอย่างไรในสิ่งที่ล่อใจมารบกวน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาการกำกับตนเองของวัยรุ่นเบื้องต้นอีกอย่าง คือ การอบรมเลี้ยงดู เพราะจุดหมายปลายทางร่วมกันประการหนึ่งของการอบรมเลี้ยงดู คือ ต้องการให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่มือนาค มีความสำเร็จอย่างเป็นสุขในชีวิต สาเหตุที่ทำให้เกิดผลดังกล่าวมากมาย แต่องค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ ครอบครั้ว ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูมีหลายรูปแบบตามแต่วิธีปฏิบัติของบิดามารดาที่มีต่อบุตรธิดา (เกศริน วงษ์มัน, 2553)

6. สิ่งที่สำคัญต่อการกำกับตนเอง

จากงานวิจัยของซังและซิมเมอร์แมน (Schunk and Zimmerman, 1994) ได้กล่าวถึง สิ่งที่สำคัญต่อการกำกับตนเองไว้ ดังนี้

1. การเลือกใช้กลวิธี เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อการกำกับตนเอง การกำหนดทิศทางเป้าหมาย โดยเป้าหมายที่ต่างกันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่างกันั้นนักเรียนที่มีเป้าหมายในการเรียนเพื่อเพิ่มพูนความรู้ จึงมีการพัฒนาวิธีการเรียน แรงจูงใจภายใน และการรับรู้ความสามารถของตนเองสูงกว่าผู้ที่มีเป้าหมายเพื่อผลงาน
2. การประเมินตนเอง ผลงานจะส่งผลต่อการกำกับตนเองหรือไม่ขึ้นอยู่กับ การประเมินความก้าวหน้าของตนเองตามความเป็นจริง เพื่อนำมาสู่การรับรู้ความสามารถของตนเอง ได้อย่างถูกต้อง
3. ประสบการณ์ที่หลากหลายในการดำรงชีวิตในสังคม มีผลทำให้บุคคลเกิดทักษะ ในการวางเป้าหมาย

7. ข้อดีของการกำกับตนเอง

แบนดูรา (Bandura, 1986) ได้กล่าวถึง ข้อดีของการกำกับตนเอง ไว้ดังนี้

1. การกำกับตนเองเป็นวิธีการที่สะดวก และไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย
2. การกำกับตนเองทำให้บุคคลสามารถรักษามาตรฐานในการแสดงพฤติกรรมของ ตนได้คงทนขึ้น ซึ่งทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงได้ยาวนานกว่าการใช้วิธีการควบคุมจากภายนอก
3. ผู้ที่สามารถกำกับตนเองได้นั้นจะสามารถอดทนอดกลั้นต่อสิ่งเย้ายวนจาก ภายนอกได้ดี และสามารถแผ่ขยายไปยังพฤติกรรมอื่นได้ด้วย
4. กระบวนการกำกับและติดตามพฤติกรรมของตนเองสามารถทำได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะอยู่ในสภาพแวดล้อมใดก็ตาม และบุคคลสามารถแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองได้อย่างทันท่วงที ทั้งในด้านการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองทางบวก และทางลบ การให้รางวัลตนเอง และการลงโทษ ตนเอง
5. การกำกับตนเองช่วยลดภาระครู และช่วยให้ครูมีเวลาสำหรับเตรียมการเรียน การสอนได้มากขึ้น

8. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ที่เกี่ยวข้องกับการกำกับตนเอง โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

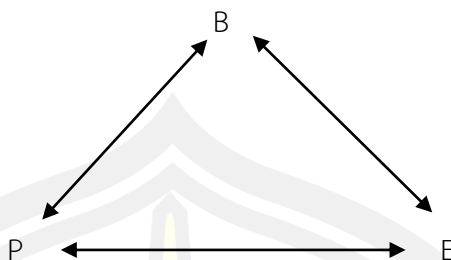
ประวัติของแบนดูรา (Bandura)

แบนดูราเป็นนักจิตวิทยาชาวแคนาดา เกิดเมื่อ วันที่ 4 ธันวาคม ค.ศ. 1925 ที่รัฐอัลเบอร์ต้า ประเทศแคนาดา สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีทางด้านจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัย บริติชโคลัมเบีย (University of British Columbia) ในปี ค.ศ. 1952 สำเร็จการศึกษาระดับ

ปริญญาเอกทางด้านจิตวิทยาคลินิกจากไอโอว่า (University of Iowa) ภายหลังจากจบการศึกษา ระดับปริญญาเอกแล้วได้มาทำงานด้านการสอนและการวิจัยที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford University) ประเทศสหรัฐอเมริกา และไม่ได้ย้ายไปไหนอีกเลยจนถึงทุกวันนี้ แบนดูรามีผลงานทาง วิชาการมากมายไม่ว่าจะเป็นงานวิจัย บทความวิชาการและหนังสือทางวิชาการ หนังสือที่เขาเขียน ส่วนใหญ่จะเป็นการเขียนเพื่อเสนอแนวคิดของเขาและรวบรวมงานวิจัยที่เขาได้นำมาสนับสนุน ความคิดเชิงวิชาการของเขา หนังสือที่ได้รับการยอมรับและกล่าวอ้างถึงในทางวิชาการอยู่เสมอ มี 4 เล่ม คือ หลักการปรับพฤติกรรม (Principles of Behavior Modification) ซึ่งได้ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1969 ในปี ค.ศ. 1977 เขาได้ตีพิมพ์ตำราชื่อ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) เป็นตำราที่เสนอแนวคิดใหม่ของเขาซึ่งเป็นแนวคิดที่ผสมผสานกันระหว่างแนวคิดของ จิตวิทยาพฤติกรรมนิยม และแนวคิดของจิตวิทยาวิทยาศาสตร์ทางปัญญา หนังสือเล่มนี้ได้รับการ ยกย่องว่าเป็นหนังสือที่เสนอทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ดีเล่มหนึ่งในปี ค.ศ. 1986 เขาได้เขียนหนังสืออีก 1 เล่ม คือ หลักทางสังคมของกระบวนการคิดและการกระทำ (Social Foundations of Thought and Action) หนังสือเล่มนี้ แบนดูราได้ขยายแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ให้เป็นระบบมากขึ้นและภายหลังเขาได้เปลี่ยนชื่อทฤษฎีของเขาใหม่เป็นทฤษฎี ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) แทนในปี ค.ศ. 1999 และแบนดูราได้พิมพ์หนังสือชื่อ การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) หนังสือเล่มนี้ได้ขยายความเกี่ยวกับการรับรู้ ความสามารถตนเองและกระบวนการพัฒนาความสามารถในด้านการรับรู้ความสามารถของตนเอง เนื่องมาจากงานเขียน บทความทางวิชาการ วิจัย และตำราที่มีความลุ่มลึกและเสนอแนวคิดเชิงทฤษฎี ที่เฉียบคมของเขาจึงทำให้แบนดูราได้รับการยกย่องอย่างมาก โดยเฉพาะจากนักจิตวิทยา กลุ่ม วิทยาศาสตร์ทางปัญญา รวมทั้งความสามารถของเขาในการวิจัยและนำผลจากการวิจัยมาปรับปรุง เพื่อพัฒนาทฤษฎีของเขาตลอดเวลา จึงทำให้เขาได้รับเลือกให้เป็นนายกสมาคมจิตวิทยาแห่งอเมริกา (American Psychological Association or APA) และได้รับรางวัลต่าง ๆ ที่สำคัญจากสมาคม วิชาซึ่งทางจิตวิทยาหลายรางวัล (พัฒนานุสรณ์ สถาพรวงศ์. 2544)

แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม

ตามแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของแบนดูรา เชื่อว่า พฤติกรรมของอินทรีย์ โดยเฉพาะพฤติกรรมของมนุษย์ไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนไปเพราะปัจจัยทาง สภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว ยังมีปัจจัยส่วนบุคคล เช่น ปัญญา ชีวภาพ และสิ่งภายในด้านอื่น ๆ อีกด้วย และการเข้ามามีส่วนของปัจจัยดังกล่าวจะต้องเกี่ยวข้องกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism) กับปัจจัยด้านพฤติกรรมและสภาพแวดล้อม ดังภาพประกอบ 6 (Bandura, 1977)



ที่มา : Bandura (1977)

ภาพประกอบ 6 โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง 3 องค์ประกอบ ซึ่งเป็นเหตุและผลซึ่งกันและกัน

B = พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งของบุคคล

P = องค์ประกอบของบุคคล

E = องค์ประกอบของสภาพแวดล้อม

จากภาพประกอบ 6 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างความสัมพันธ์ที่กำหนดซึ่งกันและกัน
ที่ละคู่โดยพิจารณาได้ดังนี้ (Bandura, 1986)

คู่ที่ 1 กำหนดระหว่าง P \longleftrightarrow B เป็นการแสดงให้เห็นถึงการปฏิสัมพันธ์
ระหว่างความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้ เป้าหมาย และ
ความตั้งใจเป็นการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมในสิ่งบุคคลคิด มีความเชื่อ และรู้สึก ส่งผลต่อ
การที่บุคคลแสดงพฤติกรรม

คู่ที่ 2 กำหนดระหว่าง E \longleftrightarrow P เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของ
บุคคลและสภาพแวดล้อม ความคาดหวัง ความเชื่อ อารมณ์ และความสามารถทางปัญญาของ
บุคคลนั้นจะถูกพัฒนาและเปลี่ยนโดยมีอิทธิพลทางสังคมที่ให้ข้อมูลและกระตุ้นการสนองตอบทาง
อารมณ์ด้วยการต่างกันจากสภาพสังคมที่เขาอาศัยอยู่ นอกจากนี้การสนองตอบนั้นขึ้นอยู่กับบทบาท
และสถานภาพของสังคมของบุคคลอีกด้วย

คู่ที่ 3 กำหนดระหว่าง B \longleftrightarrow E เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและ
สภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวันของบุคคล พฤติกรรมเปลี่ยนเงื่อนไขสภาพแวดล้อม ในขณะเดียวกัน
สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปก็ทำให้พฤติกรรมถูกเปลี่ยนไปด้วย

จากทั้ง 3 ปัจจัยดังกล่าวที่กำหนดซึ่งกันและกันแล้ว แบนดูรายังได้ขยายแนวคิดของ
การเสริมแรงโดยเขากล่าวว่า การเสริมแรงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแต่ทำให้พฤติกรรมเพิ่มขึ้นเท่านั้น
แต่ยังมีหน้าที่อื่นที่ได้กล่าวว่าการเสริมแรงนั้นทำหน้าที่ 3 ประการ ดังนี้ (Bandura, 1977)

1. ทำหน้าที่เป็นข้อมูลให้บุคคลว่าควรจะทำพฤติกรรมอะไร ในสถานการณ์ที่
เกิดขึ้นในอนาคต เพราะการเสริมแรงจะอยู่ในตัวของมันเองส่งผลไม่ทำให้พฤติกรรมของบุคคลเพิ่มขึ้น

ถึงแม้บุคคลนั้นจะเคยได้รับการเสริมแรงมาก่อน ถ้าเขามีความเชื่อจากข้อมูลด้านอื่นว่า การแสดงพฤติกรรมในลักษณะเดียวกันนั้นจะไม่ได้ได้รับการเสริมแรงในอนาคต

2. ทำหน้าที่เป็นสิ่งจูงใจ เพราะประสบการณ์ในอดีตทำให้บุคคลเกิดความคาดหวังว่าการกระทำบางอย่างจะทำให้ได้รับการเสริมแรง การที่บุคคลคาดหวังถึงผลกรรมจะเกิดขึ้นในอนาคต จะกลายเป็นแรงจูงใจต่อพฤติกรรมทำให้บุคคลมีโอกาที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นเพิ่มขึ้นอีก

3. ทำหน้าที่เป็นตัวเสริมแรง ก็คือช่วยเพิ่มความถี่ของพฤติกรรม แต่ในการเพิ่มความถี่ของพฤติกรรมนั้น บุคคลต้องตระหนักถึงการที่ได้รับการเสริมแรงนั้นด้วย การเสริมแรงอาจมีผลในการกำกับพฤติกรรมของบุคคลที่ได้รับการเรียนรู้มาแล้ว แต่การเสริมแรงอาจไม่ส่งผลในการทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ และเป็นการยากที่ทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ในธรรมชาติได้โดยไม่ได้เห็นผู้อื่นแสดงพฤติกรรมมาก่อน ทั้งนี้ แบนดูราจึงมีความเชื่อว่าทุกคนจะต้องผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมจากผู้อื่นทั้งนั้น

จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว จึงมีความเชื่อว่าบุคคลนั้นจะต้องผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น แบนดูราได้เสนอความคิดว่าการเรียนรู้โดยการสังเกตคนอื่นนั้นเกิดขึ้นได้ดังนี้

1. แนวคิดของการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning)

Bandura มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งจะแตกต่างจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่อาศัยการลองผิดลองถูก เพราะนอกจากจะสูญเสียเวลาแล้วยังอาจมีอันตรายได้ในบางพฤติกรรม ในการเรียนรู้โดยการผ่านตัวแบบนี้ตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิด และการแสดงออกได้พร้อม ๆ กัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมที่แคบ ๆ ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมจึงผ่านมากจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยการได้ยินและได้เห็นโดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง คนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมโดยผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น ตัวแบบมีหน้าที่สำคัญ 3 ประการ คือ (พัฒนานุสรณ์ สถาพรวงศ์, 2544)

1. ทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ ในกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบนั้น ยังไม่เคยได้เรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาก่อนเลยในอดีต เช่น พฤติกรรมการพูดของเด็กหรือพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะในการช่วยตนเอง เป็นต้น

2. ทำหน้าที่เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น เป็นกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบเคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาบ้างในอดีต ตัวแบบก็จะทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้ที่เรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวพยายามพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น เช่น การดูนักเทนนิสมือหนึ่งของโลกแข่งขันอาจเป็นแรงจูงใจให้อยากทำให้ดีเหมือนกับนักเทนนิสมือหนึ่งของโลกจึงทำการจดจำวิธีการตีของนักเทนนิสคนนั้น แล้วนำมาพัฒนาทักษะการตีเทนนิสของตนให้ดียิ่งขึ้น

3. ทำหน้าที่ยับยั้งการเกิดของพฤติกรรม ในกรณีที่มีผู้สังเกตมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ คือ ยังไม่เคยมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มาก่อน ตัวแบบนั้นก็จะช่วยทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้นลดลงหรือเกิดขึ้น เช่น การเห็นคนข้ามถนนตรงบริเวณที่ไม่ใช่ทางม้าลาย หรือสะพานลอย แล้วถูกชนรถตายก็จะทำให้เกิดการยับยั้งไม่ให้คุณค่าที่สังเกตเห็นพฤติกรรมดังกล่าวทำตาม เป็นต้น

การเรียนรู้จากตัวแบบ (Learning through modeling)

“ตัวแบบ” (modeling) ตามความหมายของ Bandura (1977) หมายถึง การเสนอตัวอย่างที่ได้รับการคัดเลือกกว่าเป็นตัวอย่างที่ดี สามารถใช้เป็นแบบอย่างของการกระทำให้แก่ผู้สังเกตได้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ด้วยวิธีการธรรมชาติที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยการสังเกตตัวแบบแล้วใช้กระบวนการทางสติปัญญาแปลการกระทำของตัวแบบเป็นสัญลักษณ์ ต่อมาผู้เรียนก็แสดงพฤติกรรมที่จดจำไว้ออกมาเป็นการกระทำใหม่ โดยไม่ต้องมีการลองผิดลองถูก



A = การเสนอตัวแบบ B₁ = ความคิดหรือความรู้สึกของผู้เสนอตัวแบบ

B = พฤติกรรมที่แสดงออก C = ผลกรรม

ภาพประกอบ 7 ลักษณะของกระบวนการเสนอตัวแบบ

จากภาพจะเห็นได้ว่า ในกระบวนการเสนอตัวแบบ (A) ที่ทำให้ผู้สังเกตเกิดความสนใจและคิดอยากที่จะทำตาม (B₁) เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรม (B) ตามตัวแบบแล้วสิ่งที่ตามมา คือ ผลกรรม (C) ที่เกิดขึ้นต่อพฤติกรรมนั้น ถ้าพฤติกรรมที่ทำตามตัวแบบได้รับการเสริมแรงทางบวก พฤติกรรมนั้นจะเกิดบ่อยครั้งขึ้น แต่ถ้าพฤติกรรมที่ทำตามตัวแบบแล้วได้รับการลงโทษพฤติกรรมนั้นก็จะไม่เกิดขึ้นอีก

ตัวแบบนั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ (พัฒนานุสรณ์ สถาพรวงศ์, 2544)

1. ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ (Live Model) ตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง

2. ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน หรือหนังสือนวนิยาย เป็นต้น

แบนดูรา (Bandura, 1977) ได้อธิบายกระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเรียนรู้โดยตัวแบบว่ามีทั้งหมด 4 กระบวนการ คือ

1. กระบวนการความใส่ใจ (Attention) ความใส่ใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจในการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบก็จะไม่เกิดขึ้น ดังนั้น การเรียนรู้แบบนี้ความใส่ใจจึงเป็นสิ่งแรกๆ ที่ผู้เรียนจะต้องมี แบนดูรา กล่าวว่า ผู้เรียนจะต้องรับรู้ ส่วนประกอบที่สำคัญของพฤติกรรมของผู้ที่เป็นตัวแบบ องค์ประกอบที่สำคัญของตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อความใส่ใจของผู้เรียนมีหลายอย่าง เช่น เป็นผู้ที่มีเกียรติสูง (High Status) มีความสามารถสูง (High Competence) หน้าตาดี รวมทั้งการแต่งตัว การมีอำนาจที่จะให้รางวัลหรือลงโทษ คุณลักษณะของผู้เรียนก็มีความสัมพันธ์กับกระบวนการใส่ใจ ตัวอย่างเช่น วิทยของผู้เรียน ความสามารถทางด้านพุทธิปัญญา ทักษะทางการใช้มือและส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย รวมทั้งตัวแปรทางบุคลิกภาพของผู้เรียน เช่น ความรู้สึกว่าคุณค่า (Self-Esteem) ความต้องการและทัศนคติของผู้เรียน ตัวแปรเหล่านี้มักจะเป็นสิ่งจำกัดขอบเขตของการเรียนรู้โดยการสังเกต ตัวอย่างเช่น ถ้าครูต้องการให้เด็กวัยอนุบาลเขียนพยัญชนะไทยที่ยาก ๆ เช่น ฮ ม โดยพยายามแสดงการเขียนให้ดูเป็นตัวอย่าง ทักษะการใช้กล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหวของเด็กวัยอนุบาลยังไม่พร้อมฉะนั้นเด็กวัยอนุบาลบางคนจะเขียนหนังสือตามที่ครูคาดหวังยังไม่ได้

2. กระบวนการจดจำ (Retention Process) Bandura อธิบายว่าการที่ผู้เรียนหรือผู้สังเกตสามารถที่จะเลียนแบบหรือแสดงพฤติกรรมที่เหมือนตัวแบบได้นั้น ก็เป็นเพราะผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ตนสังเกตจากตัวแบบไว้ในความจำ แบนดูราพบว่า ผู้สังเกตที่สามารถอธิบายพฤติกรรม หรือการกระทำของตัวแบบด้วยคำพูด หรือสามารถมีภาพพจน์สิ่งที่ตนสังเกตไว้ในใจจะเป็นผู้ที่สามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้โดยการสังเกตได้ดีกว่าผู้ที่เพียงแต่ดูเฉย ๆ หรือทำงานอื่น ในขณะที่ดูตัวแบบไปด้วย สรุปแล้วผู้สังเกตที่สามารถระลึกถึงสิ่งที่สังเกตเป็นภาพพจน์ในใจ (Visual Imagery) และสามารถเข้ารหัสด้วยคำพูดหรือถ้อยคำ (Verbal Coding) จะเป็นผู้ที่สามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบจากตัวแบบได้ แม้ว่าเวลาจะผ่านไปนาน ๆ และนอกจากนี้ถ้าผู้สังเกตหรือผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นตัวแบบแสดงสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ซ้ำก็จะเป็นการช่วยความจำให้ดียิ่งขึ้น

3. กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ (Reproduction Process) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนแปรสภาพ (Transform) ภาพพจน์ (Visual Image) หรือสิ่งที่จำไว้เป็นการเข้ารหัสด้วยถ้อยคำ (Verbal Coding) และแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ ปัจจัยที่สำคัญของกระบวนการนี้ คือความพร้อมทางด้านร่างกาย และทักษะที่จำเป็นจะต้องใช้ในการเลียนแบบของผู้เรียนถ้าหากผู้เรียนไม่มีความพร้อมก็จะไม่สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมเลียนแบบได้ แบนดูรา กล่าวว่า การเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบไม่ใช่เป็นพฤติกรรมที่ลอกแบบอย่างตรงไปตรงมา การเรียนรู้โดยการสังเกตประกอบด้วยกระบวนการทางพุทธิปัญญา (Cognitive Process) และความพร้อมทางด้านร่างกายของผู้เรียน ฉะนั้นในขั้นการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ (Reproduction) ของแต่ละบุคคลจึงแตกต่างกันไปผู้เรียนบางคนก็อาจจะ

ทำได้ดีกว่าตัวแบบที่ตนสังเกตหรือบางคนก็สามารถเลียนแบบได้เหมือนมาก บางคนก็อาจจะทำได้ไม่เหมือนกับตัวแบบเพียงแต่คล้ายคลึงกับตัวแบบมีบางส่วนเหมือน บางส่วนไม่เหมือนกับตัวแบบ และผู้เรียนบางคนก็ไม่สามารถแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ ฉะนั้น แบนดูราจึงให้คำแนะนำแก่ผู้ที่มีหน้าที่เป็นตัวแบบ เช่น ผู้ปกครองหรือครูควรใช้ผลย้อนกลับที่ต้องตรวจสอบแก้ไข (Correcting Feedback) เพราะจะเป็นการช่วยเหลือให้ผู้เรียนหรือผู้สังเกตมีโอกาสทบทวนในใจว่าการแสดงพฤติกรรมของตัวแบบมีอะไรบ้าง และพยายามแก้ไขให้ถูกต้อง

4. กระบวนการจูงใจ (Motivation Process) แบนดูราอธิบายว่า แรงจูงใจของผู้เรียนในการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกตได้มาจากความคาดหวังว่าการเลียนแบบจะนำประโยชน์มาให้ เช่น การได้รับแรงเสริมหรือรางวัล หรืออาจจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ รวมทั้งการคิดว่าการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบจะทำให้ตนหลีกเลี่ยงปัญหาได้ในห้องเรียน เวลาครูให้รางวัลหรือลงโทษพฤติกรรมของนักเรียนคนใดคนหนึ่ง นักเรียนทั้งห้องก็จะเรียนรู้โดยการสังเกตและเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมหรือไม่แสดงพฤติกรรม เวลานั้นนักเรียนแสดงความประพฤติดี เช่น นักเรียนคนหนึ่งทำการบ้านเรียบร้อยถูกต้องแล้วได้รับรางวัลชมเชยจากครู หรือให้สิทธิพิเศษก็จะเป็นตัวแบบให้แก่เด็กคนอื่น ๆ พยายามทำการบ้านมาส่งครูให้เรียบร้อย เพราะมีความคาดหวังว่าจะได้รับแรงเสริมหรือรางวัลบ้าง ในทางตรงข้ามถ้านักเรียนคนหนึ่งถูกทำโทษเนื่องจากเอาของมารับประทานในห้องเรียน ก็จะเป็นตัวแบบของพฤติกรรมที่นักเรียนทั้งชั้นจะไม่ปฏิบัติตาม แม้ว่าแบนดูราจะกล่าวถึงความสำคัญของการเสริมแรงทางบวกว่ามีผลต่อพฤติกรรมที่ผู้เรียนเลียนแบบตัวแบบแต่ความหมายของความสำคัญของการเสริมแรงนั้นแตกต่างกันกับของ สกินเนอร์ (Skinner) ในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ (Operant Conditioning) การเสริมแรงในทฤษฎีการเรียนรู้ในการสังเกตเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้ผู้สังเกตแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ แต่การเสริมแรงในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์นั้น การเสริมแรงเป็นตัวที่จะทำให้ความถี่ของพฤติกรรมที่อินทรีย์ได้แสดงออกอยู่แล้วให้มีเพิ่มขึ้น อีกประการหนึ่งในทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการสังเกต ถือว่าความคาดหวังของผู้เรียนที่จะได้รับรางวัลหรือผลประโยชน์จากพฤติกรรมที่แสดงเหมือนเป็นตัวแบบเป็นแรงจูงใจที่ทำให้ผู้สังเกตแสดงออก แต่สำหรับการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์การเสริมแรงเป็นสิ่งที่มาจากภายนอกจะเป็นอะไรก็ได้ ไม่เกี่ยวกับตัวของผู้เรียน

นอกจากนี้ สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2541) ได้สรุปไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเป็นแนวคิดที่ผสมผสานกันระหว่างแนวคิดพฤติกรรมนิยมและแนวคิดทางปัญญานิยม นำเสนอโดยนักจิตวิทยาชาวแคนาดา คือ แบนดูรา (Albert Bandura) แนวคิดนี้แตกต่างจากแนวคิดของกลุ่มพฤติกรรมนิยม ซึ่งมองการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมในแง่ของการแสดงพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปว่าเกิดการเรียนรู้ แต่ Bandura มองว่า การเรียนรู้ไม่ได้พิจารณาในแง่การแสดงพฤติกรรมเพียงอย่างเดียว แต่การได้มาซึ่งความรู้ใหม่ ๆ และเก็บไว้ในความทรงจำก็ถือว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นแล้ว

แม้ยังไม่ได้แสดงออกก็ตาม และสามารถแสดงสิ่งที่จดจำนั้นออกมาได้ในภายหลัง ดังนั้นการเรียนรู้ของ Bandura นั้นมักจะเน้นที่การเปลี่ยนแปลงที่พฤติกรรมภายใน โดยไม่จำเป็นที่จะต้องมีการแสดงออก และการแสดงออกของพฤติกรรมก็จะสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ จากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทาง ปัญญาสังคมแสดงให้เห็นว่า ถ้าต้องการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลนั้น ก็สามารถเปลี่ยนแปลง ได้โดยการเปลี่ยนแปลงที่สภาพแวดล้อม (E) และปัญญาและองค์ประกอบส่วนบุคคล (P) โดยเฉพาะ การเปลี่ยนแปลงทางปัญญาและองค์ประกอบส่วนบุคคลนั้น วิธีการหนึ่งที่แบนดูราเสนอไว้ คือ การกำกับตนเอง ซึ่งแบนดูราเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์นั้นนอกจากจะพัฒนาได้โดยการเสริมแรงและการลงโทษจากภายนอกแล้ว ยังสามารถพัฒนาได้โดยการควบคุมความคิด ความรู้สึกและการกระทำ ของตนเอง เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ตนวางไว้ได้

ชุดกิจกรรม

1. ความหมายของชุดกิจกรรม

จากการศึกษาค้นคว้าของผู้วิจัย พบว่า มีการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับชุดการสอนกับ ชุดกิจกรรม ซึ่งได้ให้ความหมายของชุดการสอนกับชุดกิจกรรมเหมือนกัน ดังนั้นผู้วิจัยจะใช้คำว่า ชุดกิจกรรม แทนคำว่า ชุดการสอน โดยมีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง นวัตกรรมที่ ครูผู้สอนใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนศึกษาและใช้สื่อต่าง ๆ ในชุดกิจกรรมที่ครูผู้สอนสร้างขึ้น โดยเป็นรูปแบบของการสื่อสารระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีขั้นตอนที่เป็นระบบชัดเจน จนกระทั่ง ผู้เรียนสามารถบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

พิกุล เกิดปลั่ง (2554) ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง ชุดการจัด ประสบการณ์ที่ครูสร้างขึ้นประกอบไปด้วยสื่ออุปกรณ์ และกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนใช้ศึกษาด้วยตนเอง โดยที่มิใช่ครูเป็นที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือ

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555) ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง รูปแบบสื่อประสมที่ผลิตขึ้นอย่างเป็นระบบ มีความสมบูรณ์เบ็ดเสร็จในตัวเองทั้งเนื้อหา สารการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินผลการเรียนรู้ คำแนะนำที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่างเป็นขั้นตอน มารวบรวมเป็นชุด เพื่อสะดวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและง่ายต่อการจัดกิจกรรม การสอนของครู เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พัชรินทร์ คัสเตศรี (2560) ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง ชุดการเรียน การสอนที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียน

การสอนในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีโครงสร้างตามเนื้อหาวิชา เทคนิคกิจกรรมต่าง ๆ มีลักษณะเป็นชุด โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเอง มีครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ ในแต่ละชุดประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบที่นำหลักการทางจิตวิทยามาใช้ประกอบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ประกาศิรี ปราโมทย์ (2561) ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปแบบสื่อประสมที่ผลิตขึ้นอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้ประกอบการสอนของครูผู้สอน และใช้สื่อสาระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีขั้นตอน เพื่อสะดวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและง่ายต่อการจัดกิจกรรมการสอนของครู และช่วยเสริมประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กาญจนา บุญประคม (2561) ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง ชุดการเรียนการสอนที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบต่าง ๆ มีลักษณะเป็นชุด โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเอง มีครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ ในแต่ละชุดประกอบด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ แบบประเมินที่นำหลักการคิดเชิงบริหารมาใช้ประกอบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

จากการศึกษาความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง ชุดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เพื่อช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยสื่อ อุปกรณ์ และกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำและคอยช่วยเหลือ เพื่อให้เป็นไปตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ประเภทของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมมีหลายประเภทที่เรานำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน ดั้งที่นักการศึกษาได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

บุญเกื้อ ควรรหาเวช (2542) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย คือ ชุดกิจกรรมสำหรับผู้สอนจะใช้สอนผู้เรียนเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นกิจกรรมการสอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดกิจกรรมแบบนี้จะช่วยให้ผู้สอนลดการพูดให้น้อยลง และเป็นการใช้สื่อการสอนที่มีพร้อมในชุดกิจกรรมในการเสนอเนื้อหามากขึ้น สื่อที่ใช้ อาจได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ หรือกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นต้น

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม คือ ชุดกิจกรรมสำหรับผู้เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ประมาณ 5-7 คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรรมแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนและให้ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมชนิดนี้มักจะใช้สอนในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นต้น

3. ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมตามเอกัตภาพ คือ ชุดกิจกรรมสำหรับผู้เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล เช่น ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเอง อาจเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ ส่วนมากมักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียนเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ด้วยชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมชนิดนี้อาจจะจัดในลักษณะของหน่วยการสอนย่อยหรือโมเดลก็ได้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546) ได้แบ่งชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็น

3 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบคำบรรยายของครู คือ ชุดการสอนสำหรับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ หรือเป็นการสอนที่มุ่งปูพื้นฐานให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้ลดเวลาในการอธิบายของผู้สอนให้พูดน้อยลง เพิ่มเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติมากขึ้น โดยใช้สื่อที่มีพร้อมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ สิ่งสำคัญคือสื่อที่นำมาใช้จะต้องให้ผู้เรียนได้เห็นชัดเจนทุกคนและมีโอกาสได้ใช้ครบทุกคนทุกกลุ่ม

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม คือ ชุดการสอนสำหรับผู้เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ประมาณ 4-5 คน โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชนิดนี้มักใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล คือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคล เช่น ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความต้องการและความสนใจของตนเอง อาจเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ จุดประสงค์หลักคือมุ่งให้ทำความเข้าใจกับเนื้อหาเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ ส่วนใหญ่จัดในลักษณะของหน่วยการสอนย่อย

กระทรวงศึกษาธิการ (2547) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกิจกรรมกลุ่ม มุ่งให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งอาจมีการจัดการเรียนการสอนเป็นศูนย์การเรียนรู้ โดยวางเค้าโครงเรื่อง จัดประเด็นเนื้อหาหน่วยความรู้ที่เป็นอิสระจากกัน สามารถเรียนรู้จบในหน่วย โดยความรู้แต่ละเรื่องที่มีสัดส่วนเนื้อหาใกล้เคียงกัน อาจจัดหน่วยความรู้ให้ได้ประมาณ 3-5 เรื่อง ตามสัดส่วนของการแบ่งประเด็นเนื้อหา

แต่ละเรื่อง และเวลาที่ใช้ศึกษาในแต่ละศูนย์ กิจกรรมในศูนย์จัดในรูปแบบเรียนเป็นรายบุคคล หรือเรียนร่วมกันเป็นกลุ่ม มีสื่อการเรียน บทเรียน แบบฝึกครบบตามจำนวนนักเรียนในแต่ละศูนย์

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล คือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียน เพื่อให้เรียนรู้ด้วยตนเองตามลำดับขั้นความสามารถของแต่ละคน เมื่อเรียนจบแล้วจะทดสอบ ประเมินผลความก้าวหน้า แล้วจึงศึกษาชุดอื่น ๆ ต่อไปตามลำดับ ถ้ามีปัญหานักเรียนสามารถปรึกษากันได้ โดยผู้สอนพร้อมที่จะช่วยเหลือแนะนำ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ให้พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองไปได้ถึงขีดสุดของความสามารถเป็นรายบุคคล

ประกาศิรี ปราโมทย์ (2561) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับครูผู้สอนในการจัดการศึกษาในระบบนั้น ออกเป็น 4 รูปแบบ คือ

1. ชุดกิจกรรมสำหรับครูผู้สอน คือ ชุดการเรียนการสอนที่ครูใช้ประกอบการสอน ประกอบด้วย คู่มือครู สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย มีการจัดกิจกรรมและสื่อการสอน ประกอบการบรรยายของครูผู้สอน ชุดการเรียนการสอนจะมีเนื้อหาสาระวิชาเพียงหน่วยเดียวและใช้กับผู้เรียนทั้งชั้น โดยจะแบ่งบรรยายเป็นหัวข้อ และมีการกำหนดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอน

2. ชุดกิจกรรมสำหรับกิจกรรมกลุ่ม คือ ชุดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ศึกษาความรู้ร่วมกัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ในชุดกิจกรรม

3. ชุดกิจกรรมรายบุคคล คือ ชุดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง โดยนักเรียนจะเรียนรู้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในชุดกิจกรรม ซึ่งสามารถศึกษาได้ทั้งในและนอกห้องเรียน และเมื่อศึกษาจบจนครบทุกขั้นตอนแล้วนักเรียนจึงจะสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้

4. ชุดกิจกรรมแบบผสม คือ ชุดกิจกรรมที่มีการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งบางขั้นตอนครูผู้สอนอาจใช้วิธีการบรรยายประกอบสื่อ บางขั้นตอนอาจใช้เกม บางขั้นตอนอาจให้นักเรียนศึกษาความรู้ด้วยตนเองจากชุดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมแบบกลุ่ม เป็นต้น

3. องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2533 อ้างอิงมาจาก พิกุล เกิดปลั่ง, 2554) เสนอว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรมประกอบด้วยสื่อประสมในรูปของวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการตั้งแต่สองอย่างขึ้นไป บูรณาการโดยใช้วิธีการจัดระบบเพื่อให้ชุดกิจกรรมแต่ละชุดมีประสิทธิภาพ และมีความสมบูรณ์ เบ็ดเสร็จไปในตัวเอง ทว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยและเนื้อหาที่จัดระบบไว้แล้ว ชุดกิจกรรมอาจอยู่ในแฟ้มหรือกล่องที่มีจำนวนเท่ากับหน่วยการสอนในแต่ละวิชา การผลิตชุดกิจกรรมจึงต้องมีการจัดระบบที่เหมาะสมและการใช้ชุดกิจกรรมจึงควรมีห้องจัดไว้เป็นพิเศษเรียกว่า “ห้องเรียนรายบุคคล” หรือ “ห้องเรียนแบบโปรแกรม” ชุดกิจกรรมจะมีลักษณะอย่างไรและประกอบด้วยสื่อ

ประเภทใดบ้างขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้ อาจใช้สิ่งที่มีราคาแพง เช่น ระบบบันทึกภาพ फिल्म สไลด์ หรือ สิ่งที่มีราคาถูก เช่น วัสดุกราฟิก รูปภาพต่าง ๆ และใบไม้ใบหญ้าที่สามารถหาได้ในท้องถิ่น ซึ่งได้จำแนกองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. คู่มือสำหรับผู้ใช้ชุดกิจกรรม หรือผู้เรียนที่ต้องเรียนจากชุดกิจกรรม
2. คำสั่งหรือการมอบงาน เพื่อกำหนดแนวทางการเรียนให้นักเรียน
3. เนื้อหาสาระและสื่อ โดยจัดให้อยู่ในรูปของสื่อการสอนแบบประสม และกิจกรรมการเรียนการสอนแบบกลุ่ม และรายบุคคล
4. การประเมินผล เป็นการประเมินผลของกระบวนการ ได้แก่ แบบฝึกหัด รายงาน การค้นคว้า และผลของการเรียนรู้ในรูปแบบทดสอบต่าง ๆ

กิดานันท์ มลิทอง (2546) เสนอว่า ชุดกิจกรรมของแต่ละวิชานั้นจะถูกจัดทำขึ้นสำหรับให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง แต่ละชุดจะมีองค์ประกอบที่ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของบทเรียน และวัตถุประสงค์ของการใช้ โดยทั่วไปแล้วประกอบไปด้วย

1. คู่มือสำหรับครูผู้สอนในการใช้ชุดกิจกรรมจะมีรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการจัดหาวัสดุอุปกรณ์ ส่วนในชุดกิจกรรมจะเป็นรายละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงเนื้อหา และกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนรู้
2. คำสั่งเพื่อกำหนดแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. เนื้อหาบทเรียน ซึ่งสามารถจัดอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ โดยคำนึงถึงความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ และเป็นเนื้อหาตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้
4. กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการออกแบบให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดให้ หรือค้นคว้าต่อจากที่เรียนไปแล้ว เพื่อความรู้ที่กว้างขวางขึ้น
5. แบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนนั้น เพื่อประเมินผู้เรียน สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่สำคัญของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เป็นคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับครูหรือนักเรียน ภายในคู่มือจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดกิจกรรม อาจจะเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้
2. บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ จะเป็นส่วนที่บอกให้นักเรียนดำเนินการเรียน หรือประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้นักเรียนดำเนินกิจกรรม และการสรุปบทเรียน
3. เนื้อหาสาระและสื่อที่บรรจุไว้ในรูปของสื่อต่าง ๆ อาจประกอบด้วย บทเรียน โปรแกรมสไลด์ เทปบันทึกเสียง วีดีโอ แผ่นภาพโป่งใส วัสดุกราฟิก หุ่นจำลอง ของตัวอย่าง และรูปภาพ เป็นต้น นักเรียนจะศึกษาจากสื่อต่าง ๆ ที่บรรจุในชุดกิจกรรมตามที่กำหนดไว้ให้

4. แบบประเมินผล นักเรียนจะทำการประเมินผลความรู้ด้วยตนเองก่อนและหลังทำกิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินผลที่อยู่ในชุดกิจกรรม อาจจะเป็นแบบฝึกหัดให้เติมคำลงในช่องว่าง เลือกคำตอบที่ถูก จับคู่ ดูผลจากการทดลอง หรือให้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม

วรรณทิพา รอดแรงคำ และพิมพ์ันธ์ เดชะคุปต์ (2551) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่สำคัญของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรม เป็นส่วนที่บอกถึงลักษณะที่ต้องการพัฒนาผู้เรียน
2. คำชี้แจง โดยต้องอธิบายความมุ่งหมาย ความสำคัญของการจัดกิจกรรม และอธิบายหลักหรือแนวทางในการฝึกทักษะให้กับผู้เรียน เพื่อให้เห็นภาพของการจัดกิจกรรมอย่างคร่าว ๆ และมีประโยชน์ที่จะได้ทราบว่ากิจกรรมนั้นมีลักษณะตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่
3. จุดมุ่งหมาย เป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายสำคัญของกิจกรรมนั้น ๆ ประกอบด้วยจุดมุ่งหมาย 2 ประเภท คือ จุดมุ่งหมายทั่วไป และจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม
4. แนวคิด เป็นส่วนที่ระบุเนื้อหาหรือมโนคติของกิจกรรมนั้น เป็นการอธิบายเกี่ยวกับสาระสำคัญที่ผู้เรียนควรได้รับและเข้าใจจากการเรียนตามกิจกรรมนั้น ซึ่งสาระสำคัญควรจะได้รับการย้ำและเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจเป็นพิเศษ
5. สื่อ เป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม เพื่อช่วยให้ครูผู้สอนทราบว่าต้องเตรียมอะไรไว้ล่วงหน้าบ้าง
6. เวลาที่ใช้ โดยประมาณว่ากิจกรรมนั้นควรจะใช้เวลาเท่าใด อาจจำเป็นต้องยืดหยุ่นตามความจำเป็น หากพบว่าผู้เรียนมีความพร้อมมากการใช้เวลาอาจลดลงได้ หากผู้เรียนมีความพร้อมน้อยการใช้เวลาอาจเพิ่มขึ้น สิ่งที่สำคัญคือครูผู้สอนไม่ควรข้ามขั้นตอนหรือลดเวลาในการอภิปราย เพราะการอภิปรายเป็นขั้นตอนที่สำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน
7. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุวิธีการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ วิธีการจัดกิจกรรมให้จัดไว้เป็นขั้นตอน สะดวกต่อการดำเนินกิจกรรม โดยต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความก้าวหน้าในด้านความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ด้านต่าง ๆ
8. การประเมินผล เป็นการทดสอบผู้เรียนหลังจากได้ปฏิบัติกิจกรรมแล้วว่ามี ความรู้ความเข้าใจมากน้อยเพียงใด โดยแบบทดสอบที่ใช้ต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ แนวคิด และเนื้อหาสาระ นอกจากนี้ ครูผู้สอนอาจประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม เช่น การทำงานกลุ่ม การแสดงความคิดเห็น การนำเสนอผลงาน
9. ภาคผนวก เป็นส่วนที่ให้ความรู้กับครูผู้สอน ซึ่งประกอบด้วยคำเฉลยแบบทดสอบ แบบฝึกกิจกรรม คำเฉลยแบบฝึกกิจกรรม ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับทักษะในกิจกรรม

นั้น ๆ ความรู้และข้อแนะนำเกี่ยวกับการใช้ และการสร้างสื่อชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบกับ ชุดฝึกกิจกรรม และข้อเสนอแนะที่เป็นแนวทางในการดำเนินกิจกรรม

4. การพัฒนาชุดกิจกรรม

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อนำมาพัฒนาการเรียนการสอนนั้น มีนักการศึกษาได้เสนอ ขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

เพ็ญศรี สร้อยเพชร (2545) ได้เสนอขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรมไว้ 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดหมวดหมู่ เนื้อหา และประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือ บูรณาการเป็นแบบสหวิทยาการตามที่เหมาะสม เป็นการกำหนดว่าจะทำชุดกิจกรรมในวิชาอะไร ระดับชั้นใดโดยดูเนื้อหาจากหลักสูตร หรือแผนการในแต่ละวิชาเพื่อเป็นแนวทาง
2. กำหนดหน่วยการสอน ในขั้นตอนนี้เป็นการแบ่งเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ออกเป็น หน่วยย่อยที่ครูสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ใน 1 สัปดาห์ หรือ 1 ครั้ง ซึ่งอาจจะใช้เวลา 1-3 คาบ แล้วแต่ผู้สร้างกิจกรรมจะกำหนด
3. กำหนดหัวข้อผู้สอนจะต้องถามตนเองว่า ในการสอนแต่ละหน่วยควรให้ ประสบการณ์แก่นักเรียนอะไรบ้าง แล้วกำหนดออกมาเป็น 4-6 หัวข้อ
4. กำหนดมโนทัศน์และหลักการให้สอดคล้องกับหัวข้อ โดยสรุปแนวคิดสาระ และหลักเกณฑ์สำคัญไว้เพื่อเป็นแนวทางจัดเนื้อหาการสอนให้คล้องกัน
5. กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวข้อ มโนทัศน์ โดยอาจจะคิดเป็น วัตถุประสงค์ทั่วไปก่อน แล้วจึงเขียนเป็นเชิงพฤติกรรมที่ต้องมีเกณฑ์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไว้ ทุกครั้ง
6. กำหนดกิจกรรมการเรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยกำหนดแนวทางการเรียนโดยละเอียดว่าผู้สอนและผู้เรียนจะต้องปฏิบัติกิจกรรมอะไรบ้าง ใช้สื่อการเรียนในขั้นตอนไหน อย่างไร เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น อาจเขียนให้อยู่ในรูปของแผนการสอนก็ได้ หรือใช้แบบสอบบึงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากผ่านกิจกรรมเรียนร้อยแล้ว นักเรียนได้เปลี่ยน พฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่
7. กำหนดแบบประเมินผล ต้องประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่เขียนไว้เพื่อที่จะประเมินว่าหลังจากผู้เรียนประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ตามขั้นตอนที่วางไว้ แล้วผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่
8. เลือกและผลิตสื่อการสอน ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่มีความละเอียดสลับซับซ้อน มากเพราะผู้สร้างกิจกรรมจะต้องรู้หลักและทฤษฎีในการผลิตสื่อการสอนแบบต่าง ๆ ว่าสื่อที่จะใช้ หน้าชั้นเรียนควรมีลักษณะขนาดและสีสน้อย่างไร สื่อสำหรับกิจกรรมกลุ่มและรายบุคคลมีลักษณะ อย่างไร จึงจะทำให้ผู้เรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

9. หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมเพื่อเป็นการประกันว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพที่จะนำไปใช้สอน แล้วผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามเกณฑ์ที่ผู้ผลิตคาดหวังไว้ จึงมีการ กำหนดเกณฑ์ไว้โดยคำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผล ดังนั้น การกำหนดเกณฑ์จึงต้องคำนึงถึง “กระบวนการ” และ “ผลลัพธ์” โดยกำหนดตัวเลขเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่มีค่าเป็น E_1/E_2

10. การใช้ชุดกิจกรรม เมื่อพัฒนาชุดกิจกรรมและได้ปรับปรุงจนมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้แล้วก็สามารถนำไปสอนผู้เรียนได้ตามลักษณะและประเภทของชุดกิจกรรม บุญชม ศรีสะอาด (2545) ได้เสนอขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

1. กำหนดเรื่องที่จะใช้พัฒนาชุดกิจกรรมว่าเป็นเรื่องใด
 2. เขียนหลักการและเหตุผลในการเรียนด้วยชุดกิจกรรม ความสำคัญของ ชุดกิจกรรม ขอบเขตของเนื้อหาการเรียน และความสัมพันธ์กับเรื่องอื่น ๆ
 3. กำหนดจุดประสงค์ซึ่งจะเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดผลการเรียน
 4. สืบหาสื่อการเรียนรู้ และแหล่งค้นคว้าให้กว้างขวาง เพื่อที่จะได้นำข้อมูล เหล่านั้นมาพิจารณากำหนดกิจกรรม และสื่อการเรียนรู้
 5. วิเคราะห์ภารกิจ เพื่อจะได้ทราบว่าในการเรียนเรื่องนั้น จะต้องอาศัยความรู้ พื้นฐาน อะไรบ้าง ระหว่างที่ปฏิบัติกิจกรรมจะต้องเรียนรู้อะไร กิจกรรมได้สะท้อนจุดประสงค์ข้อใด
 6. กำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ เป็นการพิจารณากำหนดงานที่จะให้ผู้เรียน ปฏิบัติ เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ ควรจัดให้มีกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน
 7. สร้างเครื่องมือประเมินผล สำหรับประเมินก่อนเรียน และหลังเรียน โดยวัดส่วนที่เป็นความรู้ และทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรม และครอบคลุม จุดประสงค์ของการเรียนรู้
 8. นำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้ว ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ
 9. ทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม แล้วปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ที่ค้นพบ
 10. พิมพ์ฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มผู้เรียนที่เป็นเป้าหมายต่อไป
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547) ได้เสนอขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

1. กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรม อาจทำการแบ่งย่อยหัวข้อเป็นหัวข้อย่อย ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาและลักษณะของการใช้ชุดกิจกรรม
 2. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจมีการกำหนดเป็นกลุ่มสาระ การเรียนรู้ หรือบูรณาการให้เหมาะสมตามวัย
 3. จัดหน่วยการเรียนรู้ให้เหมาะสมว่าจะมีการแบ่งเป็นกี่หน่วย มีหัวข้อย่อย อะไรบ้าง ใช้เวลานานเท่าไร ให้พิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น
 4. กำหนดหัวข้อเรื่อง เพื่อสะดวกแก่นักเรียนที่จะได้รู้ว่าแต่ละหน่วยประกอบด้วย หัวข้อใดบ้าง
 5. กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการ ต้องมีการกำหนดให้ชัดเจนว่านักเรียน เกิดความคิดรวบยอด หรือหลักการใดบ้าง
 6. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ หมายถึง จุดประสงค์ที่แสดงพฤติกรรม การเรียนรู้หรือจุดประสงค์ทั่วไป รวมทั้งเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 7. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิง พฤติกรรม เพื่อเป็นแนวทางการผลิตสื่อการเรียน กิจกรรมการเรียน และการออกแบบทดสอบ
 8. กำหนดแบบประเมินผล ออกแบบประเมินให้ตรงตามจุดประสงค์เชิง พฤติกรรม เพื่อทราบความเป็นไปของนักเรียนว่ามีความก้าวหน้าทางการเรียนเป็นอย่างไร
 9. เลือกและผลิตสื่อการเรียนรู้ ควรมีสื่อการเรียนรู้ในแต่ละหัวเรื่องให้เรียบร้อย ควรจัดสื่อเหล่านั้นออกเป็นหมวดหมู่ในกล่องหรือแฟ้มที่เตรียมไว้ก่อนนำไปหาประสิทธิภาพ เพื่อหาความตรงความเที่ยงก่อนนำไปใช้งาน
 10. สร้างข้อทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและ กิจกรรมที่กำหนดให้เกิดการเรียนรู้กับผู้เรียน โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสำคัญ
 11. การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เมื่อสร้างชุดกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ต้องนำไปทดสอบโดยวิธีการต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริง
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2553) ได้เสนอขั้นตอนการพัฒนาชุดกิจกรรม ได้ดังนี้
1. เลือกหัวข้อ โดยกำหนดขอบเขตและประเด็นสำคัญของเนื้อหา ซึ่งได้จากการ วิเคราะห์ มาตรฐานการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรในระดับชั้นที่สอนว่าหัวข้อใด เหมาะสมที่ควรนำไปใช้พัฒนาชุดกิจกรรม
 2. กำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำชุดกิจกรรม โดยคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียน
 3. เขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อจะได้ทราบว่าเมื่อศึกษาชุดกิจกรรม จบแล้วผู้เรียนต้องมีความสามารถอย่างไร

4. สร้างแบบทดสอบ เพื่อวัดความรู้พื้นฐานเดิมของผู้เรียน แบบทดสอบย่อย เพื่อวัดความรู้หลังจากเรียนเนื้อหาเรียบร้อยแล้ว และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5. จัดทำชุดกิจกรรม ที่ประกอบด้วย คำสั่งกิจกรรม เฉลยกิจกรรม เนื้อหา แบบฝึกหัด แบบทดสอบ และเฉลยแบบทดสอบ

6. วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีกิจกรรมที่หลากหลาย ฝึกทักษะการคิด และการทำงานกลุ่มให้กับผู้เรียน

7. การรวบรวมและจัด ทำ สื่อการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับเนื้อหา และ จุดประสงค์การเรียนรู้

5. การหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมีขั้นตอน ดังนี้ (พัชรินทร์ คัสเตศรี, 2560)

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นทดสอบกับนักเรียน 1 คน (One-to-One Testing) โดยเลือกนักเรียนที่ยังไม่เคยเรียนเรื่องที่จะสอนมาก่อนเลย จำนวน 1 คน แล้วให้เรียนจากชุดกิจกรรมจนจบ โดยปฏิบัติดังนี้

1. ตอบแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test)
2. เรียนจากชุดกิจกรรมจนจบบทเรียน
3. ทำแบบฝึกหัดในบทเรียนไปพร้อมกันในขณะที่เรียน
4. ตอบแบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) แล้วนำผลที่ได้รับมาพิจารณา

ปรับปรุงส่วนที่เห็นว่ายังบกพร่อง เช่น เนื้อหา สื่อต่าง ๆ แบบทดสอบต่าง ๆ ให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นทดลองกับกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) ใช้กับนักเรียน 10 คน ที่ยังไม่เคยเรียนบทเรียนดังกล่าวมาก่อน ดำเนินการเช่นเดียวกับขั้นที่ 1 ทุกประการ เมื่อเสร็จกระบวนการแล้วนำชุดกิจกรรมแก้ไขข้อบกพร่องอีกครั้งหนึ่ง และนำผลคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และทำแบบทดสอบหลังเรียนไปหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมโดยใช้เกณฑ์ 80/80

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นทดลองภาคสนาม (Field Testing) โดยทดลองใช้กับนักเรียน ทั้งชั้นเรียน โดยใช้วิธีการเช่นเดียวกับขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 แล้วนำผลไปหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

การคำนวณค่าประสิทธิของชุดกิจกรรม

80 ตัวแรก คือ คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของกลุ่มในการทำงานแบบฝึกหัด ในบทเรียน

80 ตัวหลัง คือ คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของกลุ่มในการทำแบบทดสอบ หลังเรียน ถ้าปรากฏว่าทั้งคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของกลุ่มในการทำแบบฝึกหัด และการทำ

แบบทดสอบหลังเรียนได้ไม่ต่ำกว่า 80 ทั้งคู่ ก็ถือว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมามีประสิทธิภาพ อยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

เกณฑ์การวัดประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

เกณฑ์การวัดประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่า นักเรียนจะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นพึงพอใจ โดยกำหนดให้เป็นเปอร์เซ็นต์ผลเฉลี่ยของ คะแนนการทำงาน และประกอบกิจกรรมของนักเรียนทั้งหมดต่อเปอร์เซ็นต์ของการสอบหลังเรียน ของนักเรียนทั้งหมดนั้น คือ E_1/E_2 หรือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

ประสิทธิภาพของกระบวนการ คือ การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transition Behavior) ของนักเรียน ได้แก่ การประกอบกิจกรรมกลุ่ม งานที่มอบหมายและ กิจกรรมอื่น ๆ ที่ผู้สอนกำหนดไว้กระทำได้โดยการเอาคะแนนงานทุกชิ้นของนักเรียนแต่ละคน มารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ย และเทียบส่วนเป็นร้อยละ

ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ การประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (Terminal Behavior) โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนและการสอบปลายภาคเรียน ทำได้โดยเอาคะแนน ของนักเรียนทั้งหมดรวมกันหาค่าเฉลี่ยแล้วเทียบส่วนเป็นร้อยละ

ระดับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่จะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และ เป็นระดับที่ผู้สร้างชุดกิจกรรมพอใจว่า หากชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้วชุดกิจกรรมก็มี คุณค่าน่าพอใจ การกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้น โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำ จะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะหรือเจตคติตั้งไว้ต่ำกว่า เช่น 75/75

จากเกณฑ์การวัดประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมดังที่ได้กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึง ได้กำหนดเกณฑ์การวัดประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไว้ที่ 80/80 เพราะเป็นการวัดประสิทธิภาพของ ชุดกิจกรรมที่มีเนื้อหาทั้งที่เป็นความรู้ความจำและเนื้อหาที่เป็นทักษะ

การยอมรับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม มี 3 ระดับ ดังนี้ คือ

1. สูงกว่าเกณฑ์เมื่อประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าเกิน 2.5 เปอร์เซนต์
2. เท่ากับเกณฑ์เมื่อประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมสูงกว่าเกณฑ์ แต่ไม่ต่ำกว่า 2.5 เปอร์เซนต์ ถือว่ายังมีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้
3. ต่ำกว่าเกณฑ์เมื่อประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่า ต่ำกว่า 2.5 เปอร์เซนต์

6. ข้อจำกัดของชุดกิจกรรม

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ได้กล่าวว่า ข้อจำกัดของชุดกิจกรรม มีดังนี้

1. ผู้สอนต้องนำวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนมาใช้ก่อนเริ่มบทเรียนหรือระหว่างการศึกษาบทเรียน มิฉะนั้นแล้วผู้เรียนจะไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้
2. เรื่องที่ให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ด้วยตนเอง ควรเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาสาระที่ง่ายสำหรับผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองได้
3. การให้ผู้เรียนศึกษาชุดการเรียนการสอนนั้นต้องมีบัตรงาน ใบงาน แบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ที่ฝึกผู้เรียนให้รู้จักคิดวิเคราะห์ และควรมีเฉลยให้ผู้เรียนตรวจสอบความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งถ้าเป็นกรณีคำถามปลายเปิด หรือฝึกทักษะการคิดจะไม่มีเฉลยที่ชัดเจนลงไปจึงต้องมีแบบเฉลยที่หลากหลาย

เกริก และจินตนา ท่วมกลาง (2555) ได้กล่าวว่า แม้ว่าชุดการสอนจะเป็นสื่อการสอนที่มีกระบวนการผลิตที่เป็นระบบ มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้เป็นอย่างดี แต่ชุดการสอนก็ยังมีข้อจำกัดในการใช้เพื่อจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ปัญหาในการผลิตชุดการสอนมีความยุ่งยาก เพราะมีกระบวนการวิเคราะห์หลายขั้นตอน
2. ครูผู้สอนซึ่งขาดความรู้ความเข้าใจ ไม่สามารถผลิตชุดการสอนมาใช้กับนักเรียนได้
3. การผลิตชุดการสอนต้องอาศัยบุคคลหลายฝ่ายมาร่วมในการผลิต เช่น ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการวัดผล ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา หากขาดบุคคลใดใน 3 ด้านจะทำให้ชุดการสอนที่ผลิตขึ้นมีจุดอ่อนในตัวเอง ทำให้ประสิทธิภาพของชุดการสอนจึงไม่เป็นไปตามที่คาดหวังไว้
4. มีปัญหาด้านงบประมาณในการผลิต การผลิตชุดการสอนต้องใช้งบประมาณในการผลิตมาก ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญของสถานศึกษาและครูผู้สอน
5. ปัญหาความยุ่งยากในการใช้และการเก็บรักษา เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนมีการทำกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติร่วมกัน
6. การจัดการเรียนรู้ระบบกลุ่มอาจทำให้เกิดเสียงรบกวนห้องข้างเคียงได้
7. สื่อการสอนมีลักษณะเป็นสื่อประสม การเก็บรักษาจำเป็นต้องมีตู้เก็บหรือกระเป๋ากล่องที่มีความคงทน
8. การแบ่งกลุ่มผู้เรียนในการเรียนรู้สามารถจัดแบบคละความสามารถได้ยาก
9. ผู้เรียนขาดความรับผิดชอบต่อการเรียน เมื่อเรียนแล้วไม่เก็บวัสดุให้ครบถ้วน ทำให้ผู้เรียนครั้งต่อไปรับอุปกรณ์ไม่ครบการการเรียนรู้จึงไม่สมบูรณ์

10. ผู้เรียนมีความแตกต่างด้านการเรียน ต้องจัดทำชุดการสอนสำรองสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษได้เรียนรู้

7. ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เต็มศักยภาพ และบรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ ซึ่งมีนักการศึกษากล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2542) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาที่สลับซับซ้อน และมีลักษณะเป็นนามธรรมได้ดี
2. เพื่อเร้าความสนใจของผู้เรียนให้สนใจเรียนยิ่งขึ้น และช่วยส่งเสริมประสบการณ์ของผู้เรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
4. ช่วยให้ผู้สอนมีความมั่นใจในการสอน เพราะชุดฝึกผลิตไว้เป็นหมวดหมู่สามารถนำไปใช้ได้ทันที
5. เพื่อช่วยส่งเสริมการคิด การแก้ปัญหาในการเรียนได้
6. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนที่เรียนช้า เรียนได้เร็วขึ้น

เพ็ญศรี สร้อยเพชร (2545) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหา ประสบการณ์ที่สลับซับซ้อน และคุณลักษณะนามสูง
2. ช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนของตนเอง
3. ประหยัดเวลา แรงงาน รายจ่าย
4. แก้ปัญหาในโรงเรียนที่มีครูไม่เพียงพอ
5. ใช้ได้ทุกระดับการศึกษา

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2546) กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมจะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมได้มีโอกาสประกอบกิจกรรมที่สนใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. ชุดกิจกรรมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีสามารถเรียนได้ตามความสนใจและศักยภาพของตนเอง

3. ชุดกิจกรรมช่วยส่งเสริมและฝึกทักษะให้ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อนตนเองและสังคม

4. ชุดกิจกรรมช่วยให้การเรียนเป็นอิสระจากครูผู้สอน เนื่องจากการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม ครูผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยาย มาเป็นผู้แนะนำ ช่วยเหลือ และใช้ชุดกิจกรรมทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ แทนครู

5. ชุดกิจกรรมช่วยแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะชุดกิจกรรมสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถ ความถนัด ความสนใจ และตามโอกาสที่เอื้อต่อความแตกต่างของผู้เรียน

6. ชุดกิจกรรมช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้แก่ครู เพราะในการผลิตชุดกิจกรรมนั้นได้จัดระบบการใช้สื่อการเรียนรู้ ทั้งการผลิตสื่อการเรียนรู้กิจกรรม ตลอดจนข้อแนะนำการใช้สำหรับครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้ทันที

7. ชุดกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบต่อเนื่องหรือการศึกษาตลอดชีวิต เพราะสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกเวลาและทุกสถานที่

8. ชุดกิจกรรมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ เพราะได้ผลิตขึ้นอย่างเป็นระบบ มีการทดลองใช้งานแน่ใจว่าใช้ได้ผลดี มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สลิลนา ศรีสุขศิริพันธ์ (2554) กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ผู้สอนมีอิสระที่จะให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือ
2. การทำกิจกรรมการเรียนโดยการทดลองอาจดำเนินการโดยผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือ เป็นรายกลุ่มเล็ก ๆ ก็ได้
3. ผู้เรียนอาจศึกษากิจกรรม วิธีการปฏิบัติจากสิ่งที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้
4. เป็นเทคนิคที่เป็นรากฐานของการแก้ปัญหา
5. เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ทำการสืบเสาะหาความรู้และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง
6. ผู้เรียนได้เพิ่มพูนความสามารถในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น มีทักษะมากขึ้น
7. ช่วยพัฒนาเจตคติ
8. เป็นการเรียนรู้ตามหลักการทำงานของนักวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้หลักเกณฑ์ และข้อเท็จจริงที่อยู่รอบ ๆ ตัวได้อย่างลึกซึ้งและรวดเร็ว

9. ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ ได้พบปัญหา ได้แก้ปัญหา ได้ค้นพบความรู้
นิตยา ไพรสันต์ (2555) กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
ไว้ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถตามความต้องการของตน
ช่วยให้ทุกคนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ตามอัตราการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. ฝึกการตัดสินใจ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และทำให้ผู้เรียนมีความ
รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
3. ช่วยให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่ซับซ้อนและ
มีลักษณะเป็นนามธรรมสูง ซึ่งไม่สามารถถ่ายทอดด้วยการบรรยายได้
4. ทำให้การเรียนรู้เป็นอิสระจากอารมณ์และบุคลิกของครูผู้สอน
5. ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้กับผู้เรียน
6. ได้รับความสนใจของผู้เรียนไม่ให้เป็นภาระในการเรียน
7. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการพัฒนาในทุก ๆ ด้าน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

สุภารัตน์ แก้วสุทธิ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทัน
สื่อและพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า
กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มนักเรียน/
นักศึกษา และผู้มีรายได้น้อยกว่า 5,000 บาทต่อเดือน จะมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากการละเมิด
สิทธิส่วนบุคคลน้อยกว่ากลุ่มที่มีอายุมากกว่า มีระดับการศึกษาสูงกว่า กลุ่มคนวัยทำงานและกลุ่มที่มี
รายได้ต่อเดือนมากกว่า นอกจากนี้ ผลจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต
ไม่มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการป้องกันตนเอง
จากการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อเฉพาะด้านเพศ
ที่แตกต่างกัน ส่วนลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการละเมิด
สิทธิส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน เฉพาะในด้านอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้

กฤษณัท แสนทวี (2553) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับและระดับการรู้เท่าทันสื่อ
ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ และ
แนวโน้มพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังการเปิดรับสื่อมวลชน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการ
เปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต 1-3 ชม.ต่อวัน ในช่วงเวลา 20.01-24.00 น. ส่วนใหญ่เปิดรับสื่อโทรทัศน์

สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อวิทยุกระจายเสียง และสื่อหนังสือพิมพ์ โดยมีเหตุผลในการเปิดรับสื่อเพื่อความบันเทิง ด้านระดับการรู้เท่าทันสื่อพบว่า มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ 2 คือ ระดับความเข้าใจ ซึ่งผู้รับสารยังไม่สามารถวิเคราะห์และประเมินค่าความหมายตรงที่สื่อนำเสนอได้ ทั้งนี้ แนวโน้มพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังจากการใช้สื่อมวลชนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลประกอบการเรียนมากที่สุด สำหรับการทดสอบสมมติฐานพบว่า เพศ อายุ และลักษณะการพักอาศัยแตกต่างกันมีระดับการรู้ทันสื่อ ไม่แตกต่างกัน แต่ผลการเรียนแตกต่างกันจะมีระดับความรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน และพบว่า ความถี่ในการเปิดรับสื่อ รูปแบบการเปิดรับสื่อ และช่วงเวลาในการเปิดรับสื่อมีความสัมพันธ์กับระดับการรู้เท่าทันสื่อ ส่วนผลการศึกษาเชิงคุณภาพพบว่า มีความสอดคล้องกับผลการศึกษาเชิงปริมาณคือ สามารถรับรู้และเข้าใจในเนื้อหาของละครซีทีคอมได้ตามที่ผู้ผลิตนำเสนอ แต่ไม่สามารถวิเคราะห์ถึงความหมายแฝงได้

อมร สวัสดิ์รักษ์ และคนอื่น (2559) ซึ่งได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีพฤติกรรมการรับข้อมูลจากสื่อประเภทต่าง ๆ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ประเภทสื่ออินเทอร์เน็ต ร้อยละ 41.00 นักเรียนมีการรับข้อมูล 3-4 ชั่วโมง ประเภทสื่อโทรทัศน์ ร้อยละ 69.75 นักเรียนมีการรับข้อมูล 1-2 ชั่วโมง และประเภทสื่อหนังสือพิมพ์ ร้อยละ 61.00 นักเรียนรับข้อมูลน้อยกว่า 1 ชั่วโมง 2) การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้ชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน 4 ด้าน จำนวน 9 กิจกรรม ประกอบด้วย ด้านการเข้าถึงสื่อ มี 1 กิจกรรม ด้านการวิเคราะห์สื่อ มี 3 กิจกรรม ด้านการประเมินค่าสื่อ มี 3 กิจกรรม และด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์มี 2 กิจกรรม ซึ่งนักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับปฏิบัติมาก สูงกว่าก่อนทดลองใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับปฏิบัติปานกลาง

จินตวีร์ โยสีดา (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมการกำกับตนเองในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมการกำกับตนเองในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมการกำกับตนเองในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 3) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมการกำกับตนเองในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ดังนี้ 3.1) เปรียบเทียบการกำกับตนเอง ในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น 1 ห้องเรียน จำนวน 33 คน และ 3.2) เปรียบเทียบการกำกับตนเอง

ในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน ระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น 1 ห้องเรียน จำนวน 33 คน และกลุ่มที่เรียนแบบปกติ 1 ห้องเรียน จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมการกำกับตนเองในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แบบทดสอบวัดการกำกับตนเองในการเรียน ด้านความรู้และกระบวนการเรียนรู้ แบบวัดการกำกับตนเองในการเรียน ด้านการรับรู้ความสามารถของตนเอง และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีการกำกับตนเองในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีการกำกับตนเองในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ธนดล คำคำ (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ร่วมกับเว็บควเอสท์ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ และการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาชุดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเว็บควเอสท์ 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพชุดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเว็บควเอสท์ ตามเกณฑ์ 75/75 3) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน และ 4) เพื่อศึกษาการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัทยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 32 คนซึ่งได้มาด้วยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเว็บควเอสท์ จำนวน 8 ชุด สำหรับจัดการเรียนรู้ 24 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนภาษาอังกฤษเป็นแบบความเรียงก่อนและหลังเรียน แบบวัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับจำนวน 35 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมุติฐานโดยใช้ t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า ชุดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย คู่มือครู คู่มือนักเรียน แบบทดสอบย่อย พร้อมเฉลย แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนพร้อมเกณฑ์การประเมิน โดยมีผลการประเมินชุดการเรียนการสอนอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ประสิทธิภาพชุดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเว็บควเอสท์ มีค่าเท่ากับ 76.35/77.77 นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยชุดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเว็บควเอสท์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีการปฏิบัติตนในการเรียนรู้แบบกำกับตนเองโดยรวมอยู่ในระดับมาก และด้านที่มีการปฏิบัติสูงที่สุดคือ ด้านแรงจูงใจในการเรียนและด้านการจัดสภาพแวดล้อมทางสังคมหรือ การหาความช่วยเหลือ

ปริศนา เขียวสุทธิ (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีความมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ปฐมชัย ณะเนตร (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาเปรียบเทียบผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ระดับการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้ง 4 ด้าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการสูงกว่าก่อนก่อนใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปัทมาภรณ์ สุขสมโส (2563) ได้ศึกษาเรื่องผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมวัยรุ่นในพระนครศรีอยุธยาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์และ 3) เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบ่งเป็น 7 ด้าน ดังนี้ 1) ปัจจัยด้านเจตคติ 2) ปัจจัยด้านสังคม 3) ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัวหรือผู้ปกครอง 4) ปัจจัยด้านรายได้และสถานะทางเศรษฐกิจ 5) ปัจจัยด้านการศึกษา 6) ปัจจัยด้านการได้รับอิทธิพลจากเพื่อน และ 7) ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบ ผลกระทบค่านิยมด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่กลุ่มวัยรุ่นที่ใช้สื่อสังคม

ออนไลน์ส่งผลกระทบท่อค่านิยมด้านบวก คือ 1) มีค่านิยมในการศึกษาและใฝ่รู้ 2) ค่านิยมเรื่องความกตัญญูกตเวทิตา 3) ค่านิยมเรื่องการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และมีจิตอาสา 4) ค่านิยมการรักสุขภาพ 5) ค่านิยมการพึ่งพาตนเองและความขยันหมั่นเพียร และการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่นที่ส่งผลกระทบท่อค่านิยมด้านลบ คือ 1) ค่านิยมความฟุ่มเฟือย 2) ค่านิยมการใช้ภาษาที่ผิดเพี้ยน 3) ค่านิยมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและค่านิยมอยู่ก่อนแต่ง 4) ค่านิยมการไม่รักเดียวใจเดียว 5) ค่านิยมการบริโภคนิยม 6) ค่านิยมเรื่องของแฟชั่นการแต่งตัว 7) ค่านิยมความเป็นอิสระเสรีไม่อยู่ในกฎเกณฑ์ 8) ค่านิยมชอบเสี่ยงโชค เล่นการพนัน เชื่อเรื่องโชคกลาง 9) การชื่นชอบและเลียนแบบค่านิยมตะวันตกและตะวันออก 10) ค่านิยมไม่ภูมิใจในภาษาไทย

ศิริกาญจน์ จันทร์วิชัย (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร โดยจำแนกตามเพศ ชั้นปี คณะแผนกเฉลี่ยสะสม และรายได้รวมของผู้ปกครอง ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร 8 แห่ง จำนวน 400 คน ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชัน YouTube เป็นประจำ และนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 6-10 ชั่วโมง ต่อวัน และทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ในส่วนผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้นปี เกรดเฉลี่ยสะสม และรายได้ผู้ปกครอง ต่อเดือนพบว่า นักศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน นักศึกษาที่ชั้นปีต่างกัน คณะแผนกเฉลี่ยสะสมต่างกัน และรายได้รวมของผู้ปกครองต่างกัน มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

งานวิจัยต่างประเทศ

อีเฟเนยา คาร์โรลล์ และบาร์ (Effeneya, Carroll and Bahr, 2013) ได้ศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการกำกับตนเองในการเรียนและแหล่งเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างที่ปรับปรุงมาจากแบบสอบถามกลวิธีการกำกับตนเองในการเรียนของ Zimmerman and Martinez-Pons (1986) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายที่มีอายุในช่วง 15-17 ปี ในโรงเรียนขนาดใหญ่ ในรัฐควีนแลนด์ ประเทศออสเตรเลีย นักเรียน จำนวน 6 คนแรก เป็นผู้ที่มีผลการเรียนยอดเยี่ยมและดีมาก และอีก 3 คนมีผลการเรียนในระดับต่ำจากการจัดลำดับผลการเรียน ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีที่นักเรียนใช้บ่อยที่สุดคือการประเมินตนเอง การตั้งเป้าหมายและการวางแผนการอ่านบันทึก และการสืบค้นจากหนังสือ ส่วนกลวิธีที่ใช้บ่อยที่สุด คือ การขอความช่วยเหลือจากครู ผู้ใหญ่ และ

การสืบค้นจากมัลติมีเดีย/อินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถใช้เป็นข้อมูลในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมกลวิธีการกำกับตนเองในการเรียนให้แก่นักเรียนได้

รูดา โปสนอร์ และรอทบาร์ท (Rueda, Posner and Rothbart, 2010) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการคิดเชิงบริหารเพื่อสนับสนุนให้เกิดการกำกับตนเอง พบว่า ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การวิจัยเชิงพัฒนามีความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างการคิดเชิงบริหาร (Executive Attention) ซึ่งเป็นการศึกษาแนวคิดของนักสรีรวิทยาประสาทหรือเรียกว่า Neurocognitive Model และการควบคุมภาวะพื้นฐานทางอารมณ์ (Effortful Control) ซึ่งเป็นระบบควบคุมภาวะทางอารมณ์ที่กระตุ้นการกำกับตนเอง การทำงานที่มีการคิดเชิงบริหาร สอดคล้องกับการทำงานของสมองด้านการจัดการในวัยเด็กที่รวมถึง ความจำขณะทำงาน (Working Memory) การวางแผน (Planning) การสลับเปลี่ยน (Switching) และทักษะยับยั้งคิดได้ตรง (Inhibitory Control) กระบวนการทางความคิดต่าง ๆ ที่ใช้ศึกษากับผู้ใหญ่เพื่อประเมินการคิดเชิงบริหาร (Executive Attention) สามารถนำมาปรับใช้กับเด็กได้ อีกทั้งแบบสอบถามเพื่อสืบเสาะบทบาทของความใส่ใจและการควบคุมภาวะพื้นฐานทางอารมณ์ (Effortful Control) ในการพัฒนาการกำกับตนเอง ในบทความนี้ผู้วิจัยให้ความสนใจกับการเฝ้าสังเกตและการควบคุมการคิดเชิงบริหาร และอภิปรายแนวทางเพื่อสนับสนุนให้เกิดการกำกับตนเองจากด้านความคิด ความเข้าใจ ด้านสภาวะอารมณ์ และด้านชีววิทยา

จากเอกสารและงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการกำกับตนเอง แสดงให้เห็นว่า การกำกับตนเองเป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลที่ได้ผลเป็นอย่างดีและยาวนานกว่าการใช้วิธีการควบคุมจากภายนอก การกำกับตนเองเป็นทักษะหนึ่งที่นักเรียนสามารถนำไปใช้กำกับพฤติกรรมของตนเองในสถานการณ์ต่าง ๆ สามารถทำได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะอยู่ในสภาพแวดล้อมใด และบุคคลสามารถแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองได้ทันทั่วทั้งที่ ทั้งในด้านการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองทั้งทางบวก และทางลบ การให้รางวัลตนเอง และการลงโทษตนเอง เพื่อให้ตนเองประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตนเองได้ตั้งไว้ และมีความรู้ ความเข้าใจในการกำกับตนเอง การกำหนดเป้าหมายในการกำกับตนเอง การฝึกการกำกับตนเอง และการจัดการกับตนเอง ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการกำกับตนเองมาจัดทำเป็นชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การพัฒนาเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ
4. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
5. การจัดการกระทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนเรณูวิทยานุกูล จังหวัดนครพนม โดยให้นักเรียนทำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และเลือกนักเรียนอาสาสมัครที่มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ไม่เกินระดับปานกลาง จำนวน 15 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาเครื่องมือ โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ชุดกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด งานวิจัย และทฤษฎี เพื่อศึกษาจุดประสงค์ของการจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2 ผู้วิจัยพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิด ทฤษฎี และวัตถุประสงค์ของการวิจัย ภายใต้คำปรึกษาของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ โดยนำเนื้อหาการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย

1) การรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินสื่อ และ 5) การใช้สื่อ

1.3 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่จัดทำขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง และความเหมาะสมของเนื้อหา

1.4 ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย 1) อาจารย์ ดร.พรเทพ เสถียรนพแก้ว 2) อาจารย์ ดร.ปณิตตา อินทร์รักษา 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศตวรรษ มะละแหม่ม 4) อาจารย์ ดร.ชนิตา พิมพ์ศรี และ 5) อาจารย์ ดร.สุรเดช ประยูรศักดิ์ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของจุดมุ่งหมายของกิจกรรม เนื้อหา วิธีดำเนินการ และนิยามศัพท์เฉพาะ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

ผลการวิเคราะห์พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าความสอดคล้องของเนื้อหาเท่ากับ 0.80-1.00 โดยผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสมของข้อความและมีข้อเสนอแนะดังนี้ 1) ควรมีการอ้างอิงเนื้อหา หรือรูปภาพที่นำมาประกอบ 2) ปรับกิจกรรมให้มีความสอดคล้องกัน และ 3) ควรปรับแบบสังเกตพฤติกรรมให้เข้าใจง่ายขึ้น

1.5 นำชุดกิจกรรมที่แก้ไขและปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด งานวิจัย และทฤษฎี ที่เกี่ยวกับการรู้เท่าทัน
สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดขั้นตอนการสร้างแบบประเมินการรู้เท่าทัน
สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 พัฒนาเครื่องมือตามนิยามศัพท์เฉพาะ และวัตถุประสงค์การวิจัยภายใต้
คำปรึกษาของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.3 จัดทำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลาย จำนวน 50 ข้อ

เกณฑ์การตรวจให้คะแนน ผู้วิจัยได้ตรวจและให้คะแนนเป็นแบบมาตราส่วน
ประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert scale) โดยมีกรให้คะแนนการรู้เท่าทันสื่อแต่ละข้อ ดังนี้

มากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
มาก	ให้ 4 คะแนน
ปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
น้อย	ให้ 2 คะแนน
น้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวิธีกำหนดเกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพดังนี้
(บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

มากที่สุด	มีค่าคะแนนขึ้นไป	201	คะแนน
มาก	มีค่าคะแนนระหว่าง	151-200	คะแนน
ปานกลาง	มีค่าคะแนนระหว่าง	101-150	คะแนน
น้อย	มีค่าคะแนนระหว่าง	51-100	คะแนน
น้อยที่สุด	มีค่าคะแนนไม่เกิน	50	คะแนน

2.4 นำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลายที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบหาความเหมาะสม
ของเนื้อหา ทำการปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาของแบบประเมินตามข้อเสนอแนะ

2.5 เมื่อแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว ส่งแบบประเมินที่สร้างขึ้น
ให้กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อทำการพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
ของข้อคำถามแบบประเมิน ถ้ามีข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยจะทำการปรับปรุงข้อคำถามตามข้อเสนอของ
ผู้เชี่ยวชาญตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

2.6 นำเครื่องมือที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า

ความสอดคล้อง (IOC) แล้วคัดเลือกเครื่องมือที่ได้ค่า (IOC) ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป ซึ่งผลปรากฏว่าแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าความสอดคล้องตั้งแต่ .80-1.00 จำนวน 50 ข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้ และมีประเด็นข้อสังเกตเพิ่มเติมดังนี้ 1) ปรับข้อความให้สั้น กระชับ และได้ใจความ 2) ปรับข้อความให้เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน และ 3) ปรับข้อความให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

2.7 นำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ที่ผ่านการแก้ไขและปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนโรงเรียนนาเดื่อพิทยาคม อำเภอศรีสงคราม จังหวัดนครพนม ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 15 คน และผลการวิเคราะห์ ค่าอำนาจจำแนก โดยใช้สัมพันธระหว่างคะแนนรายข้อคำถามกับคะแนนรวม (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.47-0.77 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.97

2.8 นำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ตอนปลายที่ได้ปรับแก้ และหาความเชื่อมั่นแล้วไปใช้ในการศึกษากับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

3. แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

3.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

3.2 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 5 ด้าน ๆ ละ 5 ข้อ จำนวนทั้งสิ้น 25 ข้อ ประกอบด้วย 1) การรับสื่อ จำนวน 5 ข้อ 2) การวิเคราะห์สื่อจำนวน 5 ข้อ 3) การเข้าใจสื่อจำนวน 5 ข้อ 4) การประเมินสื่อจำนวน 5 ข้อ และ 5) การใช้สื่อจำนวน 5 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบ 4 ตัวเลือก

3.3 แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่สร้างขึ้นจากสถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจง่ายขึ้นและให้ความสนใจในการทำแบบทดสอบ

เกณฑ์การตรวจให้คะแนน ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาตรวจให้คะแนนดังนี้

ตอบถูก ให้ 1 คะแนน

ตอบผิด ให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์นั้น
พิจารณาจากคะแนนรวมของนักเรียนจากทุกข้อคำถามโดยดัดแปลงจากเกณฑ์ของ
นวนละอง หงส์ภู (2552) ดังนี้

ไม่ผ่าน มีค่าคะแนนอยู่ระหว่าง 0-12 คะแนน

ผ่าน มีค่าคะแนนอยู่ระหว่าง 13-25 คะแนน

3.4 นำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลายที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสม
ของเนื้อหา

3.5 นำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลายที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบและพิจารณาความสอดคล้อง
ตามจุดมุ่งหมายและนิยามศัพท์เฉพาะ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของ
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าความสอดคล้องของเนื้อหาตั้งแต่ .80-1.00 โดยผู้เชี่ยวชาญ
พิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสมของข้อคำถามและมีประเด็นเสนอแนะดังนี้ 1) ปรับข้อคำถาม
ให้สั้น กระชับ ได้ใจความ และเข้าใจง่าย และ 2) รูปภาพควรมีความคมชัด ชัดเจน

3.6 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Try out)
กับนักเรียนโรงเรียนนาเดื่อพิทยาคม อำเภอศรีสงคราม จังหวัดนครพนม ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย
จำนวน 15 คน และผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก โดยใช้สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อคำถาม
กับคะแนนรวม (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ซึ่งมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.32-0.76 ค่าอำนาจ
จำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.37- 0.77 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) ได้ค่าความเชื่อมั่น
เท่ากับ 0.78

3.7 ผู้วิจัยจัดพิมพ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการ

การกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.2 ดำเนินการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) การรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินสื่อ และ 5) การใช้สื่อ แต่ละด้านมี 3 ข้อ โดยแต่ละข้อจะสังเกตการกำกับตนเองทั้ง 3 กระบวนการ ประกอบด้วย 1) การสังเกตตนเอง 2) การตัดสินใจตนเอง 3) การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง รวมทั้งสิ้น 45 คะแนน

4.3 แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง

เกณฑ์การตรวจให้คะแนน ผู้วิจัยได้นำแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาตรวจให้คะแนนดังนี้

ปฏิบัติให้ 1 คะแนน

ไม่ปฏิบัติให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การแปลผล ผู้วิจัยได้นำแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาแปลผลดังนี้

31-45 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก

16-30 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง

0-15 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับน้อย

4.4 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสมของเนื้อหา

4.5 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบและพิจารณาความสอดคล้องตามจุดมุ่งหมายและนิยามศัพท์เฉพาะโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าความสอดคล้องของเนื้อหา .80-1.00 โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสมของข้อความและมีประเด็นเสนอแนะดังนี้ 1) ปรับข้อความให้สั้น กระชับ และได้ใจความ และ 2) ปรับข้อความให้เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป

4.6 ผู้วิจัยจัดพิมพ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการทดลองออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยลงพื้นที่ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล อำเภอเรณูนคร จังหวัดนครพนม
2. ผู้วิจัยนำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 50 ข้อ มาคัดกรองนักเรียนเพื่อให้ได้นักเรียนที่มีคะแนนไม่เกินระดับปานกลาง (ค่าคะแนนระหว่าง 101-150 คะแนน) จำนวน 15 คน เพื่อนัดหมายและชี้แจงกิจกรรม
3. ผู้วิจัยดำเนินการจัดทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) โดยใช้แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 25 ข้อ เพื่อวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
4. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งเป็นการจัดกิจกรรมทั้งหมด 5 สัปดาห์ ๆ ละ 90 นาที
5. ผู้วิจัยดำเนินการจัดทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

จำนวน 25 ข้อ ฉบับเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เพื่อวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

6. ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทั้งคะแนนก่อนการเรียน (Pre-test) และหลังการเรียน (Post-test) มาวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ

การจัดกระทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการประเมินชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. การเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเสริมสร้างการกำกับตนเองเพื่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งก่อนการได้รับชุดกิจกรรมและหลังการได้รับชุดกิจกรรมมาเปรียบเทียบกัน และวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบของวิลคอกสัน (The Wilcoxon Matched Paired Signed-Ranks Test)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แบบสังเกตพฤติกรรมกรการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีดังนี้

1.1 การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหาทำการตัดสินคุณภาพเครื่องมือให้มีความเที่ยงตรงมากยิ่งขึ้น (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2552) ประกอบด้วย ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

1.2 การหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยการใช้ Item-total Correlation (r)

- 1.3 การหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค
- 1.4 การหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธี KR-20
2. สถิติพื้นฐานที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน คือ การทดสอบสมมติฐานระหว่างก่อนและหลังการทดลองใช้ชุดกิจกรรมใช้สถิติการทดสอบของวิลคอกสัน (The Wilcoxon Matched Paired Signed-Ranks Test)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล และเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง และการแปลความหมาย จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดความหมายสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

Z	แทน	การทดสอบวิลคอกซ์ (The Wilcoxon Mated Pairs Signed-Rank Test)
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
N	แทน	จำนวนนักเรียน

ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์การพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบของวิลคอกซ์ (The Wilcoxon Mated Pairs Signed-Rank Test) การทดสอบ T-test

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอได้เสนอผลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์การพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean)

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยรวม

รายการประเมิน	กิจกรรม					ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ผลการประเมิน
	การรับสื่อ	การวิเคราะห์สื่อ	การเข้าใจสื่อ	การประเมินสื่อ	การใช้สื่อ		
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.40	4.60	4.60	4.80	4.80	4.64	มากที่สุด
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	4.60	4.60	4.60	4.60	4.60	4.60	มากที่สุด
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.40	4.40	4.40	4.40	4.60	4.44	มาก
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	4.40	4.20	4.20	4.40	4.60	4.36	มาก
5. ระยะเวลาที่ใช้	4.20	4.20	4.20	4.00	4.00	4.12	มาก
6. การประเมินผล	3.80	3.60	3.60	3.80	3.80	3.72	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งฉบับ	4.30	4.27	4.27	4.33	4.40	4.31	มาก

จากตาราง 1 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 กิจกรรม ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 การรับสื่อ กิจกรรมที่ 2 การวิเคราะห์สื่อ กิจกรรมที่ 3 การเข้าใจสื่อ กิจกรรมที่ 4 การประเมินสื่อ และกิจกรรมที่ 5 การใช้สื่อ ซึ่งได้รับการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทัน

สื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองมีความเหมาะสมในระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.31

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 ท่าน

รายการประเมิน	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5				
กิจกรรมที่ 1 การรับสื่อ									
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	4	4	4	5	22	4.40	0.55	มาก
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	5	4	5	4	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4	4	4	5	5	22	4.40	0.55	มาก
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	5	4	4	4	5	22	4.40	0.55	มาก
5. ระยะเวลาที่ใช้	5	4	3	4	5	21	4.20	0.84	มาก
6. การประเมินผล	5	3	3	4	4	19	3.80	0.84	มาก
กิจกรรมที่ 2 การวิเคราะห์สื่อ									
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	4	5	4	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	5	4	5	4	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4	4	5	4	5	22	4.40	0.55	มาก
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	5	4	4	4	5	22	4.40	0.55	มาก
5. ระยะเวลาที่ใช้	5	4	3	4	4	20	4.00	0.71	มาก
6. การประเมินผล	5	3	3	4	4	19	3.80	0.84	มาก

ตาราง 2 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5				
กิจกรรมที่ 3 การเข้าใจสื่อ									
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	4	5	4	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	5	4	5	4	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	4	4	4	5	22	4.40	0.55	มาก
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	5	4	3	4	5	21	4.20	0.84	มาก
5. ระยะเวลาที่ใช้	5	4	3	4	5	21	4.20	0.84	มาก
6. การประเมินผล	4	3	3	4	4	18	3.60	0.55	มาก
กิจกรรมที่ 4 การประเมินสื่อ									
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	4	5	5	5	24	4.80	0.45	มากที่สุด
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	5	4	5	4	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	4	5	4	4	22	4.40	0.55	มาก
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	5	4	4	4	5	22	4.40	0.55	มาก
5. ระยะเวลาที่ใช้	4	4	3	4	5	20	4.00	0.71	มาก
6. การประเมินผล	5	3	3	4	4	19	3.80	0.84	มาก
กิจกรรมที่ 5 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์									
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	4	5	5	5	24	4.80	0.45	มากที่สุด
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	5	4	5	4	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	4	5	4	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	5	4	4	5	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
5. ระยะเวลาที่ใช้	5	4	3	3	5	20	4.00	0.71	มาก
6. การประเมินผล	5	3	3	4	4	19	3.80	0.84	มาก

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบของวิลคอกซัน (The Wilcoxon Matched Pairs Signed-Rank Test)

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

คนที่	คะแนนทดสอบ		ผลต่างของ คะแนน	Z	p
	การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ก่อนได้รับ การจัดกิจกรรม	การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ หลังได้รับ การจัดกิจกรรม			
1	20	25	5		
2	18	23	5		
3	20	23	3		
4	15	24	9		
5	8	25	17		
6	13	24	11		
7	10	22	12		
8	15	24	9		
9	18	23	5	-3.417	.001
10	19	23	4		
11	17	23	6		
12	15	24	9		
13	15	22	7		
14	12	25	13		
15	18	23	5		
\bar{x}	15.53	23.53	-		
S.D.	3.58	0.99	-		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยชุดกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง มีคะแนนทดสอบ หลังได้รับการจัดกิจกรรมสูงกว่า ก่อนการได้รับการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 4 คะแนนพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง

คนที่	คะแนนพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์			รวม	แปลผล
	การสังเกตตนเอง	การตัดสินใจตนเอง	การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง		
1	12	13	11	36	มาก
2	13	13	12	38	มาก
3	10	12	9	31	มาก
4	14	13	10	37	มาก
5	13	14	12	39	มาก
6	13	13	12	38	มาก
7	12	13	11	36	มาก
8	14	13	12	39	มาก
9	14	12	12	38	มาก
10	13	13	11	37	มาก
11	12	11	10	33	มาก
12	12	13	12	37	มาก
13	14	13	13	40	มาก
14	13	13	13	39	มาก
15	14	12	13	39	มาก
\bar{X}	12.86	12.73	11.53	37.12	มาก

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ย พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองอยู่ในระดับมาก

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ผลและสรุปผลการศึกษาค้นคว้าตามลำดับ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

สรุปผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 5 กิจกรรม คือ 1) การรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินสื่อ และ 5) การใช้สื่อ และได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หลังได้รับการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และมีพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นได้รับการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 5 กิจกรรม คือ 1) การรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินสื่อ และ 5) การใช้สื่อ ได้คะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.31 ซึ่งถือว่ามีความเหมาะสม ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้สร้างชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผ่านกระบวนการ ขั้นตอน และวิธีการต่าง ๆ อย่างเป็นระเบียบและมีความเหมาะสม กล่าวคือ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร หนังสือ ตำรา ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์และกระบวนการการกำกับตนเอง และได้ผ่านการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผ่านการตรวจสอบประเมินผลความถูกต้องจากผู้มีประสบการณ์และผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย บุญชม ศรีสะอาด (2545) ได้เสนอขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 1) กำหนดเรื่องที่จะใช้พัฒนาชุดกิจกรรมว่าเป็นเรื่องใด 2) เขียนหลักการและเหตุผลในการเรียนด้วยชุดกิจกรรม ความสำคัญของชุดกิจกรรม ขอบเขตของเนื้อหาการเรียน และความสัมพันธ์กับเรื่องอื่น ๆ 3) กำหนดจุดประสงค์ซึ่งจะเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดผลการเรียน 4) สํารวจสื่อการเรียนรู้ และแหล่งค้นคว้าให้กว้างขวาง เพื่อที่จะได้นำข้อมูลเหล่านั้นมา พิจารณากำหนดกิจกรรม และ สื่อการเรียนรู้ 5) วิเคราะห์ภารกิจเพื่อจะได้ทราบว่าในการเรียนเรื่องนั้นจะต้องอาศัยความรู้พื้นฐานอะไรบ้าง ระหว่างที่ปฏิบัติกิจกรรมจะต้องเรียนรู้อะไรกิจกรรมได้สะท้อนจุดประสงค์ข้อใด 6) กำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้เป็นการพิจารณากำหนดงานที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติ เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ ควรจัดให้มีกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน 7) สร้างเครื่องมือประเมินผล สำหรับประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวัดส่วนที่เป็นความรู้ และทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรม และครอบคลุมจุดประสงค์ของการเรียนรู้ 8) นำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้ว ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

9) ทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม แล้วปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่ค้นพบ

10) พิมพ์ฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มผู้เรียนที่เป็นเป้าหมายต่อไป

สอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรินทร์ ศัสเตศรี (2560) ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างวินัยในตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมกลุ่มและเทคนิคแม่แบบ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายของการวิจัย คือ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมกลุ่มและเทคนิคแม่แบบ 2) เปรียบเทียบผลก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม 3) ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างวินัยในตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมกลุ่มและเทคนิคแม่แบบ ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมที่มีองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 1) คู่มือสำหรับผู้ใช้ชุดกิจกรรม 2) ขั้นตอนกิจกรรม 3) เนื้อหาสาระและสื่อ และ 4) การประเมินผล ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ มีระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเท่ากับ 4.12

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับกาญจนา บุญประคม (2561) ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารด้านการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้น มีจุดมุ่งหมายของการวิจัย 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและคัดกรองเด็กปฐมวัยที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้น 2) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารด้านการกำกับตนเองของเด็กที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้น 3) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหาร ด้านการกำกับตนเองของเด็กที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้น และ 4) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านการกำกับตนเองของเด็กที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้นก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ ซึ่งผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารด้านการกำกับตนเองของเด็กที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้น ประกอบด้วยชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ 5 หน่วย แต่ละหน่วยประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม สาระสำคัญ จุดประสงค์ การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การประเมินผล บันทึกผลหลังการสอน ประกอบด้วยผลการจัดกิจกรรม ปัญหาและอุปสรรค ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ผลการประเมินชุดกิจกรรมและแบบประเมินการคิดเชิงบริหารด้านการกำกับตนเองของเด็กที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. การเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้ศึกษาเรียนรู้และทำความเข้าใจ

เกี่ยวกับความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงฝึกฝนเรียนรู้ถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย 1) การรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินสื่อ และ 5) การใช้สื่อ เพราะการรู้เท่าทันสื่อ (นุชริน ทองพูล, 2560) เป็นการที่ผู้รับสื่อมีการคิดวิจารณ์ญาณ โดยสามารถเข้าใจ ดีความ วิเคราะห์ ประเมินสื่อ และสิ่งที่ได้รับจากสื่อได้อย่างถูกต้อง ตระหนักถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคมและรู้จักใช้สื่อได้อย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และสังคม

สอดคล้องกับงานวิจัยของ อมร สวัสดิ์รักรักษ์ และคณะ (2559) ซึ่งได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้ชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน 4 ด้าน จำนวน 9 กิจกรรม ประกอบด้วย ด้านการเข้าถึงสื่อ มี 1 กิจกรรม ด้านการวิเคราะห์สื่อ มี 3 กิจกรรม ด้านการประเมินค่าสื่อ มี 3 กิจกรรม และด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์มี 2 กิจกรรม ซึ่งนักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับปฏิบัติมาก สูงกว่าก่อนทดลองใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับปฏิบัติปานกลาง

และสอดคล้องกับปฐมชัย ธนะเนตร (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ผลการวิจัยพบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้ง 4 ด้าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการสูงกว่าก่อนก่อนใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับปริศนา เชี่ยวสุทธิ (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ในการจัดกิจกรรมให้แก่ักเรียนปฏิบัติ ต้องดูแลให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติอย่างทั่วถึง และในกิจกรรมควรมีการให้การเสริมแรงแก่นักเรียนทางบวก ภายหลังจากการจบกิจกรรม ผู้ดำเนินการต้องพยายามกระตุ้นให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ในสาเหตุและผลที่นักเรียนได้รับจากการทำพฤติกรรมนั้น ๆ และให้ทุกคนช่วยกันสรุปผลและการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้ได้มากที่สุด โดยผู้ดำเนินการควรเป็นเพียงแต่ผู้ชี้แนะแนวทางเท่านั้น เพราะการที่นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และตอบด้วยตนเอง จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจและมีความชัดเจนในกิจกรรมมากขึ้น

1.2 การนำชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้ ควรศึกษาวิธีการใช้ให้ละเอียดรวมทั้งการปรับใช้ให้เหมาะกับวัยและประเด็นที่ต้องการพัฒนาในการเรียน

1.3 ในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมได้ยกตัวอย่างพฤติกรรม หรือสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงที่มีโอกาสเกิดได้จริงในชีวิตของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจกิจกรรมมากขึ้น ดังนั้นในการนำกิจกรรมไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาด้านอื่น ๆ จึงควรยกตัวอย่างหรือใช้สถานการณ์ที่เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตของนักเรียนให้มากที่สุด จะช่วยให้กิจกรรมนั้นบรรลุวัตถุประสงค์มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการติดตามผลภายหลังการจัดกิจกรรม เพื่อติดตามว่านักเรียนมีพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองกับเทคนิคอื่น ๆ เพื่อหาแนวทางการพัฒนาการพัฒนารู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนด้วยเทคนิคหรือวิธีการที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.3 ควรมีการพัฒนาแบบวัดหรือแบบทดสอบอื่นที่หลากหลาย เพื่อช่วยในการประเมินผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจะได้หาแนวทางการพัฒนาในระดับที่ละเอียดได้มากขึ้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กรรช มากเจริญ. (2554). **ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้โปรแกรมการกำกับตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กฤษณ์ท แสนทวี. (2553). **พฤติกรรมการเปิดรับและระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร.** การศึกษาค้นคว้าอิสระเกสรศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี การโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- กฤษณา ชาวไทย. (2556). **พัฒนาการและการขับเคลื่อนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย.** วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กาญจนา บุญประคม. (2561). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารด้านการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยที่มีภาวะเสี่ยงสมาธิสั้น.** วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2554). **ผลกระทบของโซเชียลเน็ตเวิร์คหรือโซเชียลมีเดียต่อสังคมไทย.** [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.gotoknow.org>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 20 ตุลาคม 5262].
- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2557). **Social Media (โซเชียลมีเดีย).** [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.gotoknow.org/posts/567331%5B2>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 20 ตุลาคม 5262].
- กิดานันท์ มลิทอง. (2546). **เทคโนโลยีทางการศึกษา: สื่อการเรียนการสอน.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). **การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ.** กรุงเทพฯ : บริษัทสถาพรบุ๊ค จำกัด.

- เกศริน วงษ์มัน. (2553). ผลการใช้โปรแกรมการกำกับตนเองที่มีต่อการมีวินัยในการเรียนของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนศรีนครินทรวิทยาท (พระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา) สังกัดสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ จังหวัดนครสวรรค์. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2556). Social Media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา. วารสาร Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร, 6(1), 72-81.
- เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2557). Social media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา. [ออนไลน์]. ได้จาก : <http://www.ejournal.su.ac.th/upload/556.pdf>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 18 ธันวาคม 2562].
- จินดารัตน์ โพธิ์นอก. (2562). องค์ความรู้ ภาษา-วัฒนธรรม เรื่อง การกำกับตนเอง. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.dailynews.co.th/article/383219>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 7 ตุลาคม 2562].
- จินตวีร์ โยสีดา. (2560). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมการกำกับตนเองในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จุฑามาศ สอนกนก. (2555). การใช้ Social Media กับการเรียนการสอนอุดมศึกษายุคใหม่ ผูกใจผู้เรียนตรงใจผู้สอน. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://hooahz.wordpress.com/tag>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 7 ตุลาคม 2562].
- ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2542). การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาการ.
- เฉลิมลาภ ทองอาจ. (2555). ก้าวสู่ศตวรรษที่ 21: เส้นชัยที่การศึกษาไทยยังไม่ถึง. วารสาร ครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์, 40(1), 261-267.
- ณรงค์ยศ มหิทธิวานิชชา. (2562). สถิติและพฤติกรรมผู้ใช้งาน Internet Q3 ปี 2562. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.twfdigital.com/blog/2019/08/global>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 16 พฤษภาคม 2564].
- โตมร อภิวันทนากร. (2552). คู่มือจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ ปันโต พับลิชชิ่ง.

- ทิตยาพร พิมพะนิตย์. (2561). **ความคิดเห็นต่อความก้าวร้าวในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชนดล คำคำ. (2560). **การพัฒนาชุดการเรียนรู้การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเว็บเควสท์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ และการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นวนละออง หงษ์ภู. (2552). **การพัฒนาแบบวัดคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์สำหรับเด็กปฐมวัยในโรงเรียนสังกัด สำนักงานเขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นิตยา ไพรสันต์. (2555). **ผลการใช้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่อง สารในชีวิตประจำวันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนประจิมพัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พระนครศรีอยุธยา เขต 2 จังหวัดพระนครศรีอยุธยา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). **การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์**. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 9(3), 209-219, กันยายน-ธันวาคม.
- นุชริน ทองพูล. (2560). **การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2542). **นวัตกรรมการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2546). **นวัตกรรมทางการศึกษา**. นนทบุรี : เอสอาร์ปรีนติ้ง.
- บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. (2552). **พื้นฐานการวิจัยการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุบผา เมฆศรีทองคำ. (2555). มุมมองของนักศึกษานิเทศศาสตร์ต่อการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดีย
ในการประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ประจำปี 2555 (หน้า 106-119). ปทุมธานี :
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ปกรณ์ ประจัญบาน และอนุชา กอนพวง. (2558). การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21
ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร**, 18(1), 144-154.
- ปฐมชัย ธารณะเนตร. 2562. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ. **วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 14(1), 73-88.
- ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการ
เรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
ทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เชียงใหม่.
- ปริศนา เชี่ยวสุทธิ. (2561). **การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะ
การสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**. วิทยานิพนธ์ปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด. (2563). **รายงานการวิจัย ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการ
เปลี่ยนแปลงค่านิยมวัยรุ่นในพระนครศรีอยุธยา**. พระนครศรีอยุธยา : คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- ปิยนุช สาที. (2559). **คุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). **ถอดรหัส ลับความคิดเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ : คู่มือการเรียนรู้เท่าทันสื่อ**.
กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ท ครีเอชั่น.
- พัชรินทร์ คัสเดศรี. (2560). **การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างวินัยในตนเองของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมกลุ่มและเทคนิคแม่แบบ**. วิทยานิพนธ์ปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- พัฒนานุสรณ์ สถาพรวงศ์. (2544). **พฤติกรรมบำบัด ทฤษฎีและการประยุกต์**. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิบูล เกิดปลั่ง. (2554). **การใช้ชุดกิจกรรมการจัดประสบการณ์แบบโครงการโดยใช้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์ : สื่อแห่งอนาคต. **วารสารนักบริหาร**, 31(4), 99-103.
- เพ็ญศรี สร้อยเพชร. (2545). **ชุดการเรียนรู้การสอน**. นครปฐม : สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- พาริดา เตชะวรินทร์เลิศ. (2548). **ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เท่าทันสื่อกับการได้รับอิทธิพลด้านการกำหนดความสำคัญแก่ข่าวสารและการเลือกกรอบในการตีความข่าวสาร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภิเชก ชัยนิรันดร. (2553). **การตลาดแนวใหม่ ผ่าน Social Media**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- มะลิวัลย์ สมบูรณ์. (2556). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการรับรู้ความสามารถของตนเอง และการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกำกับตนเองกับแบบปกติ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). **สื่อสังคม-เครือข่ายสังคม บทวิทยุรายการ รู้รักภาษาไทย**. [ออนไลน์]. ได้จาก : <http://www.royin.go.th/th/knowledge/detail.php?ID=4357>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 18 ตุลาคม 2562].
- โรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล. (2564). **แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา ระยะ 3 ปี (ปีการศึกษา 2564-2566)**. นครพนม : กลุ่มงบประมาณ โรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรืองและอธิป จิตฤกษ์. (2554). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : open word.
- วรรณทิพา รอดแรงคำ และพิมพ์นัธ เตชะคุปต์. (2551). **การพัฒนาการคิดของครูด้วยกิจกรรมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์**. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว).
- วิจารณ์ พานิช. (2555). งานสำคัญของการศึกษาไทย สร้าง “ทักษะ” ให้ผู้เรียนพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21. **วารสาร School in focus**, 4(11), 6-7.

- วีรวินท์ ศรีโหมต. (2562). **โซเชียลมีเดีย สื่อไร้สายมหันตภัยวัยรุ่น**. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.posttoday.com/politic/report/430928>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 26 พฤษภาคม 2562].
- ศราวุธ เกิดสุวรรณ. (2558). **การใช้อภิปัญญาพัฒนาความสามารถในการกำกับตนเองของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ศิริกาญจน์ จันทร์วิชโน. (2565). **ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ และวรางคณา ทองนพคุณ. (2557). **ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ความท้าทายในอนาคต 21st Century Skills : The Challenges Ahead**. ภูเก็ต : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2559). **WHO จ่อบรรจุเสพติดสื่อออนไลน์ เป็นปัญหาทางจิตเวช**. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.camri.go.th>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 26 พฤษภาคม 2562].
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2541). **ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สลิลนา ศรีสุขศิริพันธ์. (2554). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การเรียนรู้แบบสืบเสาะและแผนผังความคิดเรื่องทรัพยากรธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2555). **100 เรื่องน่ารู้ ผู้บริโภคสื่อ วิทยุ-โทรทัศน์**. สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). **การสำรวจการมีกรใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2564 (ไตรมาส 1)**. กรุงเทพฯ : กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน. (2554). **Social media for Education.**

[ออนไลน์]. ได้จาก : <http://smeducation.wordpress.com/about/>.

[สืบค้นเมื่อ วันที่ 15 ตุลาคม 2562].

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). **นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน.**

กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.

สุชาดา จักรพิสุทธิ์. (2551). **เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ ภายใต้โครงการสื่อเป็น**

โรงเรียนของสังคมแห่งการเรียนรู้ หลักสูตรสื่อชุมชนสื่อสารสุขภาพ ปี พ.ศ. 2565.

เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุชาดา จักรพิสุทธิ์. (2554). **รู้ทันสื่อ: รวมบทความ แนวคิด ทฤษฎี เทคนิคและประสบการณ์ด้านการ**

รู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ท ครีเอชั่น.

สุดารัตน์ ดิษยวรรณ และจันทรา วัฒนากุล. (2554). **รู้ทันสื่อ. รวมบทความ แนวคิด ทฤษฎี**

เทคนิค และประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ท ครีเอชั่น.

สุภาพรรณ โคตรจรัส. (2553). **การกำกับตนเองในการเรียน.** [ออนไลน์]. ได้จาก :

<http://www.stjohn.ac.th/University/Guidance/gam-gum-gab-top-ebg.htm>.

[สืบค้นเมื่อ วันที่ 16 พฤษภาคม 2564].

สุภารัตน์ แก้วสุทธิ. (2553). **พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทันสื่อ และพฤติกรรมการ**

ป้องกันตัวเองจากการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท

ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนการ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2546). **19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.**

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

สุทรทิน อินทร์ขำ. (2555). **เอกสารประกอบการสอนคอมพิวเตอร์ในการสอนระดับประถมศึกษา.**

กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เสาวภาคย์ แผลมเพชร. (2560). **พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ**

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี. วารสารสุทธิปริทัศน์, 30(93),

116-130.

แสงเดือน ฝ่องพุ่ม. (2556). **สื่อสังคมออนไลน์: แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้.** [ออนไลน์]. ได้จาก :

http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685991_0004.pdf.

[สืบค้นเมื่อ วันที่ 12 ธันวาคม 2562].

- อดุลย์ เพียงรุ่งโรจน์. (2543). **การศึกษาแนวคิดเพื่อกำหนดตัวแปรความรู้เท่าทันสื่อสำหรับการวิจัยสื่อสารมวลชน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อมร สวัสดิ์รักษ์ และคณะ. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3. **วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ**, 9(3), 122-138, กันยายน-ธันวาคม.
- อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ. (2550). **รู้ทันตนเอง รู้เก่งใช้สื่อ: แนวคิดใหม่ของการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ**. นนทบุรี : โครงการสื่อสร้างสรรค์สุขภาพ.
- อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล. (2549). **เปิดม่านการรู้เท่าทันสื่อ: เปิดประตูสู่การรู้เท่าทันสื่อ**. นนทบุรี : โครงการสื่อสร้างสรรค์สุขภาพ.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2555). **การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- เอมิกา เหมมินทร์. (2556). **พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถิติประยุกต์ คณะสถิติประยุกต์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์. (2540). **การวิเคราะห์ระดับมีเดียลิตเตอเรซีของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bandura, A. (1977). **Social learning theory**. New York : General Learning Press.
- Bandura, A. (1986). **Social Foundations Thought and Action: Asocial Cognitive Theory**. New Jersey : Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1994). Self-Efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), **Encyclopedia of Human Behavior** (Vol. 4, pp. 71-81). New York : Academic Press.
- Berk, L.E. and Scaffolding, W.A. (1995). **Children's Learning: Vygotsky and Early Childhood Education**. Washington DC : Nation Association for the Education of Yong Children.
- Bolstad, O. and Johnson, S. (1972). Self-regulation in the modification of disruptive classroom behavior. **Journal of Applied Behavior Analysis**, 5, 443-454.
- Center for Media Literacy. (2008). **Literacy for the 21st century: An overview & orientation guide to media literacy education**. 2nd ed. Malibu CA : Center.

- Chaffey, D. (2019). **Global social media research summary 2019**. [online]. Available from : <https://www.smartinsights.com>. [accessed 16 August 2021].
- Cleary, T. J. and Zimmerman, B. (2004). Self-Regulation empowerment program: A School-Based Program to Enhance Self-Regulation and Self-Motivated Cycles of student learning. **Psychology in the School**, 41(5), 537-550.
- Cormier, W.H. and Cormier. S.L. (1979). **Interviewing, strategies for helpless: A guide to assessment, treatment, and evaluation**. California : Brook/Cole.
- Hergenhahn, B.R. and Olsen, M.H. (1993). **An introduction to theories of learning**, 4th ed. Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice Hall.
- Dunn, F. (2011). **The 100 Best Web 2.0 Classroom Tools Chosen By You**. [online]. Available from : <http://www.edudemic.com/best-web-tools>. [accessed 16 August 2021].
- Mishra, P. and Kereluik, K. (2012). **What 21st Century Learning? A Review and a Synthesis**. [online]. Available from : <http://www.punya.edu.msu.edu>. [accessed 16 August 2021].
- Partnership for 21st Century Skills. (2007). **P21 Framework Definitions**. [online]. Available from : <http://www.p21.org/storage/documents/P21-Framework-Definitions.pdf>. [accessed 16 August 2021].
- Partnership for 21st Century Skills. (2011). **21st century skills**. [online]. Available from : <http://www.p21.org/>. [accessed 16 August 2021].
- Pintrich, P.R. and De Groot. E.V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. **Journal of Educational Psychology**, 82(1), 33-40.
- Poore, M. (2013). **Using Social Media in the Classroom : A Best Practice Guide**. Washington DC : SAGE.
- Potter, W.J. (2006). **Media Literacy**. Thousand Oaks : Sage.
- Rueda, M.R., Posner, M.I. and Rothbart, M.K. (2010). The Development of Executive Attention: Contributions to the Emergence of Self-Regulation. **Journal of Developmental Neuropsychology**, 28(2), 573-594.
- Schunk, D.H. (1989). Self-efficacy and achievement behaviors. **Educational Psychology Review**, 1(3), 173-208.

Schunk, D.H. and Zimmerman, B.J. (1994). Self-Regulation of Learning and Performance. Issues and Educational Applications. **Journal of Creative Education**, 6(16), 16, September.

Williamson, A. (2013). **Social Media Guidelines for Parliaments**. [online]. Available from : <http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>. [accessed 16 August 2021].

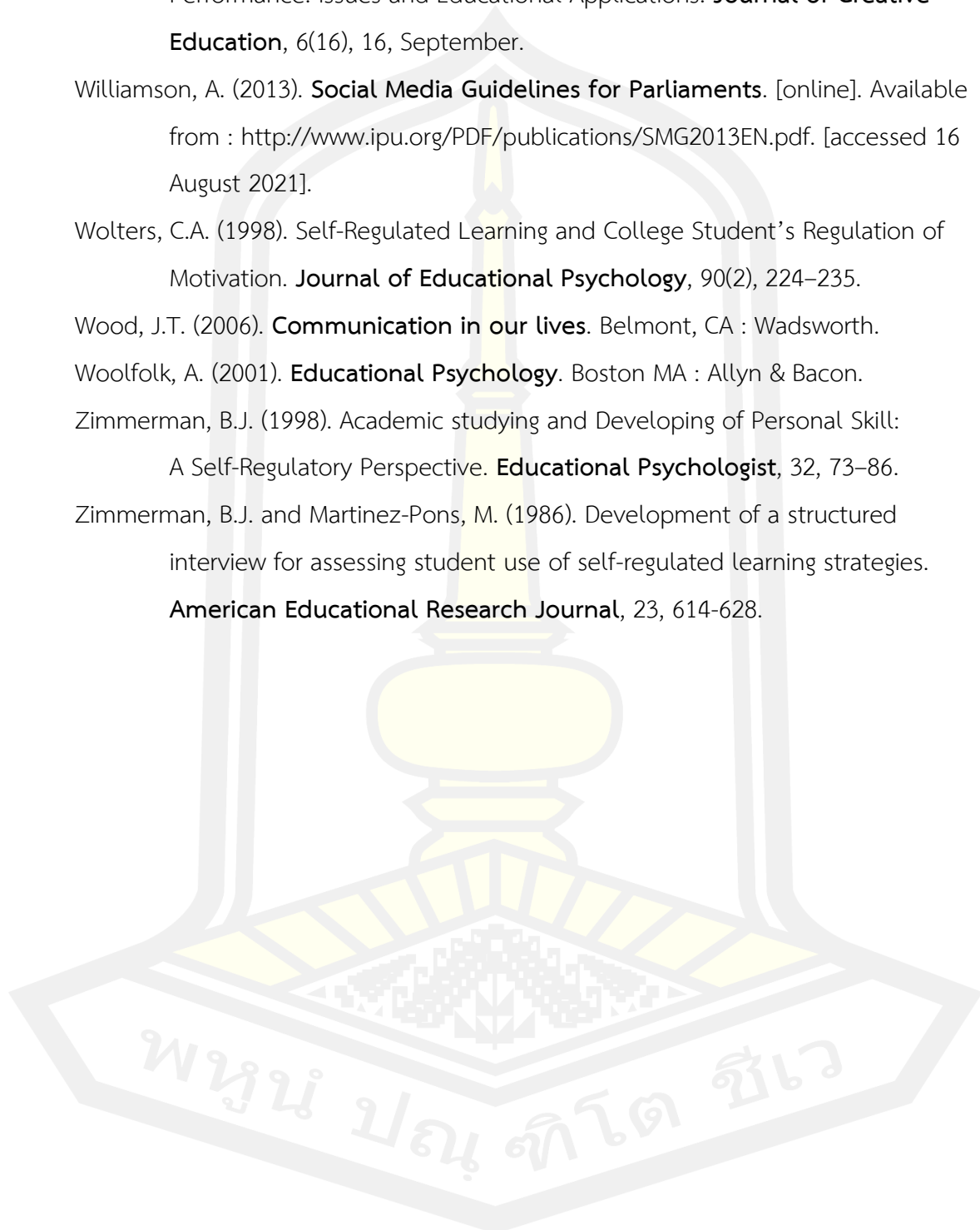
Wolters, C.A. (1998). Self-Regulated Learning and College Student's Regulation of Motivation. **Journal of Educational Psychology**, 90(2), 224–235.

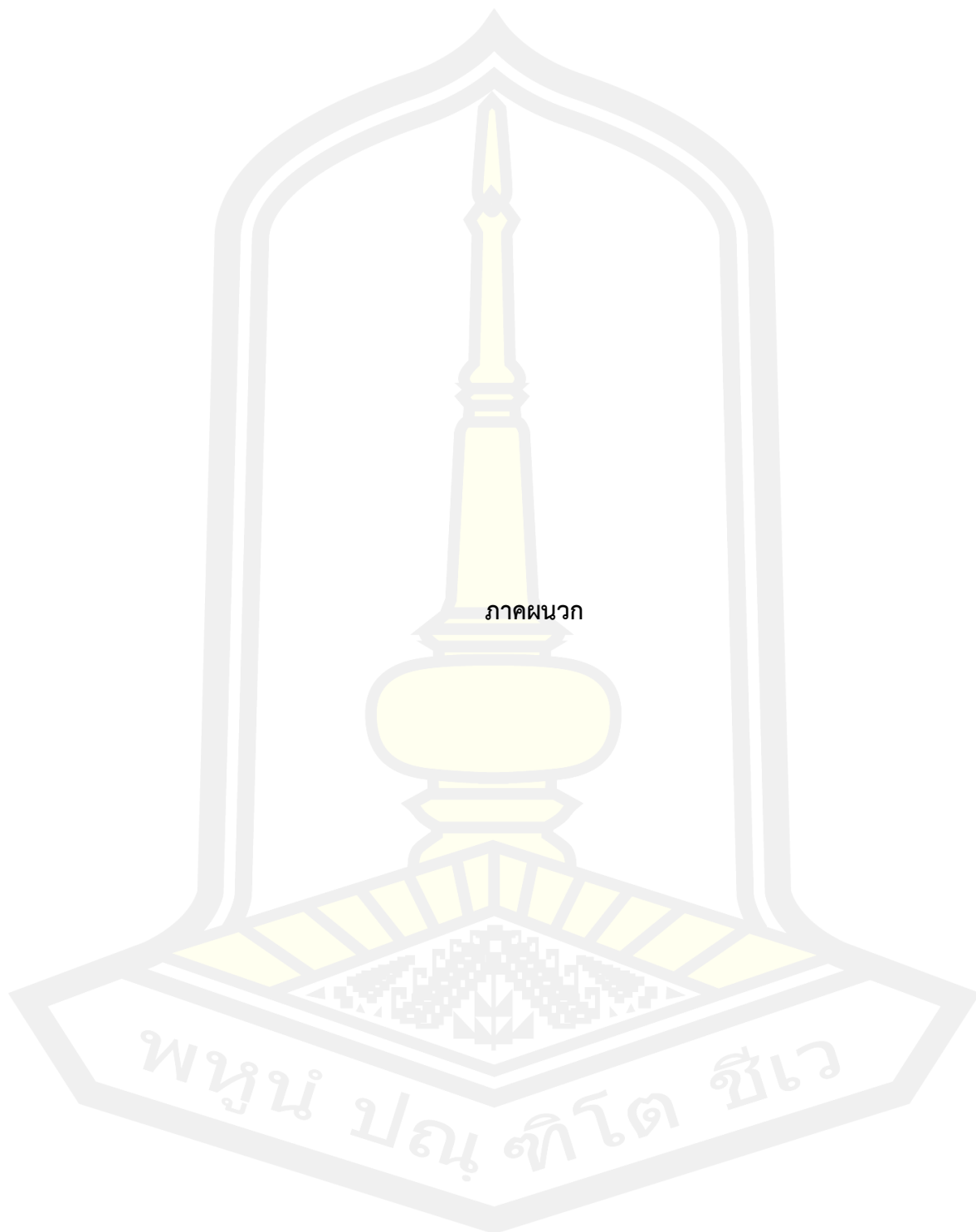
Wood, J.T. (2006). **Communication in our lives**. Belmont, CA : Wadsworth.

Woolfolk, A. (2001). **Educational Psychology**. Boston MA : Allyn & Bacon.

Zimmerman, B.J. (1998). Academic studying and Developing of Personal Skill: A Self-Regulatory Perspective. **Educational Psychologist**, 32, 73–86.

Zimmerman, B.J. and Martinez-Pons, M. (1986). Development of a structured interview for assessing student use of self-regulated learning strategies. **American Educational Research Journal**, 23, 614-628.







ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชีเว

แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรับสื่อ เข้าใจสื่อ สามารถตั้งคำถามกับสื่อได้ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาความหมายของสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินคุณค่าและผลกระทบของสื่อที่มีต่อตนเองและสังคม โดยสามารถควบคุมและเปิดรับการตีความเนื้อหาของสื่อที่มีประโยชน์ และสามารถหลีกเลี่ยงเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์ที่สื่อนำเสนอ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การรับสื่อ หมายถึง การที่นักเรียนมีความสามารถรับรู้อย่างมีสติและรู้ตัวในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเหมาะสมกับตัวเองและเหมาะสมกับวัย รวมถึงการมีความรู้สึกร่วมไปกับเนื้อหาของสื่อ สรุปลงใจความสำคัญของสื่อได้ และไม่ปักใจเชื่อข้อมูลที่ได้รับทันที มีพฤติกรรมการรับรู้และใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรับผิดชอบและไม่ส่งผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

2. การวิเคราะห์สื่อ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถแยกแยะองค์ประกอบของสื่อตีความนัยยะที่แฝงอยู่ในข้อมูล สามารถบอกจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของข้อมูลข่าวสารนั้นได้อย่างถูกต้อง จากการสังเกต จดจำเสียง ภาพ สัญลักษณ์และเทคนิคต่าง ๆ ที่ผู้เขียนหรือสื่ออื่น ๆ นำมาใช้

3. การเข้าใจสื่อ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ สามารถตั้งคำถาม และบอกที่มาของข้อมูลเนื้อหา รู้จักควบคุมการใช้สื่อ และเข้าใจธรรมชาติและสภาพของความเป็นสื่อสังคมออนไลน์ และเมื่อรับสื่อสามารถระบุถึงความก้าวร้าวหรือโทษจากเนื้อหาของสื่อได้ รวมถึงการเข้าใจความหมายแฝงที่อยู่ในสื่อได้

4. การประเมินสื่อ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถระบุคุณค่าของสื่อสังคมออนไลน์ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ โดยผ่านการตีความ การแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ สามารถแยกแยะข้อมูลที่มีประโยชน์หรือเป็นโทษ เข้าใจภาษาที่แฝงอยู่ในสื่อและเชื่อมโยงเนื้อความในสื่อสังคมออนไลน์กับบริบทอื่น ๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม การเมือง ค่านิยม ฯลฯ

5. การใช้สื่อ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถสร้างเนื้อหาและ/หรือเผยแพร่หรือแบ่งปันเนื้อหาความรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม หรือสามารถนำข้อมูลข่าวที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ความรับผิดชอบต่อสังคม

โครงสร้างของแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการวิเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จากนักวิชาการและผลการวิจัย ได้แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ คือ

แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ลักษณะเป็นข้อคำถามปลายปิดแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งครอบคลุมการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ทั้ง 5 ด้าน จำนวน 50 ข้อ โดยมีโครงสร้าง ดังนี้

1. ด้านการรับสื่อ มี 10 ข้อ 1.1-1.10
2. ด้านการวิเคราะห์สื่อ มี 10 ข้อ 2.1-2.10
3. ด้านการเข้าใจสื่อ มี 10 ข้อ 3.1-3.10
4. ด้านการประเมินสื่อ มี 10 ข้อ 4.1-4.10
5. ด้านการใช้สื่อ มี 10 ข้อ 5.1-5.10

วิธีตรวจให้คะแนน

การตรวจให้คะแนนแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

กำหนดเกณฑ์ให้คะแนนแบบ (Rating Scale) 5 ระดับ โดยเกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

- | | | |
|---|--------------|------------|
| 5 | หมายถึงระดับ | มากที่สุด |
| 4 | หมายถึงระดับ | มาก |
| 3 | หมายถึงระดับ | ปานกลาง |
| 2 | หมายถึงระดับ | น้อย |
| 1 | หมายถึงระดับ | น้อยที่สุด |

พหุบัณฑิต ชีวะ

แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งจะ เป็นประโยชน์ต่อการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในการตอบแบบประเมินคำตอบ จะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อตัวนักเรียน จึงขอความกรุณาให้นักเรียนตอบแบบประเมินให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

2. ให้นักเรียนพิจารณาข้อความแต่ละข้อว่าตรงกับระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนเพียงใด แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่สุด

5 หมายถึงระดับ มากที่สุด

4 หมายถึงระดับ มาก

3 หมายถึงระดับ ปานกลาง

2 หมายถึงระดับ น้อย

1 หมายถึงระดับ น้อยที่สุด

3. ขอความกรุณานักเรียนตอบแบบประเมินให้ครบทุกข้อ

4. เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้ว ก่อนส่งคืนขอความร่วมมือตรวจสอบแบบประเมินว่าได้ตอบครบเรียบร้อยทุกข้อหรือไม่ก่อนนำส่ง

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาของท่านมา ณ โอกาสนี้

นัฐติกา แก่นจันทร์

นักศึกษาปริญญาโทสาขาจิตวิทยา

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบ

คำชี้แจง ให้นักเรียนกรอกข้อความหรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับข้อมูลจริงของนักเรียนมากที่สุด

1. เพศ ชาย หญิง

2. อายุ ปี

3. สื่อสังคมออนไลน์ต่อไปนี้ นักเรียนใช้สื่อไหนมากที่สุด ให้ใส่เลขเรียงลำดับจากมากไปน้อย

(1 = มากที่สุด)

FACEBOOK

LINE

INSTAGRAM

YOUTUBE

ตอนที่ 2 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ฉบับข้อความ

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วเลือกตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดเพียงข้อเดียว

ข้อความ	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ				
	5	4	3	2	1
1. การรับสื่อ					
1.1 นักเรียนสามารถอธิบายเนื้อหาของสื่อที่เลือกรับชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ					
1.2 นักเรียนไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับทันที					
1.3 นักเรียนสามารถใช้สื่ออย่างเหมาะสมกับวัยและความจำเป็น					
1.4 นักเรียนสามารถสรุปส่วนย่อย/ภาพรวมที่สื่อนำเสนอได้					
1.5 นักเรียนสามารถสรุปภาพรวม เพื่ออธิบายสิ่งย่อยๆ หรือส่วนประกอบ ต่างๆ ที่สื่อนำเสนอได้					
1.6 นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้เวลาว่างเรียนรู้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ					
1.7 นักเรียนไม่หมิ่นประมาท/ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เช่น การส่งต่อคลิป ลับดารา/ตั้งกระทู้เสียดสีคนอื่น/ตัดต่อภาพคนอื่น จนเกิดความอับอาย					
1.8 นักเรียนใช้สื่อที่ไม่ผิดกฎหมาย ไม่ผิดศีลธรรม ไม่เป็นภัยต่อสังคม					
1.9 นักเรียนสามารถมีอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ร่วมไปกับเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ					
1.10 นักเรียนสามารถใช้สื่อได้อย่างมีสติและรู้ตัว					

ข้อความ	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ				
	5	4	3	2	1
2. การวิเคราะห์สื่อ					
2.1 นักเรียนสามารถสังเกต จดจำ เข้าใจความหมายศัพท์ สัญลักษณ์ เทคนิค ต่างๆ ที่เลือกรับชมได้					
2.2 นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเนื้อหาสื่อมีประโยชน์ต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด					
2.3 นักเรียนสามารถยกตัวอย่างเนื้อหาการเขียนบรรยายความคิด ใช้ คำศัพท์ เสียง หรือสร้างภาพได้					
2.4 นักเรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาสาระของสื่อได้					
2.5 นักเรียนสามารถตีความ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อได้					
2.6 นักเรียนสามารถบอกวัตถุประสงค์และมุมมองของผู้เขียนสื่อได้					
2.7 นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในมุมต่างๆ ที่สื่อนำเสนอได้					
2.8 นักเรียนสามารถตีความนัยยะที่แฝงอยู่ในสารได้					
2.9 นักเรียนสามารถทราบจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของสารสื่อสาร					
2.10 นักเรียนสามารถแยกแยะองค์ประกอบของสื่อได้					
3. การเข้าใจสื่อ					
3.1 นักเรียนสามารถระบุเนื้อหาสื่อที่แสดงถึงความก้าวร้าวหรือให้โทษได้					
3.2 นักเรียนสามารถควบคุมการใช้สื่อได้ และรู้วิธีจัดการกับสื่อ					
3.3 นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อประเภทต่างๆ และบอกที่มาของสื่อได้					
3.4 เมื่อรับสื่อสามารถบอกได้ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น/ กับใคร/เกิดขึ้นที่ ไหน/และทำไมถึงเกิดขึ้น					
3.5 นักเรียนสามารถเข้าใจภาษาที่แฝงอยู่ในสื่อ					
3.6 รู้จักสงสัยและตั้งคำถาม เช่น ใครเป็นคนเขียนข้อมูลสื่อ					
3.7 นักเรียนสามารถแบ่งเวลาให้เหมาะสมในการใช้สื่อ					
3.8 นักเรียนสามารถเข้าใจสภาพของความเป็นสื่อสังคมออนไลน์					
3.9 นักเรียนสามารถเข้าใจธรรมชาติในการสร้างขึ้นและการนำเสนอของ สื่อด้วยความเจตนา					
3.10 นักเรียนสามารถเข้าใจข้อมูลต่างๆที่สื่อนำเสนอ					

ข้อความ	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ				
	5	4	3	2	1
4. การประเมินสื่อ					
4.1 นักเรียนสามารถประเมินคุณค่าของสื่อสังคมออนไลน์ และความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้					
4.2 นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อความข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์กับบริบทอื่นๆ ได้					
4.3 เมื่อนักเรียนเปิดรับข่าวสารจากสื่อใดๆ แล้ว นักเรียนตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารนั้นๆ อย่างมีวิจารณญาณ หรือมีเหตุผล					
4.4 นักเรียนสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์ และมีประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ และปฏิเสธหรือปิดกั้นข้อมูลข่าวสารที่ไร้ประโยชน์หรือไม่สร้างสรรค์จากสื่อต่าง ๆ					
4.5 นักเรียนสามารถบอกผลกระทบของเนื้อหาที่สื่อนำเสนอแต่ละประเภทได้					
4.6 นักเรียนสามารถบอกได้ว่าสิ่งใดผิด/ถูก ในสิ่งที่สื่อนำเสนอ					
4.7 นักเรียนสามารถระบุประโยชน์/โทษของสื่อได้					
4.8 นักเรียนสามารถระบุเจตนาที่สื่อนำเสนอได้					
4.9 นักเรียนมีวิธีตรวจสอบว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์เชื่อถือได้หรือไม่					
4.10 นักเรียนไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารต่างๆที่แชร์ในสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป จนกว่าจะได้อ่าน ได้ฟังความหลายๆด้าน					
5. การใช้สื่อ					
5.1 นักเรียนสามารถใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อแสดงออก/สื่อสารแนวคิด					
5.2 นักเรียนสามารถใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพตามหลักสิทธิในระบอบประชาธิปไตย					
5.3 นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีของสื่อในการเข้าถึง จัดเก็บ ค้นคืน เนื้อหาตามต้องการ					
5.4 นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อกำหนดวิธีเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ/เนื้อหาของสื่อจากแหล่งวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน					

ข้อความ	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ				
	5	4	3	2	1
5.5 นักเรียนสามารถบอกเทคนิคภาษา/ธรรมเนียมปฏิบัติที่สื่อใช้อย่างมี วิจารณ์ญาณ					
5.6 นักเรียนสามารถแบ่งปันความรู้และข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์ให้กับ เพื่อนๆ ในสังคม					
5.7 นักเรียนสามารถใช้ทักษะในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ					
5.8 นักเรียนสามารถสร้างเนื้อหา หรือเผยแพร่เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ ให้เกิดประโยชน์					
5.9 นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการสร้าง หรือเผยแพร่เนื้อหา สื่อสังคมออนไลน์ต่อสังคม					
5.10 นักเรียนสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการแสดงหาความรู้เพิ่มเติม ใช้กว้างขึ้นกว่าสิ่งที่เรียนในชั้นเรียน					



แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง

1. แบบวัดฉบับนี้มีทั้งหมด 25 ข้อ แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การตอบแบบทดสอบคำตอบจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อตัวนักเรียน โดยให้นักเรียนเลือกตอบตามความรู้สึกของตนเองและตอบด้วยความจริงมากที่สุด
2. ในแต่ละข้อมี 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกเพียงคำตอบเดียวจากตัวเลือก ก ข ค ง แล้วทำเครื่องหมาย X ให้ตรงกับตัวเลือก ก ข ค ง ที่นักเรียนเลือก
3. เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้ว ก่อนส่งคืนขอความร่วมมือตรวจแบบทดสอบว่าได้ตอบครบเรียบร้อยทุกข้อหรือไม่ก่อนนำส่ง

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาของท่านมา ณ โอกาสนี้

นัฐติกา แก่นจันทร์

นักศึกษาปริญญาโท สาขาจิตวิทยา

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พหุ อนุ ทั โด ชีเว

แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบ

คำชี้แจง โปรดกรอกข้อความหรือกากเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับข้อมูลจริงของท่านมากที่สุด

1. เพศ ชาย หญิง

2. อายุ ปี

ตอนที่ 2 แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ในแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

ให้ทำเครื่องหมาย X ในตัวเลือกที่ท่านคิดว่าถูกต้องที่สุด

ข้อ 1. Social Media โซเชียลมีเดีย มีความหมาย ตรงกับข้อใด

- ก. การจัดการเรียนการสอนผ่านคอมพิวเตอร์
- ข. เว็บไซต์สังคมออนไลน์ ที่แชร์ แบ่งปันภาพถ่าย วิดีโอ เสียง และข้อมูลต่างๆ
- ค. เว็บไซต์บริการอัปโหลดไฟล์
- ง. โปรแกรม แชท Line, Tango, BeeTalk

ข้อ 2. เว็บไซต์ใดต่อไปนี้จัดอยู่ในการบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

- ก. www.google.com
- ข. www.Thairath.co.th
- ค. www.คนละครึ่ง.com
- ง. www.Youtube.com

ข้อ 3. เพื่อนของนักเรียนคนหนึ่ง ชื่อ แนน (นามสมมุติ) เปิดใช้งาน Facebook โดยใช้ชื่อปลอมและนามสกุลปลอม รูปภาพปลอม และข้อมูลส่วนตัวปลอม และใช้ Facebook นี้ติดต่อกับคนอื่น ๆ เพื่อหลอกขายสินค้าปลอมละเมิดลิขสิทธิ์ให้แก่คนอื่นๆ ที่หลงเชื่อ วันหนึ่งแนนได้ส่งต่อโพสต์ขายสินค้าเหล่านี้มายัง Facebook ของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนช่วยเผยแพร่สินค้าให้อีกทางหนึ่ง

นักเรียนทราบการกระทำและจุดมุ่งหมายของแนน นักเรียนควรทำอย่างไร

- ก. ส่งต่อให้เพื่อนๆต่อไป เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์สินค้าให้กับแนน
- ข. ไม่ทำอะไร ปลอ่ยเอาไว้ตามเดิมนั้น เพราะกลัวแนนจะไม่พอใจ
- ค. ปลอ่ยเอาไว้แบบเดิมตามนั้นและขอเข้าร่วมหุ้นกับแนน เพราะเห็นว่าเป็นธุรกิจที่มีรายได้ดีมาก
- ง. รีบลบโพสต์นั้นทิ้ง และหาโอกาสว่ากล่าวตักเตือนแนนเกี่ยวกับการกระทำเหล่านั้น เพราะเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายและผิดจรรยาบรรณ

ข้อ 4. จริยธรรมในข้อใดที่นักเรียนจำเป็นต้องมีมากที่สุดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

- ก. ความรับผิดชอบ
- ข. ความเมตตา
- ค. ความพอใจ
- ง. ความเป็นผู้นำ

ข้อ 5. ข้อมูลประเภทใดต่อไปนี้ที่นักเรียนสามารถเปิดเผยสู่เว็บไซต์สังคมออนไลน์ได้

- ก. อีเมลล์
- ข. เบอร์โทรศัพท์
- ค. ที่อยู่
- ง. ชื่อแฝงในโลกอินเทอร์เน็ต

ข้อ 6. สื่อสังคมออนไลน์เกิดจาก ผู้คนจำนวนมากสามารถโพสต์ข้อความ ข่าวสาร และสามารถกระจายข่าวได้รวดเร็ว ข้อควรพิจารณาในการบริโภคข่าวสารจึงต้อง

- ก. กลับกรองข่าวสารนั้น ตรวจสอบ แยกแยะให้ได้จากความเห็นของผู้โพสต์ กับความจริงของข่าวสาร
- ข. ต้องตรวจสอบความถูกต้อง ตามแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือ ตรวจสอบที่มาเพื่อความแน่ใจ
- ค. ต้องตั้งสติ และคิด ชั่งน้ำหนักถึงผลดี ผลเสีย ผลกระทบก่อนการแชร์ข่าว หรือส่งข่าวให้ผู้อื่น หรือในกลุ่ม
- ง. ควรดำเนินการที่กล่าวมาทุกข้อ

ข้อ 7. เมื่อนักเรียนได้รับข้อความดังกล่าวภาพ นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

มาแล้วงวด1 พ.ย. 58 ให้งวดที่2 ส่งให้หน่อยนะ วันเกิดหลวงพ่อด งวดที่แล้ว ให้งวดแรก 630 , 30 ส่งครบ 7คน ห้ามเก็บ ชีวิตจะดีขึ้น มั่งมีเงินทอง คนวงในสั่งมา 1 พ.ย. 58 ส่งให้เลย. [991...91](tel:991...91) ไม่เชื่ออย่าลบหลู่ ลูกมา 1 งวดแล้วนี้เป็นงวดที่ 2 ส่งครบ 7 คน ชีวิตจะดีขึ้น ห้ามเก็บไว้

- ก. รับผิดชอบต่อข้อความให้เพื่อนให้ครบ 7 คน เพื่อให้ชีวิตของนักเรียนดีขึ้น
- ข. รับผิดชอบต่อข้อความให้เพื่อนให้ครบ 7 คน และกำชับให้เพื่อนซื้อสลากกินแบ่ง ตามหมายเลข เพื่อเป็นการช่วยเหลือให้เพื่อนมีฐานะดีขึ้นจากการถูกรางวัล
- ค. ไม่สนใจ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องเหลวไหลไม่มีประโยชน์
- ง. รับผิดชอบไว้เป็นความลับและรีบซื้อสลากกินแบ่งตามหมายเลขให้มากที่สุดเพื่อจะได้ถูกรางวัลเพียงคนเดียว

ข้อ 8. เมื่อเพื่อนของนักเรียนคนหนึ่งชื่อ แพนเค้ก รู้จักกับเพื่อนผ่าน Social Media ประเภท

Facebook ชื่อ มาร์ค โดยไม่รู้จักรักตัวจริงของเพื่อนคนนี้ วันหนึ่งมาร์คชวนแพนเค้กไปเที่ยวงานปาร์ตี้ที่หอพักแห่งหนึ่งในเวลา 22.00 น. แพนเค้กไม่กล้าบอกใครๆ และแพนเค้กตัดสินใจจะไปร่วมงานปาร์ตี้ครั้งนี้ แต่ชวนนักเรียนให้ไปเป็นเพื่อนด้วยกัน นักเรียนไม่เห็นด้วยแต่ก็ไม่อยากให้แพนเค้กไปงานปาร์ตี้เพียงลำพัง นักเรียนจะตัดสินใจและให้เหตุผลกับแพนเค้กอย่างไร

- ก. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และพูดขอโทษแพนเค้กที่ให้ความไว้วางใจในการชวนนักเรียนไปงานปาร์ตี้ของมาร์ค แต่พยายามอธิบายให้แพนเค้กเข้าใจว่า การไปร่วมงานปาร์ตี้กับคนที่ยังไม่รู้จักตัวตนจริงๆ อาจเป็นการหลอกลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี แพนเค้กควรทำความรู้จักกับตัวตนจริงๆ ของมาร์คให้ดีเสียก่อน เช่น ชวนมาร์คมาเที่ยวที่บ้านของแพนเค้ก ซึ่งมีพ่อแม่อยู่ด้วย
- ข. ตัดสินใจไปงานปาร์ตี้ และพูดตำหนิแพนเค้กด้วยคำพูดที่รุนแรง เพื่อให้แพนเค้กสำนึกได้ว่า แพนเค้กกำลังถูกหลอกลวงจากผู้ไม่หวังดี และหากแพนเค้กไม่เชื่อก็ตัดความสัมพันธ์การเป็นเพื่อนต่อกัน
- ค. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และเลิกยุ่งเกี่ยวกับแพนเค้กอีก เพราะคิดว่าแพนเค้กกับเพื่อนกำลังวางแผนหลอกลวงนักเรียนไปทำร้ายหรือล่อลวงละเมิด และพูดตำหนิการกระทำของแพนเค้กอย่างรุนแรง
- ง. ตัดสินใจไปงานปาร์ตี้ เพราะกลัวแพนเค้กเสียใจ แต่ชวนเพื่อนไปด้วยอีก 1 คน โดยพยายามพูดโน้มน้าวให้เพื่อนที่ชวนไปด้วยเชื่อว่ามาร์คจะจัดงานปาร์ตี้วันเกิดจริงๆ ไม่ใช่เรื่องโกหกหลอกลวง

ข้อ 9. จากภาพดังกล่าวที่เพื่อนส่งต่อมายัง Facebook ของนักเรียน นักเรียนควรทำอย่างไร เพราะเหตุใด



- ก. ปล่อยให้ตามเดิมแบบนั้น ไม่รู้สึกรังเกียจ เพราะเห็นว่าไม่มีจุดมุ่งหมายแอบแฝงอะไร แค่เป็นความหวังดีของเพื่อน
- ข. ปล่อยให้ตามเดิมแบบนั้น เพราะเห็นว่าอาจมีประโยชน์ต่อคนอื่นที่ผ่านมามีเห็น
- ค. รีบส่งต่อให้เพื่อนสนิททันที เพราะเห็นเป็นโอกาสที่ดี ที่จะทำให้เพื่อนโชคดี
- ง. ลบเพราะเห็นว่าเป็นเรื่องมอมเมาให้คนหลงเชื่อ

- ข้อ 10.** โปสต์ข้อความว่าร้าย เปิดเผยความลับของผู้อื่นลงใน Facebook ถือว่าผิดมารยาทในการใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ เพราะเหตุใด
- ผิด เพราะเป็นการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำร้าย หรือละเมิดสิทธิผู้อื่น
 - ผิด เพราะเป็นการสร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
 - ไม่ผิด เพราะไม่ได้เป็นการทำร้ายใคร
 - ไม่ผิด เพราะถือว่าเป็นสิทธิส่วนบุคคล
- ข้อ 11.** นักเรียนจัดทำสื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติในชุมชนของนักเรียน เพื่อส่งเป็นผลงานในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ครูเห็นว่า เป็นสื่อที่มีประโยชน์และน่าสนใจ ครูจึงบอกให้นักเรียนนำสื่อดังกล่าวไปเผยแพร่ให้กับเพื่อนๆบน Facebook ของนักเรียน ข้อใดคือสิ่งที่นักเรียนไม่ควรปฏิบัติ
- เผยแพร่ส่งต่อให้เพื่อนทุกคนที่สนใจ
 - เปิดโอกาสให้เพื่อนนำสื่อไปใช้ประโยชน์โดยการนำสื่อไปเผยแพร่ต่อกับบุคคลที่สนใจต่อไป
 - เปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์วิจารณ์และแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอของสื่ออย่างเปิดกว้าง
 - เลือกเผยแพร่เฉพาะเพื่อนที่แสดงความคิดเห็นในลักษณะที่ชื่นชมต่อสื่อของนักเรียนเท่านั้น ส่วนเพื่อนที่วิพากษ์วิจารณ์ข้อบกพร่องของสื่อ นักเรียนจะหลีกเลี่ยง เพื่อให้สื่อได้รับการเผยแพร่อย่างแพร่หลายมากที่สุด
- ข้อ 12.** ใครในข้อต่อไปนี้ เป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เหมาะสม
- เน ส่งภาพลามกมาให้ไอซ์ ทางอีเมลล์
 - อิมเข้าไปคอมเมนต์รูปภาพของเพื่อนด้วยคำหยาบคาย
 - ข้าวฟ่างอัปโหลดวิดีโอทำอาหารใน Youtube เป็นประจำ
 - กัปตันล็อกอินเข้า Facebook ด้วย User และ Password ของเค้ก
- ข้อ 13.** นักเรียนคิดว่าบุคคลใดมีพฤติกรรมเข้าข่ายการติด Social Media มากที่สุด
- ทับทิมรู้สึกหงุดหงิดที่ไม่มีสัญญาณมือถือเพื่อเข้าใช้งาน Facebook
 - ตะวันโพสต์ข้อความต่อว่าไบเฟิร์น
 - จ๊ะจ๋าชอบโพสต์รูปอาหารตอดีก
 - เนยชอบแชลฟ็อยู่เป็นประจำ

ข้อ 14. นักเรียนได้รับข้อความ ที่ส่งเข้ามาทางอีเมลของนักเรียนจากอีเมลของบุคคลที่ไม่รู้จัก โดยแจ้งกับนักเรียนว่า นักเรียนเป็นผู้โชคดีที่บริษัทใจดี (นามสมมุติ) ได้ส่งอีเมลของนักเรียนให้เป็นผู้โชคดีได้รับของขวัญฟรี เป็นมูลค่า 1,000 บาท เพียงนักเรียนตอบรับการรับรางวัล โดยส่งข้อมูลส่วนตัวทางอีเมลตอบกลับไปทีอีเมลดังกล่าว นักเรียนเกิดความลังเลใจ แต่ตัดสินใจไม่ตอบกลับด้วยเหตุผลบางประการ อยากทราบว่าเหตุผลใดเป็นเหตุผลที่ดีที่สุดที่ทำให้นักเรียนไม่ควรส่งข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนทางอีเมลกลับไป

- ก. เพราะไม่เชื่อและกลัวเสียเวลา
- ข. เพราะไม่เชื่อว่าตนจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และกลัวถูกหลอกลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี
- ค. เพราะไม่เชื่อว่าตนจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และเชื่อว่าเป็นการล้อเล่นของเพื่อน
- ง. เพราะไม่มีอินเทอร์เน็ตทำให้ส่งข้อความตอบกลับไม่ได้

ข้อ 15 ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ นักเรียนและเพื่อน 4 คนได้รับมอบหมายให้ทำงานกลุ่มโดยสืบค้นความรู้เรื่อง พลังงานแสงอาทิตย์ และนำความรู้มาจัดทำเป็นสื่อเพื่อนำเสนอหน้าชั้น นักเรียนจึงวางแผนการทำงานโดยมอบหมายให้เพื่อน 4 คนทำหน้าที่สืบค้นเนื้อหา และนักเรียนทำหน้าที่จัดทำสื่อ Power point เมื่อนักเรียนจัดทำสื่อ Power point เสร็จแล้ว นักเรียนควรทำอย่างไร

- ก. ส่งต่อ File ให้เพื่อนทุกคน เพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์และแสดงความคิดเห็น เพื่อการปรับปรุงแก้ไขและใช้ประโยชน์จากสื่อในการทบทวนความรู้
- ข. เปิดให้เพื่อนได้ชมบางส่วน เพื่อนให้เพื่อนสบายใจว่างานที่นักเรียนได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนดเวลา
- ค. เปิดให้เพื่อนได้ชมทั้งหมด เพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็น
- ง. ปิดเป็นความลับเพื่อไม่ให้เพื่อนเกิดความตื่นเต้นเมื่อได้ชมการนำเสนอ

ข้อ 16. ข้อใดถือว่าเป็นภัยแฝงของสื่อสังคมออนไลน์

- ก. ต้นหอมใช้เวลาว่างเล่นโซเชียล จนทำให้สอบไม่ผ่าน
- ข. แยมขายของออนไลน์
- ค. สัมโอสถงานครูทางอีเมล
- ง. ตาลแจ่มจำรัสให้เพื่อนโดยใช้เฟซบุ๊ก

ข้อ 17. พฤติกรรมใดเป็นสุ่มเสี่ยงในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

- ก. โหมโจวการเข้าถึงแบบสาธารณะ
- ข. เช็กอินทุกที่เพื่อให้เพื่อนรู้ว่าเราอยู่ไหน
- ค. เปลี่ยนรหัสผ่านทุกสามเดือน
- ง. ไม่ให้ข้อมูลส่วนตัวกับเว็บไซต์

ข้อ 18. นักเรียนคิดว่าวิธีแก้ไขพฤติกรรมกรรมการติด Social Media ของใครเหมาะสมที่สุด

- ก. สงกรานต์โทรไปยกเลิกอินเทอร์เน็ต
- ข. เจ้าคุณปิดบัญชี Facebook
- ค. แต่งโม้ใช้เวลาช่วงพักระหว่างวันเล่น Line
- ง. ข้าวหอมยัดโทรศัพท์แฟนหนุ่ม

ข้อ 19. “นักเรียนได้รับมอบหมายจากครูให้สืบค้นความรู้ เรื่องพระราชกรณียกิจของระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว” นักเรียนควรทำอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ก. สืบค้นจากหนังสือเพียงอย่างเดียว เพราะเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากที่สุด
- ข. สืบค้นจากแหล่งข้อมูลหลายๆ ประเภท เช่น หนังสือ สารคดี เว็บไซต์ Youtube ฯลฯ เพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบความถูกต้องให้มากที่สุด
- ค. สืบค้นจาก Facebook เพราะนักเรียนมีความถนัดในการใช้ Facebook มากกว่าวิธีอื่นๆ ซึ่งจะทำได้ข้อมูลเชิงลึกมากที่สุด
- ง. สืบค้นจากเว็บไซต์ต่างๆทางอินเทอร์เน็ต เพราะจะทำให้นักเรียนได้ข้อมูลที่หลากหลาย น่าเชื่อถือ และข้อสำคัญคือ นักเรียนไม่จำเป็นต้องพิมพ์ข้อความ เพราะนักเรียนสามารถ Copy ข้อความจากเว็บไซต์ได้เลย ทำให้สะดวก รวดเร็ว และถูกต้อง

ข้อ 20. ข้อใดไม่ใช่กฎของการแชท การสื่อสารทางสื่อสังคมออนไลน์

- ก. ให้ชื่ออีเมลกับเพื่อนที่รู้จักดี ไม่ควรให้กับคนแปลกหน้า
- ข. ถ้ารู้สึกถูกกีดกันจากการสื่อสารออนไลน์กับใคร ให้ปรึกษากับผู้ใหญ่ที่รับผิดชอบ
- ค. ออกไปพบกับบุคคลที่พบ รู้จักสื่อสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์
- ง. หากถูกใครหรือสิ่งใดรบกวนในห้องแชท ให้รีบออกจากการเล่น และอย่าติดต่อสนทนาอีก

ข้อ 21. ถ้านักเรียนต้องการติดตาม Fanpage ที่ชื่นชอบ นักเรียนสามารถทำได้โดยวิธีใด

- ก. โปสต์ข้อความ
- ข. แท็กรูปภาพ
- ค. แชร์
- ง. ถูกใจ

ข้อ 22. ถ้านักเรียนอยากเห็นชุดตัวใหม่ของเพื่อนที่เพิ่งซื้อมา นักเรียนควรใช้ Social Media ใดในการสื่อสาร

- ก. Skype
- ข. Youtube
- ค. Pantip
- ง. Dek-D

ข้อ 23. ข้อใดเป็นประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์

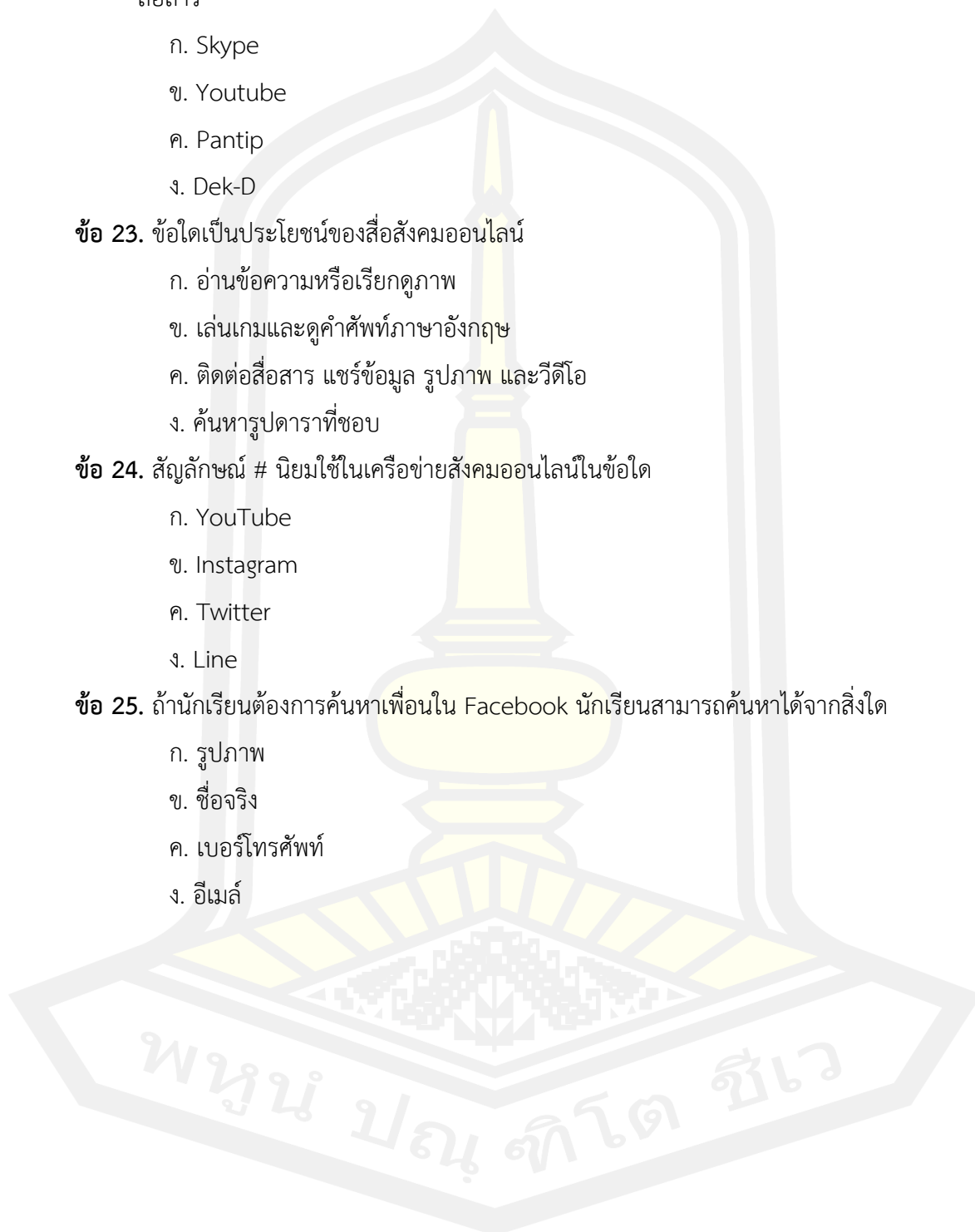
- ก. อ่านข้อความหรือเรียกดูภาพ
- ข. เล่นเกมและดูคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- ค. ติดต่อสื่อสาร แชรข้อมูล รูปภาพ และวิดีโอ
- ง. ค้นหารูปดาราที่ชอบ

ข้อ 24. สัญลักษณ์ # นิยมใช้ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ในข้อใด

- ก. YouTube
- ข. Instagram
- ค. Twitter
- ง. Line

ข้อ 25. ถ้านักเรียนต้องการค้นหาเพื่อนใน Facebook นักเรียนสามารถค้นหาได้จากสิ่งใด

- ก. รูปภาพ
- ข. ชื่อจริง
- ค. เบอร์โทรศัพท์
- ง. อีเมลล์



ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการ
การกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายตอนปลาย



โดย

นางสาวนัฐติกา แก่นจันทร์
นิสิตปริญญาโท สาขาจิตวิทยา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คำนำ

ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วยกิจกรรมจำนวน 5 กิจกรรม ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กระบวนการ สำหรับชุดกิจกรรมเล่มนี้ คือ 1) กระบวนการสังเกตตนเอง 2) กระบวนการตัดสินใจตนเอง และ 3) กระบวนการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง

การดำเนินกิจกรรมเน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ลงมือกระทำด้วยตนเอง มีการเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดซึ่งกันและกัน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จนเกิดการยอมรับและสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้น ในการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ขอให้ผู้ใช้ศึกษารายละเอียดและทำความเข้าใจขั้นตอนการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้การจัดกิจกรรมบรรลุวัตถุประสงค์ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียน ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจะเกิดประโยชน์ต่อผู้นำไปใช้

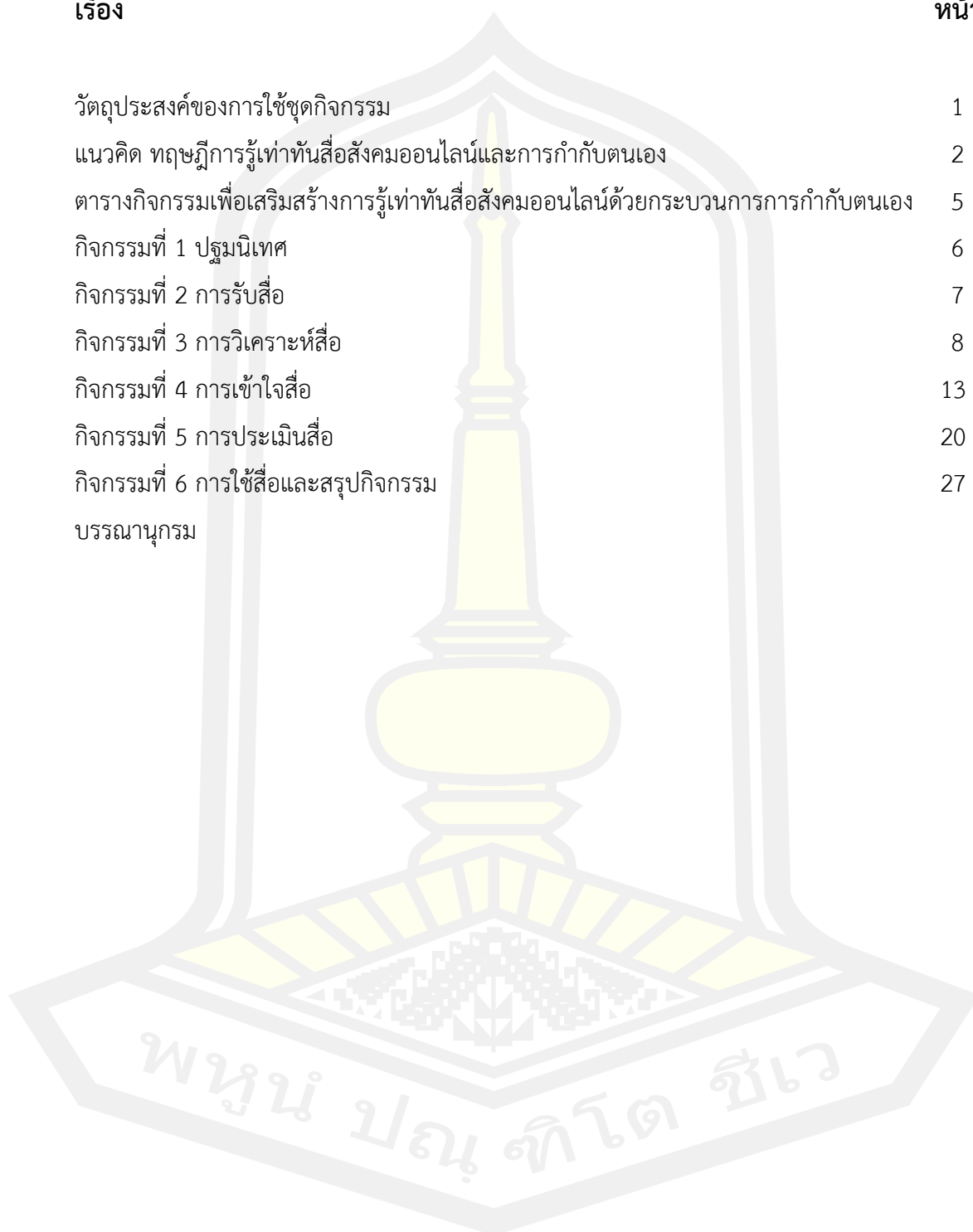
นัฐติกา แก่นจันทร์

ผู้วิจัย

พูน ปณ ทิโต ชีเว

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
วัตถุประสงค์ของการใช้ชุดกิจกรรม	1
แนวคิด ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์และการกำกับตนเอง	2
ตารางกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง	5
กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ	6
กิจกรรมที่ 2 การรับสื่อ	7
กิจกรรมที่ 3 การวิเคราะห์สื่อ	8
กิจกรรมที่ 4 การเข้าใจสื่อ	13
กิจกรรมที่ 5 การประเมินสื่อ	20
กิจกรรมที่ 6 การใช้สื่อและสรุปกิจกรรม	27
บรรณานุกรม	

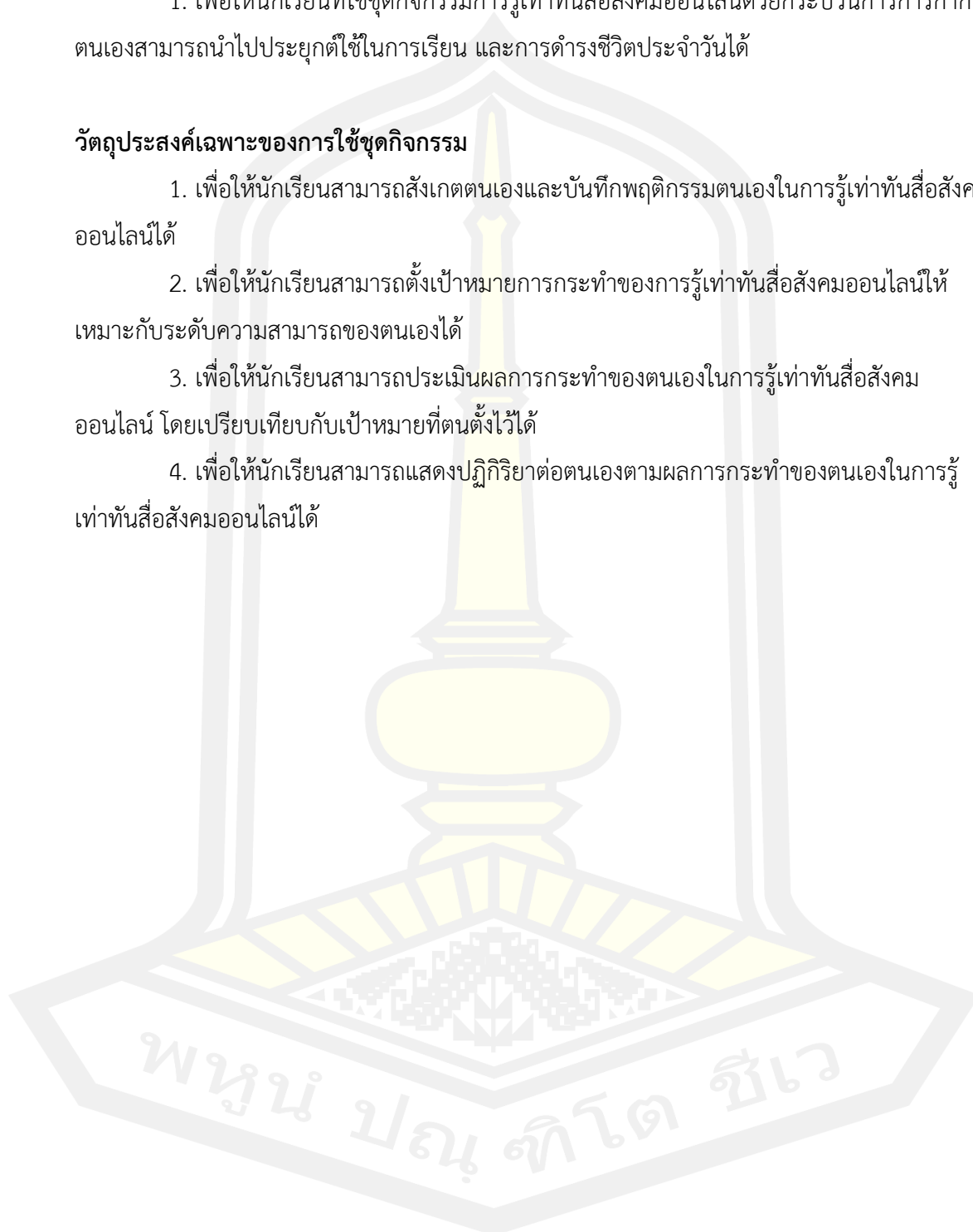


วัตถุประสงค์หลักของการใช้ชุดกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียน และการดำรงชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์เฉพาะของการใช้ชุดกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสังเกตตนเองและบันทึกพฤติกรรมตนเองในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายการกระทำของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของตนเองได้
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถประเมินผลการกระทำของตนเองในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่ตนตั้งไว้ได้
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองตามผลการกระทำของตนเองในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้



แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Online Social Media Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งทางกระทรวงศึกษาธิการให้ความสำคัญและต้องการพัฒนาให้นักเรียน นักศึกษาของไทยมีทักษะดังกล่าว โดยทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century skills) ได้เน้นที่การให้องค์ความรู้ ฝึกทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยประกอบด้วย 3 ทักษะสำคัญได้แก่ 1.ทักษะชีวิตและการทำงาน 2.ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ 3.ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี โดยการรู้เท่าทันสื่อ นั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งในทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ที่เน้นให้เกิดทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การเข้าถึงและความสามารถในการประเมินข้อมูล และการนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Partnership for 21st Century Skills, 2011)

แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อศตวรรษที่ 17 ในประเทศเยอรมนี และจากการประชุมระดับโลกว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อของยูเนสโก ณ กรุง Grunewald ประเทศเยอรมัน และได้มีการร่างคำประกาศว่าด้วยสื่อมวลชนศึกษา เพื่อส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับมหาวิทยาลัย และพัฒนาหลักสูตรการฝึกสำหรับครูและสื่อกลางเพื่อเพิ่มความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับสื่อแก่ครูผู้สอน ส่งเสริมการวิจัยและกิจกรรมพัฒนา เพื่อพัฒนาประโยชน์ของ สื่อมวลชนศึกษาส่งผลให้หลายประเทศมีความตื่นตัวด้านการศึกษาเพื่อสร้างความรู้เท่าทันสื่อ เช่น ออสเตรเลีย แคนาดา อังกฤษ ฟินแลนด์ ฝรั่งเศส นอร์เวย์ สกอตแลนด์ และสวีเดน ได้มีการกำหนด โครงการรู้เท่าทันสื่อเป็นหลักสูตรการศึกษาของประเทศ (ปกรณั ประจัญบานและอนุชา กอนพวง, 2558)

การรู้เท่าทันสื่อได้มีนักวิชาการ นักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศให้ความหมายไว้อย่าง หลากหลายจึงสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถของผู้บริโภคสื่อในการเข้าถึง เข้าใจ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินคุณค่าและผลกระทบของสื่อที่มีต่อตนเองและสังคม โดยควบคุมและเปิดรับการตีความเนื้อหาของสื่อที่มีประโยชน์ และหลีกเลี่ยง เนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์ที่สื่อนำเสนอ นอกจากนี้พรทิพย์ เย็นจะบก (2552) ได้อธิบายองค์ประกอบ สำคัญของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นการอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนา ทักษะในการเข้าถึง สื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่า การเข้าใจผลกระทบสื่อ และสามารถ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ (พรทิพย์ เย็นจะบก. 2552)

จากภาพที่ 1 อธิบายถึงองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อไว้ 5 ลักษณะ คือ

- 1) มิติในการรับสื่อ คือ การเปิดรับสื่อผ่านประสาทสัมผัสของตนเอง แล้วสมองจะส่งการคิด และปรุงแต่งให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ ดังนั้น เมื่อมีการเปิดรับสื่อจึงต้องพยายามแยกความคิดและอารมณ์ออกจากกัน ไม่หลงเชื่อง่ายตามสิ่งที่สื่อชี้แนะ
- 2) การวิเคราะห์สื่อ คือ การอ่านสื่อออก สามารถแยกองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อได้ เช่น รู้ว่าใครคือกลุ่มเป้าหมาย สิ่งที่สื่อแนะนำเสนอมีผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจและการเมืองอย่างไร สื่อมีรูปแบบในการนำเสนออย่างไร ข้อมูลที่นำเสนอเป็นข้อเท็จจริงหรือความคิดเห็น และการนำเสนอของสื่ออยู่ในกรอบของจรรยาบรรณหรือไม่ เป็นต้น
- 3) การเข้าใจสื่อ คือ การตีความสื่อ เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อแนะนำเสนอ เช่น ภาษาของแต่ละสื่อ รูปแบบข้อมูลแต่ละประเภท ทั้งนี้ ผู้รับสารแต่ละคนจะมีการตีความแตกต่างกัน เนื่องจากมีพื้นฐานการรับรู้และประสบการณ์ที่ต่างกัน
- 4) การประเมินค่าสื่อ คือ การตัดสินใจ พิจารณาคุณภาพหรือคุณค่าของสื่อ ว่าสามารถทำให้เรา เกิดความสนใจ ความพอใจ หรือทำให้หลงเชื่อโดยปราศจากการวิเคราะห์
- 5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ คือ การรู้จักนำสิ่งที่ตนวิเคราะห์ไปใช้ในการวางแผนการใช้ สื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ เช่น การรู้จักส่งต่อข่าวสารที่มีประโยชน์ต่อสังคม การรู้จักเลือกข้อมูลอย่างถูกต้องเหมาะสมเพื่อใช้ในการผลิตข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานระบบเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต อันเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่มีผู้จัดทำขึ้น โดยเมื่อผู้ส่งสารพบเจอเรื่องราว เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอและเพลงต่างๆ จึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาแบ่งปันกับผู้ใช้ในโลกออนไลน์ภายใต้เครือข่ายของตนได้รับรู้และใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

ภิเชก ชัยนิรันดร์ (2553) ได้สรุปองค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์ ไว้ดังนี้ 1) เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของเนื้อหา รูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ 2) เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many) ซึ่งเป็นรูปแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลาย ๆ คน (many-to-many) โดยการสนทนาที่เกิดขึ้น จะเป็นการรวมกลุ่มคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหาเอง เพราะผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือการเข้าไปแก้ไขเนื้อหาอื่นๆได้ด้วยตนเอง 3) เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา นั่นคือใครๆ ก็สามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดนใจคนหมู่มากก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพล ยิ่งถ้าเป็นในทางการตลาดก็สามารถโน้มน้าวให้ผู้ติดตามตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

นอกจากนี้แสงเดือน ผ่องพุดม (2556) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

1) เครือข่ายสังคม (Social networking site) คือเว็บไซต์ที่บุคคลหรือหน่วยงานสามารถสร้างข้อมูลและเปลี่ยนแปลงข้อมูล เผยแพร่ รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว โดยที่บุคคลอื่นสามารถเข้ามาแสดงความเห็น เผยแพร่ หรือสนทนาโต้ตอบได้ ตัวอย่างได้แก่ Facebook Badoo Google+ Linked in และ Orkut เป็นต้น

2) ไมโครบล็อก (Micro-blog) คือเว็บไซต์ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลหรือข้อความสั้น ๆ ในเรื่องที่น่าสนใจเฉพาะด้าน รวมทั้งสามารถใช้เครื่องหมาย # (Hashtag) เพื่อเชื่อมต่อกับกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ได้ ตัวอย่างได้แก่ Twitter Blauk Weibo Tout และTumble เป็นต้น

3) เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website) คือ เว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝากหรือนำสื่อ ข้อมูล รูปภาพ หรือวิดีโอขึ้นเว็บไซต์ เพื่อแบ่งปันกับผู้อื่น ตัวอย่างได้แก่ Flickr Vimero Youtube Instagram และ Pinterest เป็นต้น

4) บล็อกส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and corporate blogs) คือเว็บไซต์ที่ผู้เขียนบันทึกเรื่องราวต่างๆ เสมือนเป็นบันทึกไดอารี่ออนไลน์ สามารถเขียนในลักษณะไม่เป็นทางการ และแก้ไขได้บ่อย ตัวอย่างได้แก่ Blogger Wordpress Bloggang และ Exteen เป็นต้น

5) บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs hosted by media outlet) คือ เว็บไซต์ที่ใช้ในการนำเสนอข่าวสารของสื่อสิ่งพิมพ์ มีความเป็นทางการน้อยกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ แต่มีรูปแบบและความเป็นทางการมากกว่าบล็อก ตัวอย่าง คือ theguardian.com เจ้าของคือ หนังสือพิมพ์ The Guardian

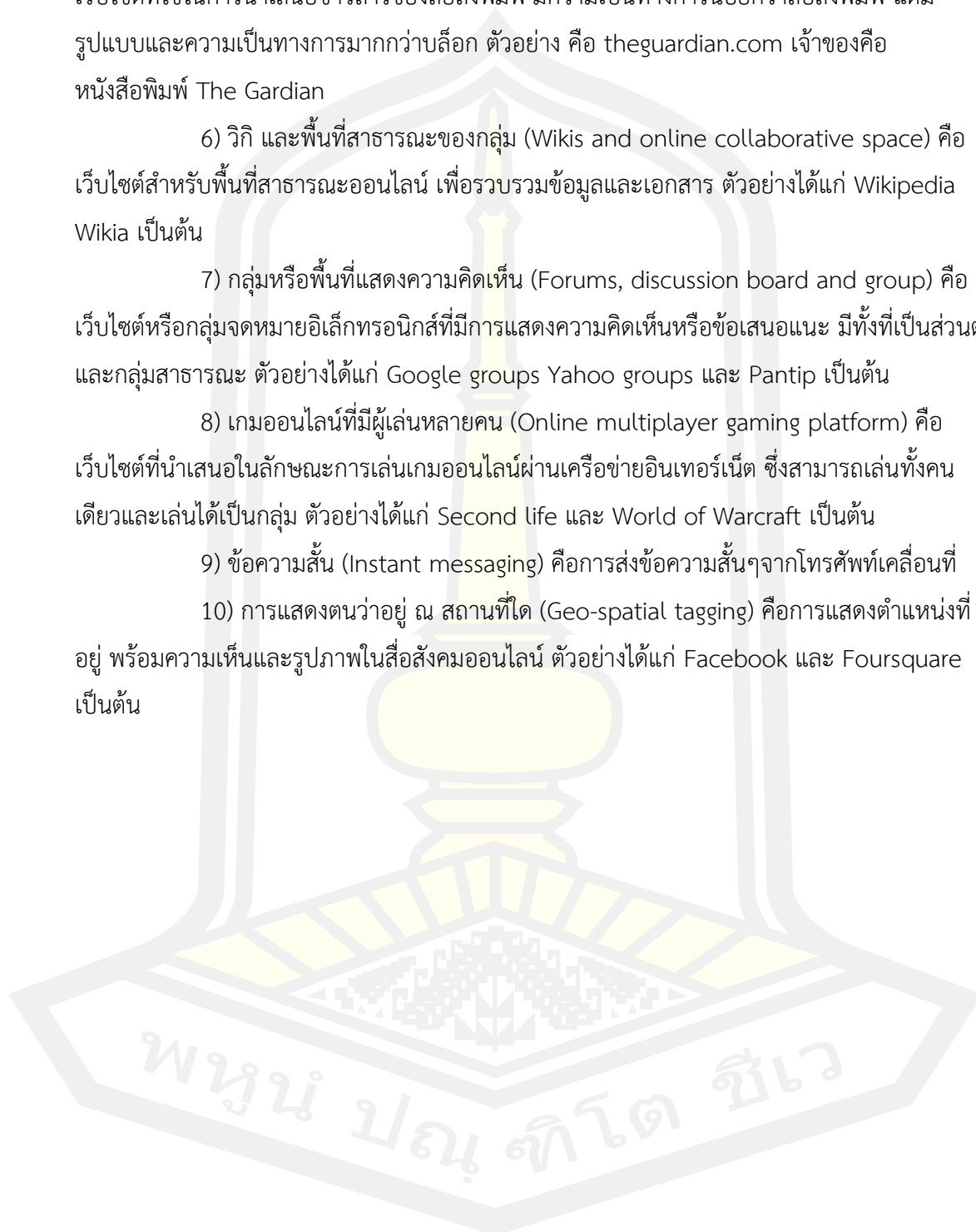
6) วิกิ และพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and online collaborative space) คือ เว็บไซต์สำหรับพื้นที่สาธารณะออนไลน์ เพื่อรวบรวมข้อมูลและเอกสาร ตัวอย่างได้แก่ Wikipedia Wikia เป็นต้น

7) กลุ่มหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น (Forums, discussion board and group) คือ เว็บไซต์หรือกลุ่มจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ มีทั้งที่เป็นส่วนตัว และกลุ่มสาธารณะ ตัวอย่างได้แก่ Google groups Yahoo groups และ Pantip เป็นต้น

8) เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online multiplayer gaming platform) คือ เว็บไซต์ที่นำเสนอในลักษณะการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเล่นทั้งคนเดียวและเล่นได้เป็นกลุ่ม ตัวอย่างได้แก่ Second life และ World of Warcraft เป็นต้น

9) ข้อความสั้น (Instant messaging) คือการส่งข้อความสั้นๆจากโทรศัพท์เคลื่อนที่

10) การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-spatial tagging) คือการแสดงตำแหน่งที่อยู่ พร้อมความเห็นและรูปภาพในสื่อสังคมออนไลน์ ตัวอย่างได้แก่ Facebook และ Foursquare เป็นต้น



แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการกำกับตนเอง

การกำกับตนเองมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) จัดเป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการด้วยตนเอง Bandura (1986) ได้อธิบายไว้ว่า ปัจจัยต่าง ๆ สามารถเปลี่ยนแปลงระดับความเข้มข้นของการใช้กลยุทธ์ หรือเปลี่ยนแปลงกลยุทธ์ได้โดยขึ้นอยู่กับเวลาและสถานการณ์ ในขณะนั้นว่า ปัจจัยใดจะมีอิทธิพลมากกว่ากัน โดย Bandura ได้ชี้แจงว่า องค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบ ที่ทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกันนั้น ไม่ได้มีอิทธิพลในการกำหนดอย่างเท่าเทียมกัน อิทธิพลทางองค์ประกอบสภาพแวดล้อมอาจจะมีอิทธิพลมากกว่าองค์ประกอบด้านพฤติกรรม หรือองค์ประกอบส่วนบุคคล เช่น ในโรงเรียนที่มีโครงสร้างทางหลักสูตรที่ตายตัว หรือมีกฎเกณฑ์ การปฏิบัติในห้องเรียนที่เข้มงวด รูปแบบต่าง ๆ ของการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ยกตัวอย่างเช่น การวางแผน หรือการให้รางวัลแก่ตนเองของนักเรียน อาจจะไม่คล่องตัวในการกำกับตนเอง แต่ในทางตรงกันข้ามในโรงเรียนที่มีกฎเกณฑ์ข้อบังคับน้อย องค์ประกอบทางด้านส่วนบุคคลหรือองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรมก็อาจจะมีอิทธิพลต่อการกำกับตนเองมากกว่าองค์ประกอบทางสภาพแวดล้อม

Bandura (1986) ได้เสนอกระบวนการในการกำกับตนเอง 3 กระบวนการย่อย คือ

1) การสังเกตตนเอง (Self-Observation) คือ กระบวนการแรกที่สำคัญในการกำกับตนเอง เพราะบุคคลจะใช้ข้อมูลที่ได้จากกระบวนการสังเกตตนเองมาเป็นข้อมูลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ใช้ในการตั้งเป้าหมาย ติดตามตรวจสอบและประเมินการกระทำพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งการสังเกตพฤติกรรมอาจเป็นพฤติกรรมที่ต้องการลดหรือต้องการเพิ่ม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของบุคคลนั้น ในที่นี้ แบนดูรา แบ่งกระบวนการสังเกตตนเองออกเป็น 2 องค์ประกอบ คือ

1.1) การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) การตั้งเป้าหมายจะช่วยให้บุคคลได้รู้ถึงพฤติกรรมที่ต้องกระทำอย่างชัดเจน และใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินเพื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมที่บุคคลกระทำ การที่บุคคลจะตัดสินใจหรือประเมินพฤติกรรมตนเองได้ถูกต้องมีประสิทธิภาพ และสะดวกต่อการตัดสินใจนั้น

1.2) การเตือนตนเอง (Self-monitoring) เป็นกระบวนการที่บุคคลทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมเป้าหมายที่เกิดขึ้นกับตนเอง ใช้เป็นข้อมูลย้อนกลับให้รู้ว่าตนเองกระทำพฤติกรรมในลักษณะใด แล้วก็ทำให้เขาเห็นว่าเขาควรจะทำเช่นไรต่อไป เพื่อนำไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ตนเองต้องการ

2) การตัดสินตนเอง (Self-judgment) คือ การเปรียบเทียบผลที่ได้รับจากการกระทำกับเป้าหมาย ซึ่งการตัดสินขึ้นอยู่กับชนิดของมาตรฐาน สำหรับเป็นเกณฑ์ในการตัดสินพฤติกรรมและ

เป็นแนวทางให้กับพฤติกรรมว่าจะดำเนินการไปอย่างไร องค์ประกอบของเป้าหมาย (Goal Properties) และความสำคัญในการบรรลุเป้าหมาย (Importance of Goal Attainment)

3) การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-reaction) ประกอบด้วยการประเมินพฤติกรรมในความเป็นไปได้ที่จะประสบความสำเร็จ ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเชื่อของนักเรียนที่มีต่อความสำเร็จของตน และความเป็นไปได้ที่จะประสบความสำเร็จ จะมีผลต่อแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง เป็นการกำหนดพฤติกรรมของตนเองว่าจะต้องปฏิบัติและจะแก้ไขพฤติกรรมของตนเองอย่างไรเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อรับผลที่กระทำไว้แล้ว

จากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมแสดงให้เห็นว่า ถ้าต้องการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลนั้น ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยการเปลี่ยนแปลงที่สภาพแวดล้อม (E) และปัญญาและองค์ประกอบส่วนบุคคล (P) โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงทางปัญญาและองค์ประกอบส่วนบุคคล ซึ่งในส่วนของ Bandura ได้เสนอไว้ว่าการกำกับตนเอง (self-regulation) เป็นวิธีการที่สามารถนำมาพัฒนาและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ได้ผ่านการควบคุมความคิด ความรู้สึกและการกระทำต่อตนเอง เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งในปัจจุบันก็มีหลายงานวิจัยที่สนับสนุนความคิดของ Bandura ที่พบว่า การฝึกให้บุคคลมีความสามารถในการกำกับตนเอง (self-regulation) ผ่านโปรแกรมต่าง ๆ ตามแนวคิดของ Bandura สามารถพัฒนาให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการได้ เช่น การศึกษาของ ศิริลักษณ์ ศรีกันต์ (2552) ที่พบว่า โปรแกรมการกำกับตนเองช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความรับผิดชอบด้านการเรียนเพิ่มขึ้นหลังจากที่ได้เข้าโปรแกรมการกำกับตนเองด้านความรับผิดชอบ และผลการศึกษาของ เกศริน วงษ์มัน (2553) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้เข้าโปรแกรมการกำกับตนเองด้านการมีวินัยในการเรียนมีวินัยในการเรียนที่ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้เช่น ผลของโปรแกรมการกำกับตนเองต่อทัศนคติการใช้ความรุนแรงและพฤติกรรมควบคุมตนเองในนักเรียนวัยรุ่น ที่พบว่า โปรแกรมการกำกับตนเองช่วยปรับทัศนคติทางลบต่อการใช้ความรุนแรงและเพิ่มการควบคุมตนเองได้ และช่วยแก้ปัญหาการใช้ความรุนแรงของนักเรียนวัยรุ่นได้อย่างเหมาะสม (ธัญญาภรณ์ อุปมัยรัตน์ นีกาญจน์ คงสุวรรณ และวันดี สุทธิรงค์ (2562)

หลักที่ใช้ในการพัฒนา

หลักที่ใช้ในการพัฒนากิจกรรมเสริมสร้างการกำกับตนเองเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายตอนปลาย โดยใช้แนวคิดการกำกับตนเองของ Bandura (1986) คือ

1) การสังเกตตนเอง (Self-Observation) เป็นกระบวนการแรกที่สำคัญในการกำกับตนเอง เพราะบุคคลจะใช้ข้อมูลที่ได้จากกระบวนการสังเกตตนเองมาเป็นข้อมูลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ใช้ในการตั้งเป้าหมาย ติดตามตรวจสอบและประเมินการกระทำพฤติกรรมของตนเอง

ซึ่งการสังเกตพฤติกรรมอาจเป็นพฤติกรรมที่ต้องการลดหรือต้องการเพิ่ม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของบุคคลนั้น ในที่นี้ แบนดูรา แบ่งกระบวนการสังเกตตนเองออกเป็น 2 องค์ประกอบ คือ

1.1) การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) การตั้งเป้าหมายจะช่วยให้บุคคลได้รู้ถึงพฤติกรรมที่ต้องกระทำอย่างชัดเจน และใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินเพื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมที่บุคคลกระทำ การที่บุคคลจะตัดสินใจหรือประเมินพฤติกรรมตนเองได้ถูกต้องมีประสิทธิภาพ และสะดวกต่อการตัดสินใจนั้น

1.2) การเตือนตนเอง (Self-monitoring) เป็นกระบวนการที่บุคคลทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมเป้าหมายที่เกิดขึ้นกับตนเอง ใช้เป็นข้อมูลย้อนกลับให้รู้ว่าตนเองกระทำพฤติกรรมในลักษณะใด แล้วก็จะทำให้เขารู้ว่าเขาควรจะทำเช่นไรต่อไป เพื่อนำไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ตนเองต้องการ

2) การตัดสินตนเอง (Self-judgment) คือ การเปรียบเทียบผลที่ได้รับจากการกระทำกับเป้าหมาย ซึ่งการตัดสินใจขึ้นอยู่กับชนิดของมาตรฐาน สำหรับเป็นเกณฑ์ในการตัดสินพฤติกรรมและเป็นแนวทางให้กับพฤติกรรมว่าจะดำเนินการไปอย่างไร องค์ประกอบของเป้าหมาย (Goal Properties) และความสำคัญในการบรรลุเป้าหมาย (Importance of Goal Attainment)

3) การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-reaction) ประกอบด้วย การประเมินพฤติกรรมในความเป็นไปได้ที่จะประสบความสำเร็จ ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเชื่อของนักเรียนที่มีต่อความสำเร็จของตน และความเป็นไปได้ที่จะประสบความสำเร็จ จะมีผลต่อแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง เป็นการกำหนดพฤติกรรมของตนเองว่าจะต้องปฏิบัติและจะแก้ไขพฤติกรรมของตนเองอย่างไรเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อรับผลที่กระทำไว้แล้ว

โดยผู้วิจัยนำหลักการข้างต้นมาพัฒนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งประกอบไปด้วยพฤติกรรมหลัก ๆ 5 ด้าน ประกอบไปด้วย 5 กิจกรรม ใช้เวลา 6 สัปดาห์ ซึ่งในแต่ละสัปดาห์จะประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้เป็นอย่างมาก

ตารางกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง

สัปดาห์ที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	เวลาที่ใช้
1	ปฐมนิเทศ	1. เพื่อชี้แจงให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ กฎ ระเบียบทั่วไป บทบาท หน้าที่ และวิธีดำเนินการของกิจกรรมเสริมสร้างการกำกับตนเองเพื่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ 2. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Pre-test)	60 นาที
2	การรับสื่อ	1. เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการรับสื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบที่ได้รับจากการรับสื่อสังคมออนไลน์ 2. เพื่อพัฒนาทักษะการรับสื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง	90 นาที
3	การวิเคราะห์สื่อ	1. เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบที่ได้รับเมื่อขาดการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ 2. เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์สื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง	90 นาที
4	การเข้าใจสื่อ	1. เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบที่ได้รับเมื่อขาดการเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์ 2. เพื่อพัฒนาทักษะการเข้าใจสื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง	90 นาที
5	การประเมินสื่อ	1. เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการประเมินสื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบที่ได้รับเมื่อขาดการประเมินสื่อสังคมออนไลน์ 2. เพื่อพัฒนาทักษะการประเมินสื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง	90 นาที
6	การใช้สื่อและสรุปกิจกรรม	1. เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบทางบวกและลบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้สื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง 3. สรุปผลการเรียนเรียนรู้ และทบทวนทักษะการกำกับตัวเองในแต่ละกิจกรรมที่ผ่านมา 4. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Post-test)	120 นาที

กิจกรรมที่ 1

ปฐมนิเทศ

1. จุดประสงค์

1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อชี้แจงให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ กฎ ระเบียบทั่วไป บทบาท หน้าที่ และวิธีดำเนินการของกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง
3. เพื่อเตรียมความพร้อมและนัดหมายการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเอง

2. แนวความคิด

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ใช้สร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม อธิบายวัตถุประสงค์และภาพรวมของกิจกรรมต่างๆ ตลอดจน กฎ ระเบียบ บทบาทหน้าที่ของผู้วิจัย และนักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

3. สื่อที่ใช้/อุปกรณ์

- 3.1 แก้วน้ำ
- 3.2 กลองกระดาษ
- 3.3 แบบประเมินการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

4. ขั้นตอนกิจกรรม (ระยะเวลา 60 นาที)

ชั้นนำ

1. ผู้วิจัยแนะนำตัว แจงวัตถุประสงค์และภาพรวมของกิจกรรมต่างๆ ตลอดจน กฎ ระเบียบ บทบาทหน้าที่ของผู้วิจัย และนักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้
2. เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมซักถาม ข้อสงสัยที่เกี่ยวข้องกับการทำวิจัยในครั้งนี้

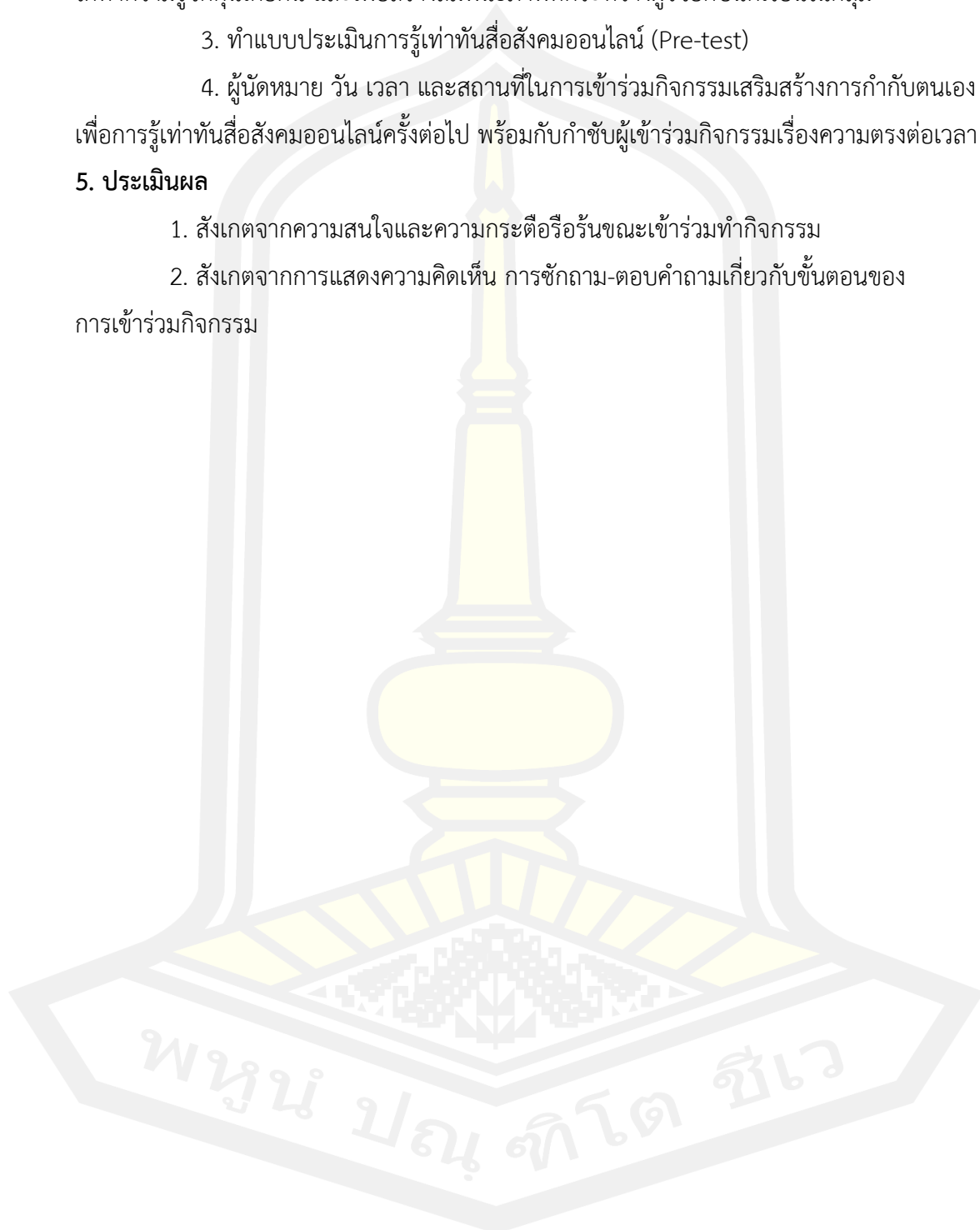
ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนทุกคนนั่งเก้าอี้ที่จัดเป็นวงกลม และเริ่มทำกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ภาพ โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้
 - 1.1 ผู้วิจัยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสุ่มเลือกตัวเลขจากกอลองกระดาษมาคนละ 1 ตัวเลข
 - 1.2 ให้คนที่สุ่มได้ตัวเลขเดียวกันถามชื่อ นามสกุล และคำถามอื่น ๆ ให้มากที่สุดภายใน 5 นาที
 - 1.3 เมื่อหมดเวลาให้ทุกคนกลับไปที่นั่งของตัวเองแล้วผลัดกันแนะนำคู่ของตนให้สมาชิกในกลุ่มทราบ

2. ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรมว่า เพื่อให้นักเรียนที่ยังไม่รู้จักคุ้นเคยกัน ได้ทำความรู้จักคุ้นเคยกัน และเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียนในกลุ่ม
3. ทำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Pre-test)
4. ผู้้นัดหมาย วัน เวลา และสถานที่ในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างการกำกับตนเอง เพื่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ครั้งต่อไป พร้อมกับกำชับผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรื่องความตรงต่อเวลา

5. ประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความกระตือรือร้นขณะเข้าร่วมทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม-ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนของการเข้าร่วมกิจกรรม



กิจกรรมที่ 2

การรับสื่อ

1. จุดประสงค์

1. เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการรับสื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบที่ได้รับจากการรับสื่อสังคมออนไลน์
2. เพื่อพัฒนาทักษะการรับสื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง

2. แนวความคิด

เยาวชนในปัจจุบันต่างใช้ชีวิตแวดล้อมไปด้วยสื่อสังคมออนไลน์ ฉะนั้นการรับรู้และการเข้าใจสื่อจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และพฤติกรรมต่าง ๆ โดยการรับสื่อสังคมออนไลน์คือการได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ ประสาทสัมผัสผ่านทางตาและหู แล้วถูกส่งข้อมูลไปตีความและเกิดการรับรู้ที่สมอง ซึ่งจะเกิดการสั่งการและปรุงแต่งให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ แต่เนื่องจากในปัจจุบันข้อมูลที่ถูกระบุผ่านออนไลน์มีหลากหลายรูปแบบทั้งข้อมูลที่เป็นจริง เป็นเท็จ เหมาะสมไม่เหมาะสม ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดอารมณ์และพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับผู้รับข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ ฉะนั้นในส่วนของการรับข้อมูลการที่จะเป็นผู้ที่มีลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในด้านนี้จึงเป็นผู้ที่มีสติในการรับข้อมูลไม่ปักใจเชื่อข้อมูลทุกอย่างที่ได้รับมาในทันที

ในส่วนของการใช้กระบวนการกำกับตนเองเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในด้านการรับสื่อที่ผ่านทางการสังเกตตนเอง โดยการตั้งเป้าหมายว่าควรจะมีพฤติกรรมและวิธีการคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในด้านการรับสื่อเป็นอย่างไร และคอยเตือนและทบทวนตนเองว่าต้องทำอะไรเมื่อต้องการรับสื่อ มีการตัดสินใจตนเองว่าสามารถทำตามสิ่งที่ตนเองตั้งเป้าหมายไว้หรือไม่ และมีการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองโดยการให้รางวัล เช่น ชื่นชมเมื่อสามารถทำได้ และหาแนวทางหรือวิธีแก้ไขพฤติกรรมของตนให้เป็นไปตามเป้าหมายเมื่อไม่สามารถทำได้

3. สื่อที่ใช้/อุปกรณ์

1. ใบความรู้ที่ 1 การกำกับตนเองด้านการรับสื่อ
2. แบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการรับสื่อ
3. แบบสังเกตพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการกำกับตนเอง
4. มือถือ/คอมพิวเตอร์

4. ขั้นตอนกิจกรรม (ระยะเวลา 90 นาที)

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยเริ่มกิจกรรมวอร์มอัฟ เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1.1 “พูดอะไรให้บวก 3” ผีกสติ และการคิดคำนวณ

ผู้วิจัย : 1

นักเรียน : 4

ผู้วิจัย : 14

นักเรียน : 17

อาจจะเปลี่ยนเลข เปลี่ยนเครื่องหมายเพื่อความท้าทาย

2. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์การทำกิจกรรมให้นักเรียนทราบ

ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยบรรยายถึงความรู้ และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการรับสื่อสังคมออนไลน์

2. ผู้วิจัยอธิบายถึงการนำกระบวนการกำกับตนเองไปใช้ให้เกิดคุณลักษณะการรู้เท่าทัน

สื่อสังคมออนไลน์ด้านการรับสื่อ

3. ผู้วิจัยแจกแบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการรับสื่อ โดยให้นักเรียนลงมือทำ

กิจกรรมในแบบบันทึกเป็นรายบุคคลในข้อที่ 1-3 เมื่อกรอกเสร็จแล้ว ให้ใช้อุปกรณ์สื่อสาร เช่น มือถือ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในการเข้าสื่อสังคมออนไลน์ (ประมาณ 30 นาที) จากนั้นให้ลงมือทำกิจกรรมต่อในแบบบันทึกในข้อที่ 4-5

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียนเกี่ยวกับการกำกับตนเองด้านการรับสื่อ

2. ผู้วิจัยนัดหมาย วัน เวลา และสถานที่ในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างการกำกับ

ตนเองเพื่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ครั้งต่อไป พร้อมกับกำชับผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรื่องความตรงต่อเวลา

5. ประเมินผล

5.1 สังเกตจากความสนใจและความกระตือรือร้นขณะเข้าร่วมทำกิจกรรม

5.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม-ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนของ

การเข้าร่วมกิจกรรม

ใบความรู้ที่ 1

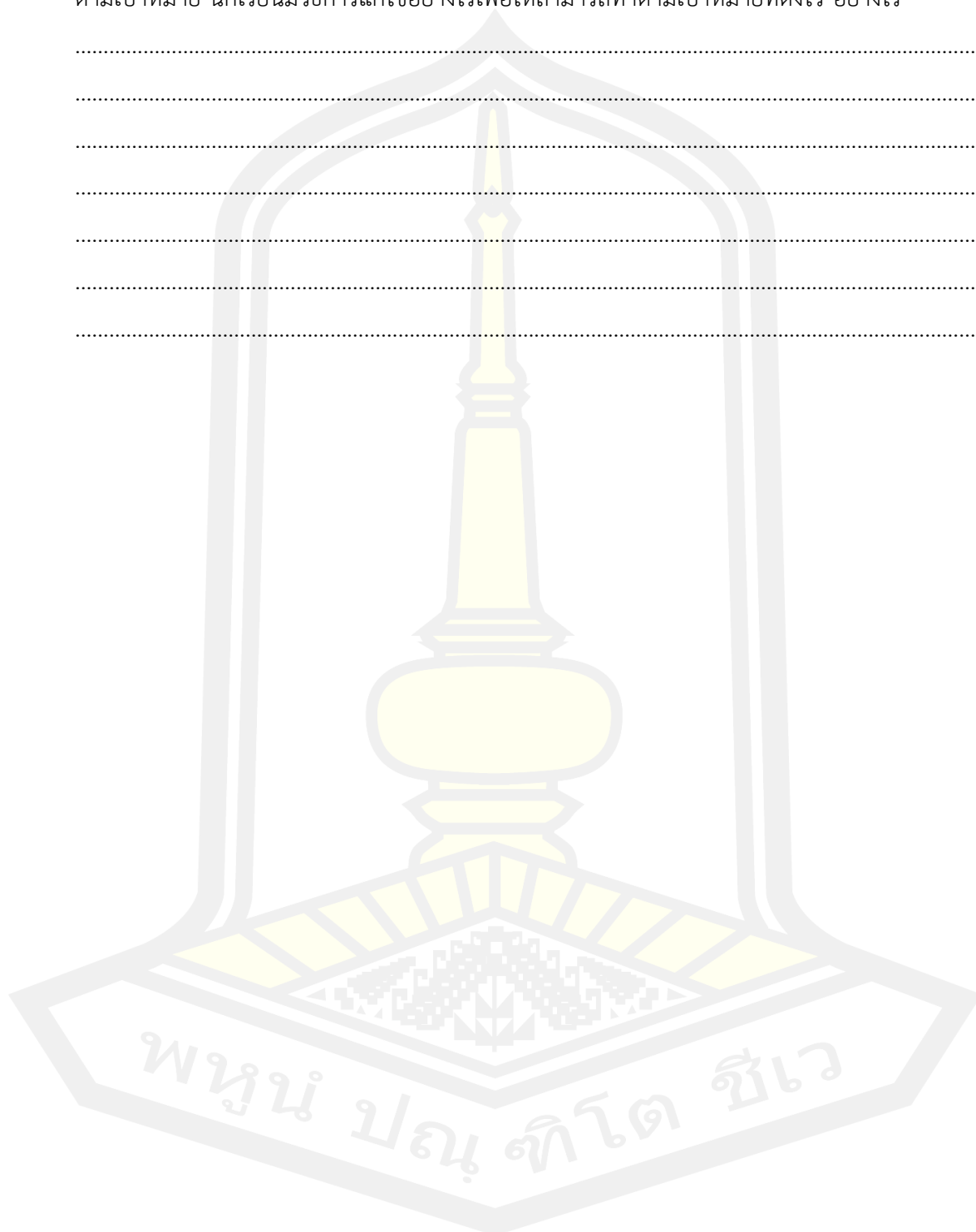
การกำกับตนเองด้านการรับสื่อ

การกำกับตนเองด้านการรับสื่อ หมายถึง กระบวนการที่นักเรียนวางแผน ควบคุม และกำกับพฤติกรรมของตนเองในด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองด้านการรับสื่อ โดยสามารถรับรู้อย่างมีสติเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของตนเองและผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ ไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการ

การกำกับตนเองด้านการรับสื่อ ประกอบด้วย 3 กระบวนการย่อย ดังนี้

1. การสังเกตตนเองด้านการรับสื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนเกิดการตระหนัก การสังเกต และการตั้งเป้าหมายกับตนเองว่าก่อนที่จะเชื่อถือข่าวสารและข้อมูลที่มาจากทางสื่อสังคมออนไลน์นั้น ตนเองต้องมีความสามารถในการรับสื่อเหล่านั้น ๆ ก่อนเสมอ
2. การตัดสินใจตนเองด้านการรับสื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนทำการเปรียบเทียบการรับสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันของตนเองว่ามีการกำกับตนเองด้านการรับสื่อหรือไม่อย่างไร ร่วมกับประเมินและหาทางด้วยตนเองในการพัฒนาการกำกับตนเองด้านการรับสื่อของตน
3. การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองด้านการรับสื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดและความเชื่อกับตนเองในทางบวก และสร้างความมั่นใจว่าตนเองจะเป็นคนที่มีพฤติกรรมกำกับตนเองด้านการรับสื่อได้

5.3 หากทำได้ตามเป้าหมาย นักเรียนจะให้รางวัลตนเองกับตนเองอย่างไร หรือหากทำไม่ได้ตามเป้าหมาย นักเรียนมีวิธีการแก้ไขอย่างไรเพื่อให้สามารถทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตาม



แบบสังเกตการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการ การกำกับตนเองของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายตอนปลาย

พฤติกรรม การแสดงความคิดเห็น (การรับสื่อ)	การสังเกต ตนเอง		การตัดสินตนเอง		การแสดงปฏิกิริยา ต่อตนเอง		หมายเหตุ
	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	
1. นักเรียนไม่ปักใจเชื่อเนื้อหา ข้อมูลที่ได้รับทันที							
2. นักเรียนสามารถใช้สื่ออย่าง เหมาะสมกับวัยและความจำเป็น							
3. นักเรียนใช้สื่อที่ไม่ผิด กฎหมาย ไม่ผิดศีลธรรม ไม่เป็น ภัยต่อสังคม							

ข้อสังเกตอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้สังเกตการณ์

(.....)

...../...../.....

พหุ ม ประทีป ชิว

กิจกรรมที่ 3 การวิเคราะห์สื่อ

1. จุดประสงค์

1.1 เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบที่ได้รับเมื่อขาดการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์

1.2 เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์สื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง

2. แนวความคิด

เนื่องจากในปัจจุบันข้อมูลข่าวสารที่ได้ส่งมาทางสื่อสังคมออนไลน์มีหลากหลายรูปแบบ มีทั้งข้อมูลที่เป็นจริงและเท็จ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเชื่อและพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้รับสื่อ ซึ่งในปัจจุบันพบว่าการหลงเชื่อข้อมูลที่เป็นเท็จ ส่งผลกระทบทางลบต่อผู้รับข้อมูลเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องทัศนคติและพฤติกรรมต่าง ๆ ฉะนั้นเพื่อลดความเสี่ยงของการได้รับผลกระทบทางลบ และความเชื่อที่ไม่ถูกต้องจากการรับข้อมูลออนไลน์ จึงมีความจำเป็นต้องมีทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งเป็นคุณลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการมีความสามารถวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ สามารถบอกวัตถุประสงค์และมุมมองของผู้นำเสนอได้ สามารถแยกแยะได้ว่าข้อมูลที่นำเสนอเป็นข้อเท็จจริงหรือความคิดเห็น ฯลฯ และพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการมีความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ

ในส่วนของการใช้กระบวนการกำกับตนเองเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในด้านการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์นั้นผ่านทางการสังเกตตนเอง โดยการตั้งเป้าหมายว่าก่อนที่จะเชื่อถือข้อมูลที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ต้องมีการวิเคราะห์ของข้อมูลก่อน และคอยเตือนและทบทวนตนเองว่าต้องทำการวิเคราะห์ข้อมูลก่อนที่จะเชื่อเมื่อได้รับข้อมูลออนไลน์ต่าง ๆ มีการตัดสินใจตนเองว่าสามารถทำตามสิ่งที่ตนเองตั้งเป้าหมายไว้หรือไม่ และมีการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองโดยการให้รางวัล เช่น ชื่นชมเมื่อสามารถทำได้ และหาแนวทางหรือวิธีแก้ไขพฤติกรรมของตนให้เป็นไปตามเป้าหมายเมื่อไม่สามารถทำได้

3. สื่อที่ใช้/อุปกรณ์

3.1 ใบความรู้ที่ 2 การกำกับตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ

3.2 แบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ

3.3 แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการกำกับตนเอง

3.4 มือถือ/คอมพิวเตอร์

4. ขั้นตอนกิจกรรม (ระยะเวลา 90 นาที)

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยเริ่มกิจกรรมวอร์มอัป เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
 - 1.1 “พระราชาสั่งว่า” ถ้าสั่งให้ทำอะไร โดยมีวลีว่า “พระราชาสั่งว่า...” ให้นักเรียนทำตาม แต่ถ้าไม่ได้พูดว่า “พระราชาสั่งว่า...” ห้ามทำตาม
- ผู้วิจัย : พระราชาสั่งว่าปรบมือ 3 ครั้ง นักเรียน : (ปรบมือ 3 ครั้ง)
- ผู้วิจัย : เอามือแตะหัว นักเรียน : (อยู่เฉย ๆ)
2. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์การทำกิจกรรมให้นักเรียนทราบ

ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยบรรยายความรู้เรื่องการวิเคราะห์สื่อ ซีให้เห็นถึงความสำคัญ และผลกระทบที่ได้รับเมื่อขาดการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์
2. ผู้วิจัยอธิบายถึงการนำกระบวนการกำกับตนเองไปใช้ให้เกิดคุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านการวิเคราะห์สื่อ
3. ผู้วิจัยแจกแบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ โดยให้นักเรียนลงมือทำกิจกรรมในแบบบันทึกเป็นรายบุคคลในข้อที่ 1-3 เมื่อกรอกเสร็จแล้ว ให้ใช้อุปกรณ์สื่อสาร เช่น มือถือ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในการเข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์ (ประมาณ 30 นาที) จากนั้นให้ลงมือทำกิจกรรมต่อในแบบบันทึกในข้อที่ 4-5

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียนเกี่ยวกับการกำกับตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ

5. ประเมินผล

- 5.1 สังเกตจากความสนใจและความกระตือรือร้นขณะเข้าร่วมทำกิจกรรม
- 5.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม-ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนของการเข้าร่วมกิจกรรม

พหุบัณฑิต ชีวะ

ใบความรู้ที่ 2

การกำกับตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ

การกำกับตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ หมายถึง กระบวนการที่นักเรียนวางแผน ควบคุม และกำกับพฤติกรรมของตนเองในด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ โดยสามารถแยกแยะองค์ประกอบของสื่อ ตีความนัยยะที่แฝงอยู่ในสาร ทราบจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของสารสื่อสารนั้น ไปสู่พฤติกรรม เป้าหมายที่ต้องการ

การกำกับตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ ประกอบด้วย 3 กระบวนการย่อย ดังนี้

1. การสังเกตตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนเกิดการตระหนัก การสังเกต และการตั้งเป้าหมายกับตนเองว่าก่อนที่จะเชื่อถือข่าวสารและ ข้อมูลที่มาจากทางสื่อสังคมออนไลน์นั้น ตนเองต้องสามารถวิเคราะห์สื่อเหล่านั้น ๆ ก่อนเสมอ
2. การตัดสินใจตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนทำการเปรียบเทียบการรับสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันของตนเองว่ามีการกำกับตนเอง ด้านการวิเคราะห์สื่อหรือไม่อย่างไร ร่วมกับประเมินและหาทางด้วยตนเองในการพัฒนาการกำกับ ตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อของตน
3. การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริม และพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดและความเชื่อกับตนเองในทางบวก และสร้างความมั่นใจว่าตนเองจะ เป็นคนที่มีพฤติกรรมการกำกับตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อได้

แบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการวิเคราะห์สื่อ

โดย

คำชี้แจง: ให้นักเรียนแต่ละคน ตอบคำถามต่อไปนี้

1. เมื่อนักเรียนเข้าสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, YouTube, Wikipedia, Pantip เป็นต้น โดยปกติแล้ว ที่ผ่านมานักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านการวิเคราะห์สื่อ อย่างไรบ้าง

ข้อความ	เคยทำ	ไม่เคยทำ
1. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเนื้อหาสื่อมีประโยชน์ต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด		
2. นักเรียนสามารถบอกวัตถุประสงค์และมุมมองของผู้เขียนสื่อได้		
3. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในมุมมองต่างๆ ที่สื่อนำเสนอได้		
4. นักเรียนสามารถตีความนัยยะที่แฝงอยู่ในสารได้		
5. นักเรียนสามารถทราบจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของสารสื่อสาร		

2. ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายจากข้อ 1 ในข้อที่ตนเองไม่เคยทำ หรือทำได้น้อย เช่น “ฉันตั้งเป้าหมายว่าฉันสามารถบอกได้ว่าเนื้อหาสื่อมีประโยชน์ต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด” หรือ “ฉันตั้งเป้าหมายว่าฉันจะตรวจสอบว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอทุกครั้งก่อนเชื่อหรือทำตาม”

.....

.....

.....

.....

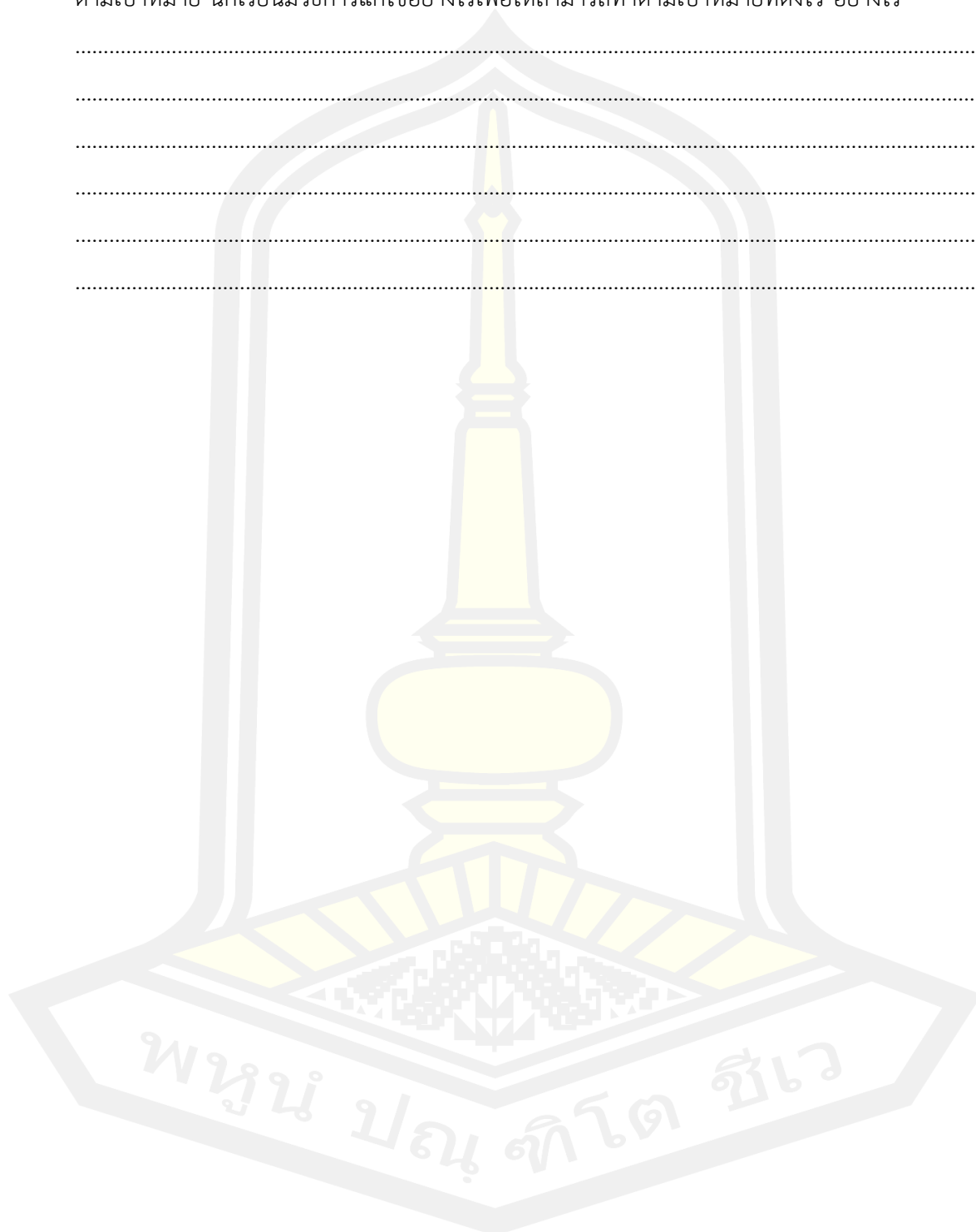
.....

.....

.....

พหุ มณู ทีโด จั๋ว

5.3 หากทำได้ตามเป้าหมาย นักเรียนจะให้รางวัลตนเองกับตนเองอย่างไร หรือหากทำไม่ได้ตามเป้าหมาย นักเรียนมีวิธีการแก้ไขอย่างไรเพื่อให้สามารถทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตาม



แบบสังเกตการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการ การกำกับตนเอง
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายตอนปลาย

พฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น	การสังเกตตนเอง		การตัดสินตนเอง		การแสดงปฏิกิริยา ต่อตนเอง		หมายเหตุ
	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	
1. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเนื้อหาสื่อมีประโยชน์ต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด							
2. นักเรียนสามารถทราบจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของสารสื่อสาร							
3. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในมุมมองต่างๆ ที่สื่อนำเสนอได้							

ข้อสังเกตอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้สังเกตการณ์

(.....)

...../...../.....

พหุบัณฑิตวิทยาลัย

กิจกรรมที่ 4

การเข้าใจสื่อ

1. จุดประสงค์

1.1 เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบที่ได้รับเมื่อขาดการเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์

1.2 เพื่อพัฒนาทักษะการเข้าใจสื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง

2. แนวความคิด

เยาวชนในปัจจุบันต่างใช้ชีวิตแวดล้อมไปด้วยสื่อสังคมออนไลน์ ฉะนั้นการรับรู้และการเข้าใจสื่อจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และพฤติกรรมต่าง ๆ โดยการเข้าใจสื่อ จะเกิดขึ้นหลังจากที่ได้วิเคราะห์ข้อมูลไปแล้ว ซึ่งอาจจะเกิดปัญหาในเรื่องของการตีความหมายของข้อมูลที่ได้รับมาแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม พื้นฐานการศึกษา และข้อมูลที่เคยได้รับแตกต่างกันได้ ฉะนั้นในส่วนของ การเข้าใจสื่อที่จะเป็น ผู้ที่มีลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในด้านนี้จึงเป็นผู้ที่มีความสามารถในการแยกประเภทของข้อมูล เข้าใจเนื้อหาและภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร รวมถึงสามารถระบุที่มาของข้อมูลได้

ในส่วนของ การใช้กระบวนการกำกับตนเองเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในด้านการรับและเข้าใจสื่อผ่านการสังเกตตนเอง โดยการตั้งเป้าหมายว่าควรจะมีพฤติกรรมและวิธีการคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในการรับและเข้าใจสื่อเป็นอย่างไร และคอยเตือนและทบทวนตนเองว่าต้องทำอะไรเมื่อต้องเมื่อต้องการรับและเข้าใจสื่อ มีการตัดสินใจตนเองว่าสามารถทำตามสิ่งที่ตนเองตั้งเป้าหมายไว้หรือไม่ และมีการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองโดยการให้รางวัล เช่น ชื่นชมเมื่อสามารถทำได้ และหาแนวทางหรือวิธีแก้ไขพฤติกรรมของตนให้เป็นไปตามเป้าหมาย เมื่อไม่สามารถทำได้

3. สื่อที่ใช้/อุปกรณ์

3.1 ใบความรู้ที่ 3 การกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อ

3.2 แบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อ

3.3 แบบสังเกตพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการกำกับตนเอง

3.4 มือถือ/คอมพิวเตอร์

4. ขั้นตอนกิจกรรม (ระยะเวลา 90 นาที)

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยเริ่มกิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
 - 1.1 ยกมือทั้ง 2 ข้าง ให้มือขวาทำท่าทำโป้งโดยกำมือและยกหัวแม่มือขึ้นมา ส่วนมือซ้ายให้ทำท่าทำก้อย โดยกำมือและเหยียดนิ้วก้อยชี้ออกมา
 - 1.2 เปลี่ยนมือซ้ายเป็นท่าทำโป้งและมือขวาเป็นท่าทำก้อย
 - 1.3 ทำสลับกันไปมา 10 ครั้ง
2. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์การทำกิจกรรมให้นักเรียนทราบ

ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยบรรยายถึงความรู้ และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์
2. ผู้วิจัยอธิบายถึงการนำกระบวนการกำกับตนเองไปใช้ให้เกิดคุณลักษณะการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านการเข้าใจสื่อ
3. ผู้วิจัยแจกแบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อ โดยให้นักเรียนลงมือทำกิจกรรมในแบบบันทึกเป็นรายบุคคลในข้อที่ 1-3 เมื่อกรอกเสร็จแล้ว ให้ใช้อุปกรณ์สื่อสาร เช่น มือถือ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในการเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์ (ประมาณ 30 นาที) จากนั้นให้ลงมือทำกิจกรรมต่อในแบบบันทึกในข้อที่ 4-5

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียนเกี่ยวกับการกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อ

5. ประเมินผล

- 5.1 สังเกตจากความสนใจและความกระตือรือร้นขณะเข้าร่วมทำกิจกรรม
- 5.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม-ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนของการเข้าร่วมกิจกรรม

ใบความรู้ที่ 3 การกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อ

การกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อ หมายถึง กระบวนการที่นักเรียนวางแผน ควบคุม และกำกับพฤติกรรมของตนเองในด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองด้านการเข้าใจสื่อ โดยสามารถเข้าใจธรรมชาติและสภาพของความเป็นสื่อสังคมออนไลน์และเข้าใจว่าข้อมูลต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นและนำเสนอด้วยความเจตนาเสมอ ไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการ

การกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อ ประกอบด้วย 3 กระบวนการย่อย ดังนี้

1. การสังเกตตนเองด้านการเข้าใจสื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนเกิดการตระหนัก การสังเกต และการตั้งเป้าหมายกับตนเองว่าก่อนที่จะเชื่อถือข่าวสารและข้อมูลที่มาจากทางสื่อสังคมออนไลน์นั้น ตนเองต้องมีความเข้าใจสื่อเหล่านั้น ๆ ก่อนเสมอ
2. การตัดสินใจตนเองด้านการเข้าใจสื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนทำการเปรียบเทียบการรับสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันของตนเองว่ามีการกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อหรือไม่อย่างไร ร่วมกับประเมินและหาทางด้วยตนเองในการพัฒนาการกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อของตน
3. การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองด้านการเข้าใจสื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดและความเชื่อกับตนเองในทางบวก และสร้างความมั่นใจว่าตนเองจะเป็นคนที่มีพฤติกรรมการกำกับตนเองด้านการเข้าใจสื่อได้

3. นักเรียนวางแผนสิ่งที่จะต้องปฏิบัติไว้อย่างไรบ้าง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. หลังจากเข้าสู่สังคมออนไลน์ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติมีอะไรบ้าง และทำได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. นักเรียนแสดงปฏิกริยาต่อตนเองอย่างไร

5.1 นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่/ทำไม่ได้ทำพฤติกรรมได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5.2 นักเรียนสามารถทำได้/ทำไม่ได้ตามเป้าหมาย เพราะเหตุใด

.....

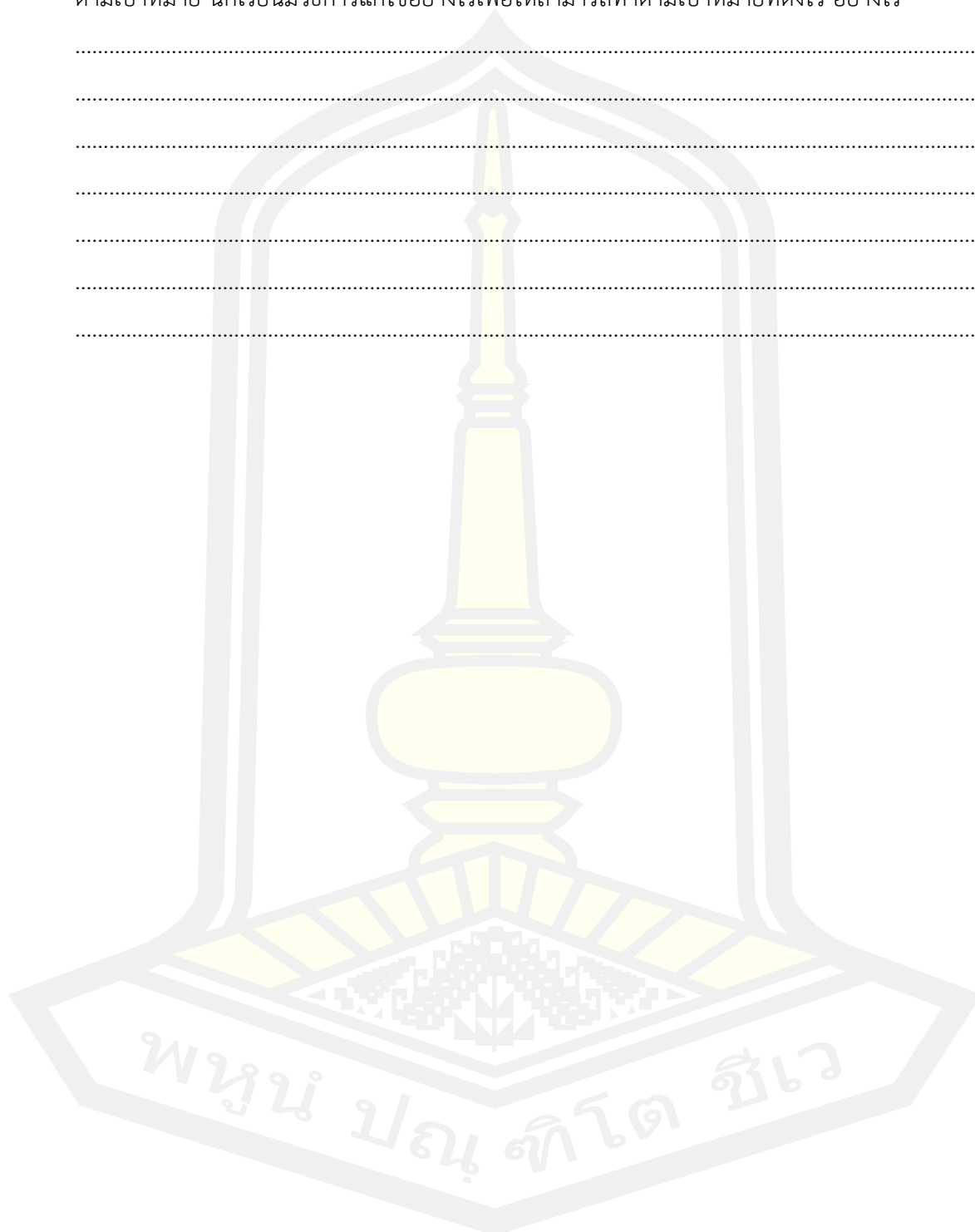
.....

.....

.....

.....

5.3 หากทำได้ตามเป้าหมาย นักเรียนจะให้รางวัลตนเองกับตนเองอย่างไร หรือหากทำไม่ได้ตามเป้าหมาย นักเรียนมีวิธีการแก้ไขอย่างไรเพื่อให้สามารถทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตาม



แบบสังเกตการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายตอนปลาย

พฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น	การสังเกตตนเอง		การตัดสินตนเอง		การแสดงปฏิกริยา ต่อตนเอง		หมายเหตุ
	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	
1. นักเรียนสามารถระบุเนื้อหาสื่อที่แสดงถึงความก้าวร้าวหรือให้โทษได้							
2. เมื่อรับสื่อสามารถบอกได้ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น/กับใคร/เกิดขึ้นที่ไหน/และทำไมถึงเกิดขึ้น							
3. รู้จักสงสัยและตั้งคำถาม เช่น ใครเป็นคนเขียนข้อมูลสื่อ							

ข้อสังเกตอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้สังเกตการณ์

(.....)

...../...../.....

พหุบัณฑิต ชีวะ

กิจกรรมที่ 5 การประเมินสื่อ

1. จุดประสงค์

1.1 เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการประเมินสื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบที่ได้รับเมื่อขาดการประเมินสื่อสังคมออนไลน์

1.2 เพื่อพัฒนาทักษะการประเมินสื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง

2. แนวความคิด

เนื่องจากในปัจจุบันข้อมูลข่าวสารที่ได้ส่งมาทางสื่อสังคมออนไลน์มีหลากหลายรูปแบบ มีทั้งข้อมูลที่เป็นจริงและเท็จ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเชื่อและพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้รับสื่อ ซึ่งในปัจจุบันพบว่าการหลงเชื่อข้อมูลที่เป็นเท็จ ส่งผลกระทบทางลบต่อผู้รับข้อมูลเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องทัศนคติและพฤติกรรมต่าง ๆ ฉะนั้นเพื่อลดความเสี่ยงของการได้รับผลกระทบทางลบ และความเชื่อที่ไม่ถูกต้องจากการรับข้อมูลออนไลน์ จึงมีความจำเป็นต้องมีทักษะในการประเมินข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งเป็นคุณลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการมีความสามารถในการประเมินสื่อตามแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ สามารถระบุถึงประโยชน์ และโทษ รวมถึงเจตนาของผู้ที่นำเสนอข้อมูลได้ รวมถึงความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่นำเสนอว่ามีมากน้อยเพียงใด

ในส่วนของการใช้กระบวนการกำกับตนเองเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในด้านการประเมินสื่อสังคมออนไลน์นั้นผ่านทางการสังเกตตนเอง โดยการตั้งเป้าหมายว่าก่อนที่จะเชื่อถือข้อมูลที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ต้องมีการประเมินค่าของข้อมูลก่อน และคอยเตือนและทบทวนตนเองว่าต้องทำการประเมินข้อมูลก่อนที่จะเชื่อ เมื่อได้รับข้อมูลออนไลน์ต่าง ๆ มีการตัดสินใจตนเองว่าสามารถทำตามสิ่งที่ตนเองตั้งเป้าหมายไว้หรือไม่ และมีการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองโดยการให้รางวัล เช่น ชื่นชมเมื่อสามารถทำได้ และหาแนวทางหรือวิธีแก้ไขพฤติกรรมของตนให้เป็นไปตามเป้าหมายเมื่อไม่สามารถทำได้

3. สื่อที่ใช้/อุปกรณ์

3.1 ใบความรู้ที่ 4 การกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อ

3.2 แบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อ

3.3 มือถือ/คอมพิวเตอร์

4. ขั้นตอนกิจกรรม (ระยะเวลา 120 นาที)

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยเริ่มกิจกรรม **Brain Gym** เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1.1 ทำจิบ L

1.1.1 ยกมือทั้ง 2 ข้างขึ้นมา ให้มือขวาทำท่าจิบ โดยใช้นิ้วหัวแม่มือประกบกับ นิ้วชี้ส่วนนิ้วอื่นๆให้เหยียดออกไป

1.1.2 มือซ้ายให้ทำเป็นรูปตัวแอล (L) โดยให้กางนิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้ออกไป ส่วนนิ้วที่เหลือให้กำเอาไว้

1.1.3 เปลี่ยนเป็นจิบด้วยมือซ้ายเช่นเดียวกับข้อที่ 1 ส่วนมือขวาก็ทำเป็นรูป ตัวแอล (L) เช่นเดียวกับข้อ 2

1.1.4 ทำสลับกันไปมา 10 ครั้ง

2. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์การทำกิจกรรมให้นักเรียนทราบ

ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยบรรยายความรู้เรื่องการประเมินสื่อ ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญ และผลกระทบที่ได้รับเมื่อขาดการประเมินสื่อสังคมออนไลน์

2. ผู้วิจัยอธิบายถึงการนำกระบวนการกำกับตนเองไปใช้ให้เกิดคุณลักษณะการรู้เท่าทัน สื่อสังคมออนไลน์ด้านการประเมินสื่อ

3. ผู้วิจัยแจกแบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อ โดยให้นักเรียนลงมือ ทำกิจกรรมในแบบบันทึกเป็นรายบุคคลในข้อที่ 1-3 เมื่อกรอกเสร็จแล้ว ให้ใช้อุปกรณ์สื่อสาร เช่น มือถือ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในการเข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์ (ประมาณ 30 นาที) จากนั้นให้ลงมือทำ กิจกรรมต่อในแบบบันทึกในข้อที่ 4-5

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียนเกี่ยวกับการกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อ

5. ประเมินผล

5.1 สังเกตจากความสนใจและความกระตือรือร้นขณะเข้าร่วมทำกิจกรรม

5.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม-ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนของ การเข้าร่วมกิจกรรม

ใบความรู้ที่ 4 การกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อ

การกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อ หมายถึง กระบวนการที่นักเรียนวางแผน ควบคุม และกำกับพฤติกรรมของตนเองในด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองด้านการประเมินสื่อ โดยสามารถประเมินคุณค่าของสื่อสังคมออนไลน์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล สามารถเชื่อมโยงเนื้อความในสื่อสังคมออนไลน์กับบริบทอื่น ๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม การเมือง ค่านิยม ฯลฯ ไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการ

การกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อ ประกอบด้วย 3 กระบวนการย่อย ดังนี้

1. การสังเกตตนเองด้านการประเมินสื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนเกิดการตระหนัก การสังเกต และการตั้งเป้าหมายกับตนเองว่าก่อนที่จะเชื่อถือข่าวสารและข้อมูลที่มาจากทางสื่อสังคมออนไลน์นั้น ตนเองต้องสามารถประเมินสื่อเหล่านั้น ๆ ก่อนเสมอ
2. การตัดสินใจตนเองด้านการประเมินสื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนทำการเปรียบเทียบการรับสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันของตนเองว่ามีการกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อหรือไม่อย่างไร ร่วมกับประเมินและหาทางด้วยตนเองในการพัฒนาการกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อของตน
3. การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองด้านการประเมินสื่อ หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดและความเชื่อกับตนเองในทางบวก และสร้างความมั่นใจว่าตนเองจะเป็นคนที่มีพฤติกรรมการกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อได้

แบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการประเมินสื่อ

โดย

คำชี้แจง: ให้นักเรียนแต่ละคน ตอบคำถามต่อไปนี้

1. เมื่อนักเรียนเข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, YouTube, Wikipedia, Pantip เป็นต้น โดยปกติแล้ว ที่ผ่านมานักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านการประเมินสื่ออย่างไรบ้าง

ข้อความ	เคยทำ	ไม่เคยทำ
1. นักเรียนสามารถประเมินคุณค่าของสื่อสังคมออนไลน์ และความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้		
2. นักเรียนสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ และปฏิเสธหรือปิดกั้นข้อมูลข่าวสารที่ไร้ประโยชน์หรือไม่สร้างสรรค์จากสื่อต่าง ๆ		
3. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าสิ่งใดผิด/ถูก ในสิ่งที่สื่อนำเสนอ		
4. นักเรียนมีวิธีตรวจสอบว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์เชื่อถือได้หรือไม่		
5. นักเรียนไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่แชร์ในสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป จนกว่าจะได้อ่าน ได้ฟังความหลาย ๆ ด้าน		

2. ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายจากข้อ 1 ในข้อที่ตนเองไม่เคยทำ หรือทำได้น้อย เช่น “ฉันสามารถประเมินคุณค่าของสื่อสังคมออนไลน์ และความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้” หรือ “ฉันตั้งเป้าหมายว่าฉันจะไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่แชร์ในสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป จนกว่าจะได้อ่าน ได้ฟังความหลาย ๆ ด้าน”

.....

.....

.....

.....

3. นักเรียนวางแผนสิ่งที่จะต้องปฏิบัติไว้อย่างไรบ้าง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

.....

.....

.....

.....

.....

4. หลังจากเข้าสู่สังคมออนไลน์ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติมีอะไรบ้าง และทำได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

5. นักเรียนแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองอย่างไร

5.1 นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่ทำ/ไม่ได้ทำพฤติกรรมได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

.....

.....

.....

.....

.....

5.2 นักเรียนสามารถทำได้/ทำไม่ได้ตามเป้าหมาย เพราะเหตุใด

.....

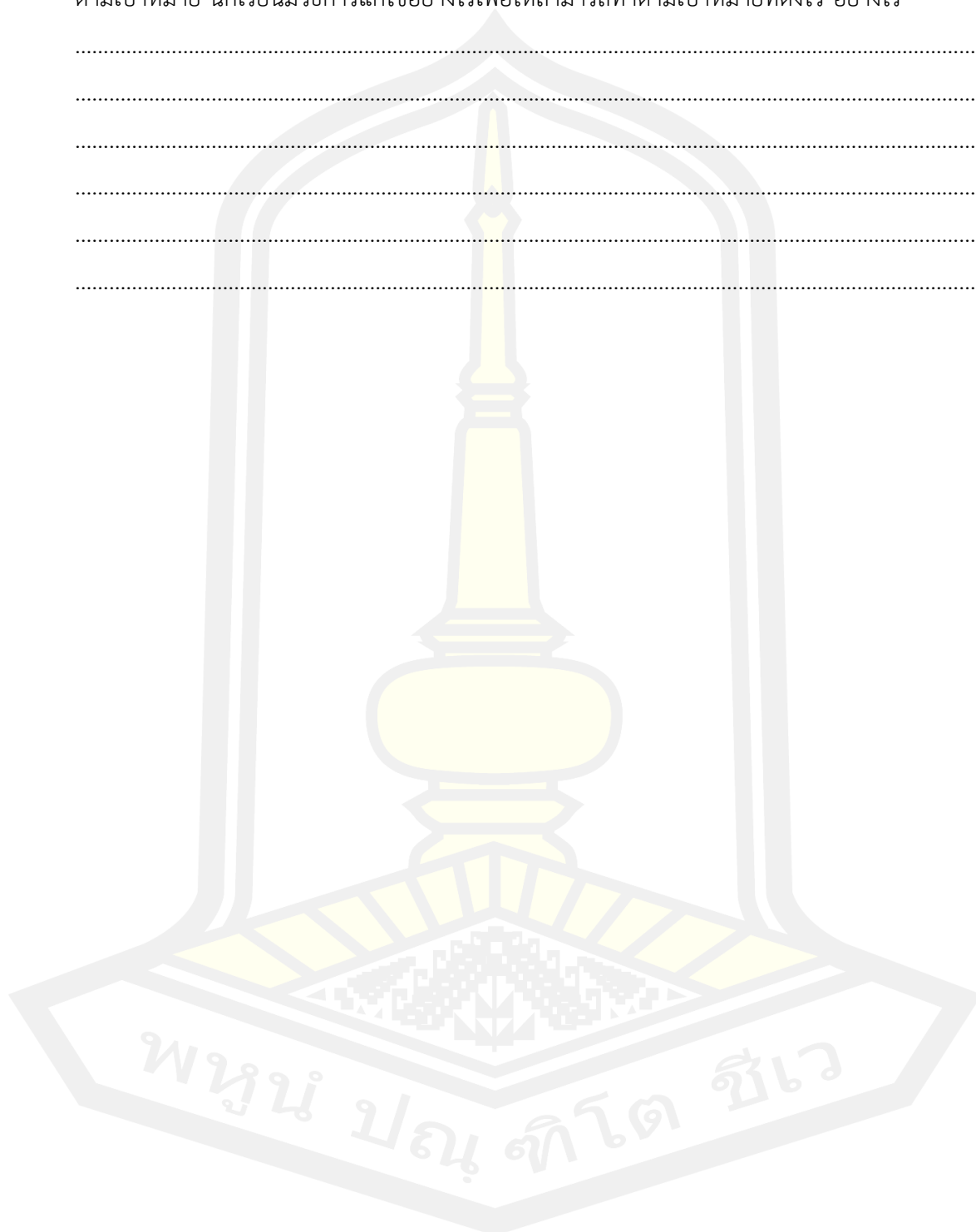
.....

.....

.....

.....

5.3 หากทำได้ตามเป้าหมาย นักเรียนจะให้รางวัลตนเองกับตนเองอย่างไร หรือหากทำไม่ได้ตามเป้าหมาย นักเรียนมีวิธีการแก้ไขอย่างไรเพื่อให้สามารถทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตาม



แบบสังเกตการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายตอนปลาย

พฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น	การสังเกตตนเอง		การตัดสินตนเอง		การแสดงปฏิกิริยา ต่อตนเอง		หมายเหตุ
	ปฏิบัติ	ไม่ ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ ปฏิบัติ	
1. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าสิ่งใดผิด/ถูก ในสิ่งที่สื่อนำเสนอ							
2. นักเรียนมีวิธีตรวจสอบว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอ ในสื่อสังคมออนไลน์เชื่อถือได้หรือไม่							
3. นักเรียนไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่ แชร์ในสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป จนกว่า จะได้อ่าน ได้ฟังความหลาย ๆ ด้าน							

ข้อสังเกตอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้สังเกตการณ์
(.....)

...../...../.....

พหุ ประถมศึกษา

กิจกรรมที่ 6

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ และสรุปกิจกรรม

1. จุดประสงค์

- 1.1 เพื่อให้ความรู้และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบทางบวกและลบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
- 1.2 เพื่อพัฒนาทักษะการใช้สื่อด้วยกระบวนการกำกับตนเอง
- 1.3 สรุปผลการเรียนเรียนรู้ และทบทวนทักษะการกำกับตนเองในแต่ละกิจกรรมที่ผ่านมา
- 1.4 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Post-test)

2. แนวความคิด

เนื่องจากในปัจจุบันการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความเกี่ยวข้องกับคนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ เนื่องจากเป็นช่องทางติดต่อ และเป็นแหล่งในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจ ทำให้การใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบตามแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์นั้นนอกจากจะให้ความสำคัญในทักษะการรับ การเข้าใจ การวิเคราะห์และการประเมินสื่อแล้ว ยังให้ความสำคัญกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ด้วย โดยพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ เช่น มีความสามารถในการสืบค้นเนื้อหาหรือข้อมูลตามที่ต้องการ มีทักษะการสื่อสารและแบ่งปันความรู้ที่เป็นประโยชน์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ฯลฯ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะให้ความรู้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ในทุกประเด็น แต่เน้นการใช้กระบวนการกำกับตนเองกับทักษะการสื่อสารและแบ่งปันความรู้ที่เป็นประโยชน์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

ในส่วนของการใช้กระบวนการกำกับตนเองเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ ผ่านทางการสังเกตตนเอง โดยการตั้งเป้าหมายว่าในการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ต้องเป็นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและข้อมูลที่แบ่งปันเป็นประโยชน์กับบุคคลอื่น และคอยเตือนและทบทวนตนเองว่าต้องทำตามเป้าหมายที่ตนเองตั้งเป้าหมายไว้ มีการตัดสินใจตนเองว่าสามารถทำตามสิ่งที่ตนเองตั้งเป้าหมายไว้หรือไม่ และมีการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเองโดยการให้รางวัล เช่น ชื่นชมเมื่อสามารถทำได้ และหาแนวทางหรือวิธีแก้ไขพฤติกรรมของตนให้เป็นไปตามเป้าหมายเมื่อไม่สามารถทำได้

3. สื่อที่ใช้/อุปกรณ์

- 3.1 ใบความรู้ที่ 5 ทักษะการสืบค้นข้อมูล
- 3.2 ใบความรู้ที่ 6 ทักษะการสื่อสารและการแบ่งปันข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ

- 3.3 แบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์
- 3.4 แบบสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการกำกับตนเอง
- 3.5 มือถือ/คอมพิวเตอร์
- 3.6 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ Post-test

4. ขั้นตอนกิจกรรม (ระยะเวลา 90 นาที)

ชั้นนำ

1. ผู้วิจัยเริ่มกิจกรรมวอร์มอัพ เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สูตรคุณคนละพยางค์” ให้นักเรียนนั่งเรียงกัน แล้วท่องสูตรคุณ แม่ที่กำหนด โดยพูดได้คนละ 1 พยางค์เท่านั้น! หากผิด เริ่มใหม่กันทั้งหมด

ผู้วิจัย : แม่แก้ว เริ่ม !

A : แก้ว

B : หนึ่ง

C : แก้ว

D : แก้ว

E : สอง

F : สิบ

G : แปด

2. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์การทำกิจกรรมให้นักเรียนทราบ

ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยให้ความรู้ และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบทางบวกและลบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
2. ผู้วิจัยเปิดคลิปวิดีโอการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์
3. ผู้วิจัยให้ความรู้เกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูลออนไลน์
4. ผู้วิจัยให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะการสื่อสารและการแบ่งปันข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ อธิบายถึงการนำกระบวนการกำกับตนเองไปใช้ให้เกิดคุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์
5. ผู้วิจัยแจกแบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ โดยให้นักเรียนลงมือทำกิจกรรมในแบบบันทึกเป็นรายบุคคลในข้อที่ 1-3 เมื่อกรอกเสร็จแล้ว ให้ใช้อุปกรณ์สื่อสาร เช่น มือถือ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในการเข้าสื่อสังคมออนไลน์ (ประมาณ 30 นาที) จากนั้นให้ลงมือทำกิจกรรมต่อในแบบบันทึกในข้อที่ 4-5

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียนเกี่ยวกับการกำกับตนเองด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์

ขั้นตอนกิจกรรม (ระยะเวลา 30 นาที)

ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยกล่าวถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และสรุปเนื้อหา รูปแบบการฝึก และทักษะที่ได้จากการทำในกิจกรรมที่ผ่านมาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฟัง แล้วตั้งคำถาม 2 ประเด็น ดังนี้ 1) การเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ทำให้นักเรียนได้รับประโยชน์อย่างไรบ้าง และ 2) นักเรียนจะนำเอาทักษะที่ได้ฝึกจากกิจกรรมนี้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

2. ให้สมาชิกแต่ละคนตอบคำถามทั้ง 2 ข้อ แล้วผู้วิจัยให้สมาชิกกล่าวถึงข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่จะทำให้งิจกรรมการกำกับตนเองด้านความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์น่าสนใจมากขึ้น (ผู้วิจัยขออนุญาตสมาชิกบันทึกเทปในส่วนของข้อเสนอแนะ)

3. ทำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Post-test)

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยกล่าวสรุปการเรียนรู้จากทำกิจกรรมการกำกับตนเองในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

5. ประเมินผล

5.1 สังเกตจากความสนใจและความกระตือรือร้นขณะเข้าร่วมทำกิจกรรม

5.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น การซักถาม-ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนของการเข้าร่วมกิจกรรม

ใบความรู้ที่ 5 ทักษะการสืบค้นข้อมูล

การสืบค้น

การสืบค้น โดยภาษาอังกฤษใช้คำว่า Retrieval หมายถึง การสืบเสาะ ค้นหาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งอาจจะได้รับคำตอบในรูปของต้นฉบับเอกสาร บรรณานุกรม คำตอบที่เฉพาะเจาะจง ตัวเลข หรือข้อความของเรื่องนั้น ๆ

การสืบค้นข้อมูล (Information Retrieval) เป็นคำที่ใช้ในวงการห้องสมุดและสารสนเทศ หมายถึง กระบวนการค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ ซึ่งก็คือ “การค้นหาข้อมูล” นั่นเอง แต่มีความหมายเน้นหนักไปทางด้านการค้นหาข้อมูลโดยใช้เครื่องมือช่วยค้นประเภทที่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ระบบฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ของห้องสมุด ฐานข้อมูลออนไลน์ และ search engine ต่าง ๆ การค้นหาข้อมูลให้รวดเร็ว ถูกต้องแม่นยำ และตรงตามความต้องการ จำเป็นต้องอาศัยทักษะและพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูล เช่น วิธีการใช้เครื่องมือช่วยค้นแต่ละชนิด การใช้คำหรือวลี (keyword) ให้สอดคล้องกับเรื่องที่กำลังค้นหา การเลือกรูปแบบการค้นให้เหมาะสม การใช้คำเชื่อมเพื่อกำหนดขอบเขตการค้นให้มีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น ซึ่งจะทำให้ได้ผลการค้นหรือรายการข้อมูลที่ต้องการตรงตามความต้องการมากที่สุด

การเตรียมตัวก่อนการสืบค้น

1. ควรทราบความต้องการของตนเองว่า ต้องการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใด และขอบเขตแค่ไหน ข้อมูลที่มีอยู่แล้วมีอะไรบ้าง เช่น ทราบชื่อผู้แต่งที่เขียนเรื่องต้องการมาก่อนแล้ว
2. รู้จักแหล่งสารสนเทศหรือเครื่องมือที่จะใช้ และเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ต้องการ เช่น ถ้าต้องการค้นหาบทความเกี่ยวกับการพยาบาล ควรใช้ฐานข้อมูลใดค้นหา จึงจะได้ข้อมูลตามที่ต้องการ
3. ต้องเรียนรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศ ฐานข้อมูลหรือเครื่องมือที่ใช้ค้นหา เช่น รู้จักวิธีการค้นหาแบบพื้นฐาน หรือการค้นหาแบบขั้นสูง นอกจากนี้ยังต้องรู้จักวิธีการจัดการผลลัพธ์ ได้แก่ การบันทึก การส่งพิมพ์ การส่งข้อมูลทาง E-mail การจัดการรายการบรรณานุกรม เป็นต้น

ฐานข้อมูลออนไลน์ (Online Database)

คือ ฐานข้อมูลในสาขาวิชาต่าง ๆ ที่ห้องสมุดบอกรับหรือเป็นสมาชิก โดยบริษัทผู้ให้บริการได้รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ วารสาร บทความ ความรู้ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อบริการแก่สมาชิกห้องสมุดหรือคนทั่วไปให้สามารถค้นคว้าหาความรู้ที่ต้องการผ่านเครือข่าย

อินเทอร์เน็ต อย่างสะดวกสบายและรวดเร็ว โดยไม่ต้องเดินทางไปห้องสมุด ซึ่งทุกสถาบันจะบอกรับฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการเรียนการสอนของแต่ละสถาบัน ได้แก่ ฐานข้อมูล MEDLINE, ProQuest, Science Direct, CINAHL หรือ ฐานข้อมูล Business Source Complete เป็นต้น

การสืบค้นเว็บไซต์ข้อมูล

ขั้นตอนการสืบค้นเว็บไซต์ข้อมูลด้วย Search Engine มีรายละเอียดดังนี้

1. ทำการเปิดเว็บไซต์ที่ให้บริการ <http://www.google.co.th/>
2. เลือกหัวข้อที่ต้องการค้น ในที่นี้จะเลือกหัวข้อ “เว็บ”
3. พิมพ์ keyword (ข้อความ) ที่ต้องการสืบค้นลงในช่อง text box
4. กดที่ปุ่ม “ค้นหา”
5. ระบบจะทำการค้นหาเว็บไซต์ข้อมูลที่ตรงกับ keyword ที่ต้องการ และ

จะแสดงออกมาในรูปแบบของลิงค์ (link)

การสืบค้นรูปภาพ

ขั้นตอนการสืบค้นรูปภาพด้วย Search Engine มีรายละเอียดดังนี้

1. ทำการเปิดเว็บไซต์ที่ให้บริการ <http://www.google.co.th/>
2. เลือกหัวข้อที่ต้องการค้น ในที่นี้จะเลือกหัวข้อ “ค้นรูป”
3. พิมพ์ keyword (ข้อความ) ที่ต้องการสืบค้นลงในช่อง text box
4. กดที่ปุ่ม “ค้นหา”
5. ระบบจะทำการค้นหารูปภาพที่ตรงกับ keyword ที่ต้องการ และจะแสดงออกมาใน

รูปแบบของลิงค์ (link)

การสืบค้นวิดีโอ

ขั้นตอนการสืบค้นวิดีโอด้วย Search Engine มีรายละเอียดดังนี้

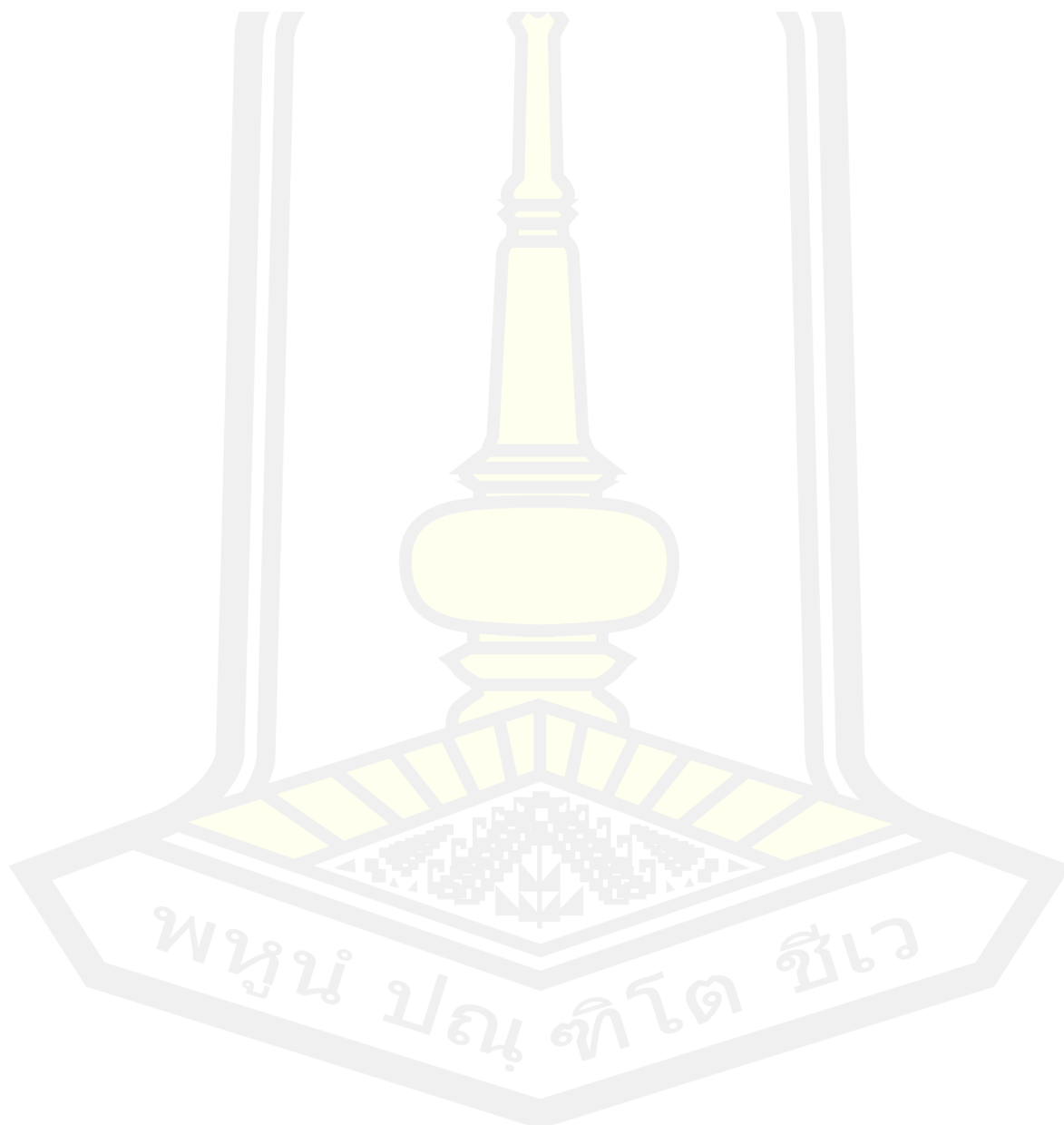
1. ทำการเปิดเว็บไซต์ที่ให้บริการ <http://www.google.co.th/>
2. เลือกหัวข้อที่ต้องการค้น ในที่นี้จะเลือกหัวข้อ “วิดีโอ”
3. พิมพ์ keyword (ข้อความ) ที่ต้องการสืบค้นลงในช่อง text box
4. กดที่ปุ่ม “ค้นหา”
5. ระบบจะทำการค้นหาวิดีโอที่ตรงกับ keyword ที่ต้องการ และจะแสดงออกมา

ในรูปแบบของลิงค์ (link)

การสืบค้นคำศัพท์

ขั้นตอนการสืบค้นคำศัพท์ด้วย Search Engine มีรายละเอียดดังนี้

1. ทำการเปิดเว็บไซต์ที่ให้บริการ <http://dict.longdo.com>
2. พิมพ์คำศัพท์ที่ต้องการสืบค้นลงในช่อง text box
3. กดที่ปุ่ม “ค้นหา”
4. ระบบจะทำการค้นหาคำศัพท์ที่ต้องการพร้อมคำแปล



ใบความรู้ที่ 6

ทักษะการสื่อสารและการแบ่งปันข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ

คล็อด แชนนอน (Claude Shannon) และวาร์เรน วีฟเวอร์ (Warren Weaver) ในปี ค.ศ. 1949 ได้นำเสนอรูปแบบการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย ผู้ส่ง ช่องทาง และผู้รับ เพื่ออธิบายรูปแบบการสื่อสาร ด้วยโทรศัพท์ และวิทยุสื่อสาร

เดวิด เบร์โล (David Berlo) ในปี ค.ศ. 1960 ได้ขยายรูปแบบและองค์ประกอบพื้นฐานของการสื่อสารโดยเพิ่มสารเข้าไปในองค์ประกอบหลักด้วย รูปแบบการสื่อสารนี้เป็นพื้นฐานในการศึกษาด้านการสื่อสารในปัจจุบัน

องค์ประกอบและรูปแบบพื้นฐานในการสื่อสาร ประกอบด้วย

ผู้ส่ง (sender) คือ ผู้ที่มีสารหรือเนื้อหาข้อมูล ต้องการส่งสารไปยังผู้รับ ผู้ส่งต้องเลือกรูปแบบและช่องทางที่เหมาะสมกับผู้รับสารในการสื่อสาร

สาร (message) คือ ข้อมูล หรือสิ่งที่ผู้ส่งต้องการให้ผู้รับได้รับรู้อาจมีหลายรูปแบบ เช่น ภาพ เสียง ข้อความ ฯลฯ

ช่องทาง (medium) คือ วิธีการสำหรับส่งสารจากผู้ส่งไปยังผู้รับ เช่น โทรศัพท์ การสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์ การพูดคุยต่อหน้า โดยผู้รับรับสารผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5

ผู้รับ (receiver) คือ การแปลความหมายสารที่ผู้ส่งนำเสนอ ซึ่งความสามารถในการแปลขึ้นกับปัจจัยหลายอย่าง เช่น การศึกษา วุฒิภาวะ พื้นฐานทางสังคม ความเชื่อ

เทคนิคและวิธีการแบ่งปันข้อมูล

การแบ่งปันข้อมูลนั้นผู้ส่งจะจัดเตรียมสารให้เหมาะสมกับช่องทางและผู้รับ โดยช่องทางในการสื่อสารนั้นแบ่งออกได้เป็น

การสื่อสารโดยตรง (Direct Communication) ทางโทรศัพท์ การรายงานหน้าห้อง เป็นช่องทางที่ผู้ส่งสารสามารถสังเกตและรับรู้ปฏิกิริยาของผู้รับได้โดยตรง

สื่อมวลชน (Mass Media) วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นสื่อที่เน้นการสื่อสารทางเดียว แต่สามารถกระจายสารไปยังคนหมู่มากได้

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ หรือเว็บบอร์ด โดยสื่อสังคมออนไลน์จะเป็นช่องทางสื่อสารที่มีการโต้ตอบค่อนข้างสูง ทำให้ผู้ส่งมีโอกาสได้อธิบายเพิ่มเติม หรือแก้ไขปรับปรุงแบบสารได้อย่างเหมาะสม

ข้อควรระวังในการแบ่งปันข้อมูล

1. ไม่มีความลับในสังคมออนไลน์ คนในกลุ่มที่เราแบ่งปันอาจคัดลอกข้อมูลนำไปเผยแพร่ต่อสาธารณะ รวมทั้ง อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงของระบบ ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ ทำให้ข้อมูลนั้นกลายเป็นข้อมูลสาธารณะ
2. ข้อมูลบางชนิดไม่ควรเปิดเผย เช่น ข้อมูลด้านสุขภาพ ข้อมูลด้านการเงิน หรือหมายเลขบัตรประชาชน เป็นข้อมูลที่ต้องระวัง ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลของตนเอง หรือข้อมูลของผู้อื่นก็ตาม เพราะเป็นข้อมูลที่ไม่ประสงค์ดีสามารถนำไปใช้แสวงหาผลประโยชน์ได้
3. ข้อมูลบางชนิดอาจถูกนำมาใช้หลอกลวง ผู้ไม่ประสงค์ดีอาจใช้ข้อมูลเหล่านี้ทำการฟิชซิง (Phishing) เพื่อหลอกลวงเอาข้อมูลสำคัญของเราไปได้ เช่น เราอาจได้รับอีเมลปลอมจากธนาคารที่ระบุตำแหน่งหน้าที่การงานของเราได้ถูกต้อง ทำให้เรารู้สึกว่าเป็นอีเมลจากธนาคารจริง และให้ข้อมูลที่สำคัญไป
4. การรักษาข้อมูลที่ได้รับการปกป้องทางกฎหมาย ข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ หรือข้อมูลส่วนตัว เช่น ผลงาน เพลง ประวัติตนใช้ หรือหมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน เป็นข้อมูลที่มีความคุ้มครองทางกฎหมาย หากนำไปเผยแพร่ อาจทำให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของข้อมูล และผู้แบ่งปัน อาจถูกดำเนินคดีตามกฎหมายอีกด้วย

แบบบันทึกการกำกับตนเองด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์

โดย

คำชี้แจง: ให้นักเรียนแต่ละคน ตอบคำถามต่อไปนี้

1. เมื่อนักเรียนเข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, YouTube, Wikipedia, Pantip เป็นต้น โดยปกติแล้ว ที่ผ่านมานักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์อย่างไรบ้าง

ข้อความ	เคยทำ	ไม่เคยทำ
1. นักเรียนใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพตามหลักสิทธิในระบอบประชาธิปไตย		
2. นักเรียนใช้เทคโนโลยีของสื่อในการเข้าถึง จัดเก็บ ค้นคืนเนื้อหาตามต้องการ		
3. นักเรียนแบ่งปันความรู้และข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์ให้กับเพื่อน ๆ ในสังคม		
4. นักเรียนสร้างเนื้อหา หรือเผยแพร่เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์		
5. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการสร้าง หรือเผยแพร่เนื้อหาสื่อสังคมออนไลน์ต่อสังคม		

2. ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายจากข้อ 1 ในข้อที่ตนเองไม่เคยทำ หรือทำได้น้อย เช่น “ฉันตั้งเป้าหมายว่าฉันจะแบ่งปันความรู้และข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์อย่างน้อย 3 ครั้งต่อสัปดาห์” หรือ “ฉันตั้งเป้าหมายว่าฉันจะใช้สื่อตามหลักประชาธิปไตย โดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น”

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. นักเรียนวางแผนสิ่งที่จะต้องปฏิบัติไว้อย่างไรบ้าง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. หลังจากเข้าสู่สังคมออนไลน์ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติมีอะไรบ้าง และทำได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. นักเรียนแสดงปฏิกริยาต่อตนเองอย่างไร

5.1 นักเรียนรู้สึกรังเกียจอย่างไรที่/ทำไม่ได้ทำพฤติกรรมได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5.2 นักเรียนสามารถทำได้/ทำไม่ได้ตามเป้าหมาย เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

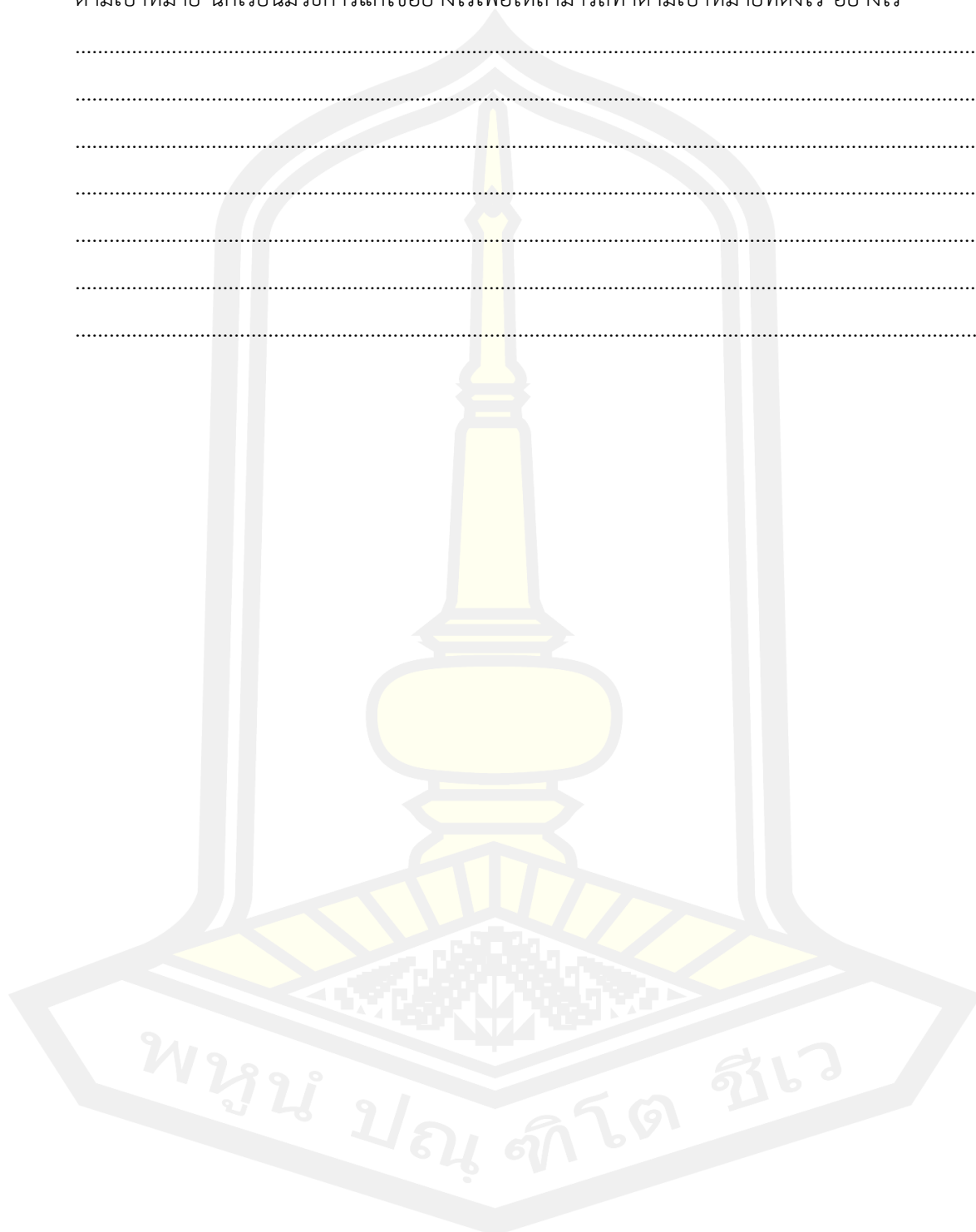
.....

.....

.....

.....

5.3 หากทำได้ตามเป้าหมาย นักเรียนจะให้รางวัลตนเองกับตนเองอย่างไร หรือหากทำไม่ได้ตามเป้าหมาย นักเรียนมีวิธีการแก้ไขอย่างไรเพื่อให้สามารถทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตาม



แบบสังเกตการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลายตอนปลาย

พฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น	การสังเกตตนเอง		การตัดสินตนเอง		การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง		หมายเหตุ
	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	
1. นักเรียนใช้เทคโนโลยีของสื่อในการเข้าถึง จัดเก็บ ค้นคืนเนื้อหาตามต้องการ							
2. นักเรียนแบ่งปันความรู้และข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์ให้กับเพื่อนๆ ในสังคม							
3. นักเรียนสร้างเนื้อหา หรือเผยแพร่เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์							

ข้อสังเกตอื่นๆ

.....

.....

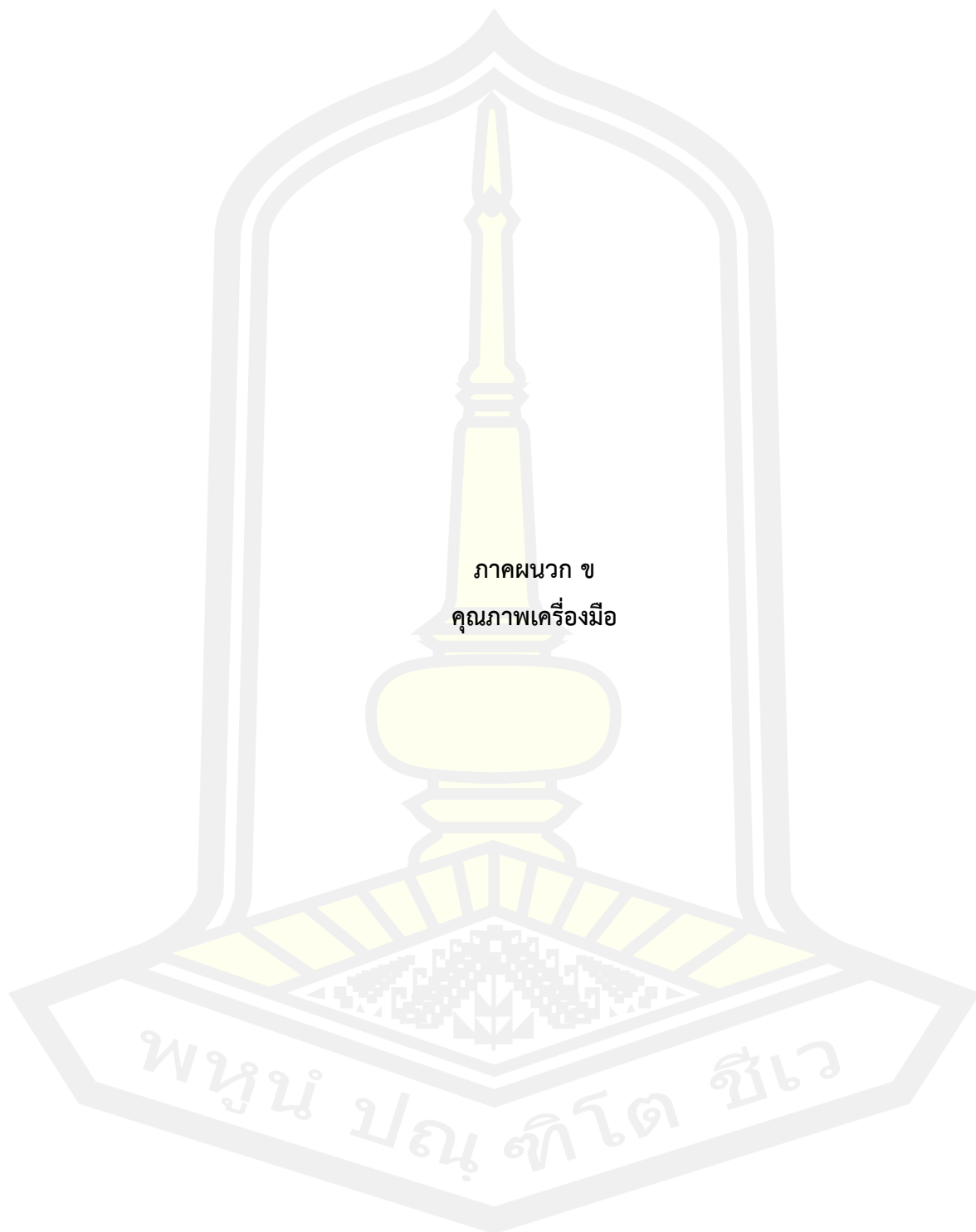
.....

ลงชื่อ..... ผู้สังเกตการณ์

(.....)

...../...../.....

พหุ ประถมศึกษา



ภาคผนวก ข
คุณภาพเครื่องมือ

พหุบัณฑิตวิทยา

ตาราง 5 ค่าความสอดคล้อง ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน
การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
1. การรับสื่อ							
1.1 นักเรียนสามารถอธิบายเนื้อหาของสื่อ ที่เลือกรับชมได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.58
1.2 นักเรียนไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ ได้รับทันที	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.55
1.3 นักเรียนสามารถใช้สื่ออย่างเหมาะสม กับวัยและความจำเป็น	+1	0	+1	+1	+1	0.8	0.58
1.4 นักเรียนสามารถสรุปส่วนย่อย/ ภาพรวมที่สื่อนำเสนอได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.60
1.5 นักเรียนสามารถสรุปภาพรวม เพื่ออธิบายสิ่งย่อย ๆ หรือส่วนประกอบ ต่าง ๆ ที่สื่อนำเสนอได้	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.71
1.6 นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้เวลา ว่างเรียนรู้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.65
1.7 นักเรียนไม่หมิ่นประมาท/ละเมิดสิทธิ ส่วนบุคคล เช่น การส่งต่อคลิปับตารา/ ตั้งกระทู้เสียดสีคนอื่น/ตัดต่อภาพคนอื่น จนเกิดความอับอาย	+1	+1	+1	0	+1	0.8	0.53
1.8 นักเรียนใช้สื่อที่ไม่ผิดกฎหมาย ไม่ผิด ศีลธรรม ไม่เป็นภัยต่อสังคม	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.56
1.9 นักเรียนสามารถมีอารมณ์และความ รู้สึกต่างๆ ร่วมไปกับเนื้อหาที่สื่อเสนอ	+1	+1	+1	0	+1	0.8	0.57
1.10 นักเรียนสามารถใช้สื่อได้อย่างมีสติ และรู้ตัว	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.66

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
2. การวิเคราะห์สื่อ							
2.1 นักเรียนสามารถสังเกต จดจำ เข้าใจ ความหมายศัพท์ สัญลักษณ์ เทคนิค ต่างๆ ที่เลือกรับชมได้	+1	+1	+1	0	+1	0.8	0.61
2.2 นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเนื้อหาสื่อมี ประโยชน์ต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.57
2.3 นักเรียนสามารถยกตัวอย่างเนื้อหา การเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือสร้างภาพได้	+1	+1	+1	+1	0	0.8	0.67
2.4 นักเรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาสาระ ของสื่อได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.53
2.5 นักเรียนสามารถตีความ แยกแยะ เนื้อหาสาระของสื่อได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.55
2.6 นักเรียนสามารถบอกวัตถุประสงค์ และมุมมองของผู้เขียนสื่อได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.66
2.7 นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นใน มุมมองต่างๆ ที่สื่อนำเสนอได้	+1	+1	+1	+1	0	0.8	0.60
2.8 นักเรียนสามารถตีความนัยยะที่แฝง อยู่ในสารได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.70
2.9 นักเรียนสามารถทราบจุดประสงค์ และกลุ่มเป้าหมายของสารสื่อสาร	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.61
2.10 นักเรียนสามารถแยกแยะ องค์ประกอบของสื่อได้	0	+1	+1	+1	+1	0.8	0.53

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
3. การเข้าใจสื่อ							
3.1 นักเรียนสามารถระบุเนื้อหาสื่อที่แสดงถึงความก้าวร้าวหรือให้โทษได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.59
3.2 นักเรียนสามารถควบคุมการใช้สื่อได้และรู้วิธีจัดการกับสื่อ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.74
3.3 นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อประเภทต่างๆ และบอกที่มาของสื่อได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.64
3.4 เมื่อรับสื่อสามารถบอกได้ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น/ กับใคร/เกิดขึ้นที่ไหน/ และทำไมถึงเกิดขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.69
3.5 นักเรียนสามารถเข้าใจภาษาที่แฝงอยู่ในสื่อ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.63
3.6 รู้จักสงสัยและตั้งคำถาม เช่น ใครเป็นคนเขียนข้อมูลสื่อ	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.66
3.7 นักเรียนสามารถแบ่งเวลาให้เหมาะสมในการใช้สื่อ	+1	+1	+1	0	+1	0.8	0.64
3.8 นักเรียนสามารถเข้าใจสภาพของความเป็นสื่อสังคมออนไลน์	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.77
3.9 นักเรียนสามารถเข้าใจธรรมชาติในการสร้างชิ้นและการนำเสนอของสื่อด้วยความเจตนา	0	+1	+1	+1	+1	0.8	0.58
3.10 นักเรียนสามารถเข้าใจข้อมูลต่างๆ ที่สื่อนำเสนอ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.53

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
4. การประเมินสื่อ							
4.1 นักเรียนสามารถประเมินคุณค่าของสื่อสังคมออนไลน์ และความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.64
4.2 นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์กับบริบทอื่น ๆ ได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.67
4.3 เมื่อนักเรียนเปิดรับข่าวสารจากสื่อใดๆ แล้ว นักเรียนตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารนั้นๆ อย่างมีวิจารณญาณหรือมีเหตุผล	+1	+1	+1	0	+1	0.8	0.65
4.4 นักเรียนสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ และปฏิเสธหรือปิดกั้นข้อมูลข่าวสารที่ไร้ประโยชน์หรือไม่สร้างสรรค์จากสื่อต่าง ๆ	+1	+1	+1	+1	0	0.8	0.68
4.5 นักเรียนสามารถบอกผลกระทบของเนื้อหาที่สื่อนำเสนอแต่ละประเภทได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.68
4.6 นักเรียนสามารถบอกได้ว่าสิ่งใดผิด/ถูก ในสิ่งที่สื่อนำเสนอ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.69
4.7 นักเรียนสามารถระบุประโยชน์/โทษของสื่อได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.59
4.8 นักเรียนสามารถระบุเจตนาที่สื่อนำเสนอได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.53

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
4.9 นักเรียนมีวิธีตรวจสอบว่าส่งที่สื่อ นำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์เชื่อถือได้ หรือไม่	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.63
4.10 นักเรียนไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารต่างๆที่ แชร์ในสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป จนกว่าจะได้อ่าน ได้ฟังความหลายๆด้าน	+1	+1	+1	0	+1	0.8	0.59
5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์							
5.1 นักเรียนสามารถใช้สื่ออย่าง สร้างสรรค์เพื่อแสดงออก/สื่อสารแนวคิด	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.58
5.2 นักเรียนสามารถใช้สื่อได้อย่างมี ประสิทธิภาพตามหลักสิทธิในระบอบ ประชาธิปไตย	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.47
5.3 นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีของสื่อ ในการเข้าถึง จัดเก็บ ค้นคืนเนื้อหาตาม ต้องการ	0	+1	+1	+1	+1	0.8	0.58
5.4 นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อกำหนดวิธี เลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ/ เนื้อหา ของสื่อจากแหล่งวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.66
5.5 นักเรียนสามารถบอกเทคนิคภาษา/ ธรรมเนียมปฏิบัติที่สื่อใช้อย่างมี วิจารณญาณ	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.55
5.6 นักเรียนสามารถแบ่งปันความรู้และ ข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์ให้กับเพื่อนๆ ในสังคม	+1	+1	+1	0	+1	0.8	0.69

ตาราง 5 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
5.7 นักเรียนสามารถใช้ทักษะในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.68
5.8 นักเรียนสามารถสร้างเนื้อหา หรือเผยแพร่เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.52
5.9 นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการสร้าง หรือเผยแพร่เนื้อหาสื่อสังคมออนไลน์ต่อสังคม	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.65
5.10 นักเรียนสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมใช้กว้างขึ้นกว่าสิ่งที่เรียนในชั้นเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.53
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .97							



ตาราง 6 ค่าความสอดคล้อง ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
1.การรับสื่อ							
ข้อ 1. Social Media โซเชียลมีเดีย มี ความหมาย ตรงกับข้อใด ก. การจัดการเรียนการสอนผ่านคอมพิวเตอร์ ข. เว็บไซต์สังคมออนไลน์ ที่แชร์ แบ่งปัน ภาพถ่าย วิดีโอ เสียง และข้อมูลต่างๆ ค. เว็บไซต์บริการอัปโหลดไฟล์ ง. โปรแกรม แชท Line, Tango, BeeTalk	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.55
ข้อ 2. เว็บไซต์ในข้อใดจัดอยู่ในการบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ก. www.google.com ข. www.Thairath.co.th ค. www.คนละครึ่ง.com ง. www.Youtube.com	+1	+1	+1	0	+1	0.8	0.60
ข้อ 3. เพื่อนของนักเรียนคนหนึ่ง ชื่อ แนน (นาม สมมุติ) เปิดใช้งาน Facebook โดยใช้ชื่อปลอม และนามสกุลปลอม รูปภาพปลอม และข้อมูล ส่วนตัวปลอม และใช้ Facebook นี้ติดต่อกับคน อื่นๆ เพื่อหลอกขายสินค้าปลอมละเมิดลิขสิทธิ์ ให้แก่คนอื่นๆ ที่หลงเชื่อ วันหนึ่งแนนได้ส่งต่อ โพสต์ขายสินค้าเหล่านี้มายัง Facebook ของ นักเรียนเพื่อให้นักเรียนช่วยเผยแพร่สินค้าให้อีก ทางหนึ่ง นักเรียนทราบการกระทำและจุดมุ่งหมาย ของแนน นักเรียนควรทำอย่างไร ก. ส่งต่อให้เพื่อนๆต่อไป เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์ สินค้าให้กับแนน	+1	0	+1	+1	+1	0.8	0.68

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	คำอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
<p>ข. ต้องตรวจสอบความถูกต้อง ตามแหล่งข่าวที่นำเชื่อถือ ตรวจสอบที่มาเพื่อความแน่ใจ</p> <p>ค. ต้องตั้งสติ และคิด ชั่งน้ำหนักถึงผลดี ผลเสีย ผลกระทบก่อนการแชร์ข่าว หรือส่งข่าวให้ผู้อื่น หรือในกลุ่ม</p> <p>ง. ควรดำเนินการที่กล่าวมาทุกข้อ</p>							
<p>ข้อ 7. เมื่อนักเรียนได้รับข้อความดังภาพ นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>มาแล้วงวด 1 พ.ย. 58 ให้งวดที่ 2 ส่งให้หน่อยนะ วันเกิดหลวงปู่ศุข งวดที่แล้ว ให้งวดแรก 630 , 30 ส่งครบ 7คน ห้ามเก็บ ชีวิตจะดีขึ้น มีเงินทอง คณวงไม่เสีมา 1 พ.ย. 58 ส่งให้เลย. 991..91 ไม่เชื่ออย่าลบหลู่ ถูมา 1 งวดแล้วนี่เป็นงวดที่ 2 ส่งครบ 7 คน ชีวิตจะดีขึ้น ห้ามเก็บไว้</p> </div> <p>ก. รีบส่งต่อข้อความให้เพื่อนให้ครบ 7 คน เพื่อให้ทำให้ชีวิตของนักเรียนดีขึ้น</p> <p>ข. รีบส่งต่อข้อความให้เพื่อนให้ครบ 7 คน และกำชับให้เพื่อนซื้อสลากกินแบ่ง ตามหมายเลข เพื่อเป็นการช่วยเหลือให้เพื่อนมีฐานะดีขึ้นจากการถูกรางวัล</p> <p>ค. ไม่สนใจ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องเหลวไหลไม่มีประโยชน์</p> <p>ง. รีบเก็บไว้เป็นความลับและรีบซื้อสลากกินแบ่งตามหมายเลขให้มากที่สุดเพื่อจะได้ถูกรางวัลเพียงคนเดียว</p>	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.37
<p>ข้อ 8. เมื่อเพื่อนของนักเรียนคนหนึ่งชื่อ แพนเค้ก รู้จักกับเพื่อนผ่าน Social Media ประเภท Facebook ชื่อ มาร์ค โดยไม่รู้จักรับตัวจริงของเพื่อนคนนี้ วันหนึ่งมาร์คชวนแพนเค้กไปเที่ยวงานปาร์ตี้ที่หอพักแห่งหนึ่งในเวลา 22.00 น. แพนเค้กไม่กล้าบอกใครๆ และแพนเค้กตัดสินใจจะไปร่วมงานปาร์ตี้ครั้งนี้ แต่ชวนนักเรียนให้ไปเป็นเพื่อนด้วยกัน นักเรียนไม่เห็นด้วยแต่ก็ไม่</p>	+1	+1	+1	+1	0	0.8	0.60

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	คำอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
<p>อยากให้แพนเค้กไปงานปาร์ตี้เพียงลำพัง นักเรียนจะตัดสินใจและให้เหตุผลกับแพนเค้ก อย่างไร</p> <p>ก. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และพูดขอใบ แพนเค้กที่ให้ความไว้วางใจในการชวน นักเรียนไปงานปาร์ตี้ของมาร์ค แต่พยายาม อธิบายให้แพนเค้กเข้าใจว่า การไปร่วมงาน ปาร์ตี้กับคนที่ยังไม่รู้จักตัวตนจริงๆอาจเป็น การหลอกลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี แพนเค้กควร ทำความรู้จักกับตัวตนจริงๆของมาร์คให้ดี เสียก่อน เช่น ชวนมาร์คมาเที่ยวที่บ้านของ แพนเค้ก ซึ่งมีพ่อแม่อยู่ด้วย</p> <p>ข. ตัดสินใจไปงานปาร์ตี้ และพูดตำหนิแพนเค้ก ด้วยคำพูดที่รุนแรง เพื่อให้แพนเค้กสำนึกได้ ว่า แพนเค้กกำลังถูกหลอกลวงจากผู้ไม่หวังดี และหากแพนเค้กไม่เชื่อก็ตัดความสัมพันธ์การ เป็นเพื่อนต่อกัน</p> <p>ค. ตัดสินใจไม่ไปงานปาร์ตี้ และเลิกยุ่งเกี่ยวกับ แพนเค้กอีก เพราะคิดว่าแพนเค้กกับเพื่อนกำลัง วางแผนหลอกลวงนักเรียนไปทำร้ายหรือล่อลวง ละเมิด และพูดตำหนิการกระทำของแพนเค้ก อย่างรุนแรง</p> <p>ง. ตัดสินใจไปงานปาร์ตี้ เพราะกลัวแพนเค้ก เสียใจ แต่ชวนเพื่อนไปด้วยอีก 1 คนโดย พยายามพูดโน้มน้าวให้เพื่อนที่ชวนไปด้วยเชื่อว่า มาร์คจะจัดงานปาร์ตี้วันเกิดจริงๆ ไม่ใช่เรื่อง โกหกหลอกลวง</p>							

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	คำอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
<p>ข้อ 9. จากภาพดังกล่าวที่เพื่อนส่งต่อมายัง Facebook ของนักเรียน นักเรียนควรทำอย่างไร เพราะเหตุใด</p>  <p>ก. ปลอ่ยไว้ตามเดิมแบบนั้น ไม่รู้สิก็อย่างไร เพราะเห็นว่า ไม่มีจุดมุ่งหมายแอบแฝง อะไร แค่เป็นความหวังดีของ เพื่อน</p> <p>ข. ปลอ่ยไว้ตามเดิมแบบนั้น เพราะเห็นว่าอาจมี ประโยชน์ต่อคนอื่นที่ผ่านมามีเห็น</p> <p>ค. รีบส่งต่อให้เพื่อนสนิททันที เพราะเห็นเป็น โอกาสที่ดี ที่จะทำให้เพื่อนโชคดี</p> <p>ง. ลบเพราะเห็นว่าเป็นเรื่องมอมเมาให้คน หลงเชื่อ</p>	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.55
<p>ข้อ 10. โปสต์ข้อความว่าร้าย เปิดเผยความลับ ของผู้อื่นลงใน Facebook ถือว่าผิดมารยาทใน การใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ เพราะเหตุใด</p> <p>ก. ผิด เพราะเป็นการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำ ร้าย หรือละเมิดสิทธิผู้อื่น</p> <p>ข. ผิด เพราะเป็นการสร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ</p> <p>ค. ไม่ผิด เพราะไม่ได้เป็นการทำร้ายใคร</p> <p>ง. ไม่ผิด เพราะถือว่าเป็นสิทธิส่วนบุคคล</p>	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.65
3.การเข้าใจสื่อ							
<p>ข้อ 11. นักเรียนจัดทำสื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่ง ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติในชุมชนของ นักเรียน เพื่อส่งเป็นผลงานในการเรียนวิชา สังคมศึกษา ครูเห็นว่าเป็นสื่อที่มีประโยชน์และ น่าสนใจ ครูจึงบอกให้นักเรียนนำสื่อดังกล่าวไป เผยแพร่ให้กับเพื่อนๆบน Facebook ของ</p>	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.48

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
<p>นักเรียน ข้อใดคือสิ่งที่นักเรียนไม่ควรปฏิบัติ</p> <p>ก. เผยแพร่ส่งต่อให้เพื่อนทุกคนที่สนใจ</p> <p>ข. เปิดโอกาสให้เพื่อนนำสื่อไปใช้ประโยชน์โดยการนำสื่อไปเผยแพร่ต่อกับบุคคลที่สนใจต่อไป</p> <p>ค. เปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์วิจารณ์และแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอของสื่ออย่างเปิดกว้าง</p> <p>ง. เลือกเผยแพร่เฉพาะเพื่อนที่แสดงความคิดเห็นในลักษณะที่ชื่นชมต่อสื่อของนักเรียนเท่านั้น ส่วนเพื่อนที่วิพากษ์วิจารณ์</p> <p>ข้อบกพร่องของสื่อ นักเรียนจะหลีกเลี่ยง เพื่อให้สื่อได้รับการเผยแพร่อย่างแพร่หลายมากที่สุด</p>							
<p>ข้อ 12. ใครในข้อต่อไปนี้ เป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เหมาะสม</p> <p>ก. เน ส่งภาพลามกมาให้ไอซ์ ทางอีเมล</p> <p>ข. อิมเข้าไปคอมเม้นรูปภาพของเพื่อนด้วยคำหยาบคาย</p> <p>ค. ชาวฟางอัฟโหลตวีดีโอทำอาหารใน Youtube เป็นประจำ</p> <p>ง. กัปตันล็อกอินเข้า Facebook ด้วย User และ Password ของเค้ก</p>	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.64
<p>ข้อ 13. นักเรียนคิดว่าบุคคลใดมีพฤติกรรมเข้าข่ายการติด Social Media มากที่สุด</p> <p>ก. ทับทิมรู้ลึกหงุดหงิดที่ไม่มีสัญญาณมือถือเพื่อเข้าใช้งาน Facebook</p> <p>ข. ตะวันโพสต์ข้อความต่อว่าไบเฟิร์น</p> <p>ค. จ๊ะจ๋าชอบโพสตรูปอาหารตอนดึก</p> <p>ง. เนยชอบเซลฟี่อยู่เป็นประจำ</p>	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.55

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	คำอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
<p>ข้อ 14. นักเรียนได้รับข้อความ ที่ส่งเข้ามาทางอีเมลของนักเรียนจากอีเมลของบุคคลที่ไม่รู้จัก โดยแจ้งกับนักเรียนว่า นักเรียนเป็นผู้โชคดีที่บริษัทใจดี (นามสมมุติ) ได้สุ่มอีเมลของนักเรียน ให้เป็นผู้โชคดีได้รับของขวัญฟรี เป็นมูลค่า 1,000 บาท เพียงนักเรียนตอบรับการรับรางวัล โดยส่งข้อมูลส่วนตัวทางอีเมลตอบกลับไปทีอีเมลดังกล่าว นักเรียนเกิดความลังเลใจ แต่ตัดสินใจไม่ตอบกลับด้วยเหตุผลบางประการ อยากทราบว่าเหตุผลใดเป็นเหตุผลที่ดีที่สุดที่ทำให้นักเรียนไม่ควรส่งข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนทางอีเมลกลับไป</p> <p>ก. เพราะไม่เชื่อและกลัวเสียเวลา</p> <p>ข. เพราะไม่เชื่อว่าตนจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และกลัวถูกหลอกลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี</p> <p>ค. เพราะไม่เชื่อว่าตนจะได้รับรางวัลในลักษณะนี้และเชื่อว่าเป็นการล้อเล่นของเพื่อน</p> <p>ง. เพราะไม่มีอินเทอร์เน็ตทำให้ส่งข้อความตอบกลับไม่ได้</p>	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.62
<p>ข้อ 15 ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ นักเรียนและเพื่อน 4 คนได้รับมอบหมายให้ทำงานกลุ่ม โดยสืบค้นความรู้เรื่อง พลังงานแสงอาทิตย์ และนำความรู้มาจัดทำเป็นสื่อเพื่อนำเสนอหน้าชั้น นักเรียนจึงวางแผนการทำงานโดยมอบหมายให้เพื่อน 4 คนทำหน้าที่สืบค้นเนื้อหา และนักเรียนทำหน้าที่จัดทำสื่อ Power point เมื่อนักเรียนจัดทำสื่อ Power point เสร็จแล้ว นักเรียนควรทำอย่างไร</p>	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.63

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
ข้อ 18. นักเรียนคิดว่าวิธีแก้ไขพฤติกรรมกาติติ Social Media ของใครเหมาะสมที่สุด ก. สงกรานต์โทรไปยกเลิกอินเทอร์เน็ต ข. เจ้าคุณปิดบัญชี Facebook ค. แต่งมิใช้เวลาช่วงพักระหว่างวันเล่น Line ง. ข้าวหอมยัดโทรศัพท์แฟนหนุ่ม	+1	+1	+1	0	+1	0.8	0.65
ข้อ 19. “นักเรียนได้รับมอบหมายจากครูให้ สืบค้นความรู้ เรื่องพระราชกรณียกิจของระบาท สมเด็จพระเจ้าอยู่หัว” นักเรียนควรทำอย่างไร จึงจะเหมาะสมที่สุด ก. สืบค้นจากหนังสือเพียงอย่างเดียว เพราะเป็น แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากที่สุด ข. สืบค้นจากแหล่งข้อมูลหลายๆ ประเภท เช่น หนังสือ สารคดี เว็บไซต์ Youtube ฯลฯ เพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบความถูกต้องให้ มากที่สุด ค. สืบค้นจาก Facebook เพราะนักเรียนมี ความถนัดในการใช้ Facebook มากกว่าวิธีอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากที่สุด ง. สืบค้นจากเว็บไซต์ต่างๆทางอินเทอร์เน็ต เพราะจะทำให้นักเรียนได้ข้อมูลที่หลากหลาย น่าเชื่อถือ และข้อสำคัญคือ นักเรียนไม่ จำเป็นต้องพิมพ์ข้อความ เพราะนักเรียน สามารถ Copy ข้อความจากเว็บไซต์ได้เลย ทำ ให้สะดวก รวดเร็ว และถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	0	0.8	0.68
ข้อ 20. ข้อใดไม่ใช่กฎของการแชท การสื่อสาร ทางสื่อสังคมออนไลน์ ก. ให้ชื่ออีเมลกับเพื่อนที่รู้จักดี ไม่ควรให้กับคน แปลกหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.66

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
<p>ข. ถ้ารู้สึกถูกกดดันจากการสื่อสารออนไลน์กับใคร ให้ปรึกษากับผู้ใหญ่ที่รับผิดชอบ</p> <p>ค. ออกไปพบกับบุคคลที่พบ รู้จักสื่อสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>ง. หากถูกใครหรือสิ่งใดรบกวนในห้องแซทให้รีบออกจากการสนทนา และอย่าติดต่อสนทนาอีก</p>							
5.การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์							
<p>ข้อ 21. ถ้านักเรียนต้องการติดตาม Fanpage ที่ชื่นชอบ นักเรียนสามารถทำได้โดยวิธีใด</p> <p>ก. โพสต์ข้อความ</p> <p>ข. แท็กรูปภาพ</p> <p>ค. แชร์</p> <p>ง. ถูกใจ</p>	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.64
<p>ข้อ 22. ถ้านักเรียนอยากเห็นชุดตัวใหม่ของเพื่อนที่เพิ่งซื้อมา นักเรียนควรใช้ Social Media ใดในการสื่อสาร</p> <p>ก. Skype</p> <p>ข. Youtube</p> <p>ค. Pantip</p> <p>ง. Dek-D</p>	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.57
<p>ข้อ 23. ข้อใดเป็นประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>ก. อ่านข้อความหรือเรียกดูภาพ</p> <p>ข. เล่นเกมและดูคำศัพท์ภาษาอังกฤษ</p> <p>ค. ติดต่อสื่อสาร แชร์ข้อมูล รูปภาพ และวิดีโอ</p> <p>ง. ค้นหารูปดาราที่ชอบ</p>	0	+1	+1	+1	+1	0.8	0.55

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ค่าอำนาจ จำแนก
	1	2	3	4	5		
ข้อ 24. สัญลักษณ์ # นิยมใช้ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ในข้อใด ก. YouTube ข. Instagram ค. Twitter ง. Line	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	0.77
ข้อ 25. ถ้านักเรียนต้องการค้นหาเพื่อนใน Facebook นักเรียนสามารถค้นหาได้จากสิ่งใด ก. รูปภาพ ข. ชื่อจริง ค. เบอร์โทรศัพท์ ง. อีเมลล์	+1	+1	0	+1	+1	0.8	0.58
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) เท่ากับ .78							



ตาราง 7 ค่าความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
	1	2	3	4	5	
1. การรับสื่อ						
1.1 นักเรียนไม่ปักใจเชื่อเนื้อหาข้อมูลที่ ได้รับทันที	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
1.2 นักเรียนสามารถใช้สื่ออย่างเหมาะสม กับวัยและความจำเป็น	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
1.3 นักเรียนใช้สื่อที่ไม่ผิดกฎหมาย ไม่ผิดศีลธรรม ไม่เป็นภัยต่อสังคม	+1	0	+1	+1	+1	0.8
2. การวิเคราะห์สื่อ						
2.1 นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเนื้อหาสื่อมี ประโยชน์ต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	0	0.8
2.2 นักเรียนสามารถทราบจุดประสงค์ และกลุ่มเป้าหมายของสารสื่อสาร	+1	+1	0	+1	+1	0.8
2.3 นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็น ในมุมมองต่าง ๆ ที่สื่อนำเสนอได้	+1	+1	+1	+1	0	0.8
3. การรับสื่อ						
3.1 นักเรียนสามารถระบุเนื้อหาสื่อที่ แสดงถึงความก้าวร้าวหรือให้โทษได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
3.2 เมื่อรับสื่อสามารถบอกได้ว่าเกิด เหตุการณ์อะไรขึ้น/กับใคร/เกิดขึ้นที่ไหน/ และทำไมถึงเกิดขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
3.3 รู้จักสงสัยและตั้งคำถาม เช่น ใครเป็นคนเขียนข้อมูลสื่อ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0

ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
	1	2	3	4	5	
4. การประเมินสื่อ						
4.1 นักเรียนสามารถบอกได้ว่าสิ่งใดผิด/ ถูก ในสิ่งที่ื่อนำเสนอ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
4.2 นักเรียนมีวิธีตรวจสอบว่าสิ่งที่สื่อ นำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์เชื่อถือได้ หรือไม่	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
4.3 นักเรียนไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่แชร์ในสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป จนกว่าจะได้อ่าน ได้ฟังความหลาย ๆ ด้าน	+1	+1	+1	0	+1	0.8
5.1 นักเรียนใช้เทคโนโลยีของสื่อในการ เข้าถึง จัดเก็บ ค้นคืนเนื้อหาตามต้องการ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
5.2 นักเรียนแบ่งปันความรู้และข้อมูล ข่าวสารที่มีประโยชน์ให้กับเพื่อน ๆ ในสังคม	+1	+1	0	+1	+1	0.8
5.3 นักเรียนสร้างเนื้อหา หรือเผยแพร่ เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์	0	+1	+1	+1	+1	0.8

ตาราง 8 ค่าความสอดคล้องของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
	1	2	3	4	5	
1. การรับสื่อ						
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	+1	0	+1	+1	+1	0.8
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	0	+1	+1	+1	0.8
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
5. ระยะเวลาที่ใช้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
6. การประเมินผล	+1	0	+1	+1	+1	0.8
2. การวิเคราะห์สื่อ						
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	+1	+1	0	+1	+1	0.8
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	0	+1	+1	+1	+1	0.8
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	+1	+1	0	+1	+1	0.8
5. ระยะเวลาที่ใช้	+1	+1	0	+1	+1	0.8
6. การประเมินผล	0	+1	+1	+1	+1	0.8
3. การรับสื่อ						
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	+1	+1	0	+1	+1	0.8
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	0	+1	+1	+1	+1	0.8
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
5. ระยะเวลาที่ใช้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
6. การประเมินผล	0	+1	+1	+1	+1	0.8

ตาราง 8 (ต่อ)

ข้อความ	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC
	1	2	3	4	5	
4. การประเมินสื่อ						
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	0	+1	+1	+1	+1	0.8
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
5. ระยะเวลาที่ใช้	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
6. การประเมินผล	0	+1	+1	+1	+1	0.8
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
2. กระบวนการและขั้นตอนมีความถูกต้อง	+1	+1	0	+1	+1	0.8
3. กิจกรรมภายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	0	+1	+1	+1	+1	0.8
4. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1.0
5. ระยะเวลาที่ใช้	+1	+1	0	+1	+1	0.8
6. การประเมินผล	0	+1	+1	+1	+1	0.8





ภาคผนวก ค
หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการวิจัย

พหุณ ปณฺ ทิโต ชีเว



ที่ อว 0605.5(2)/ว1396

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มิถุนายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.พรเทพ เสถียรนพเก้า

ด้วย นางสาวนัฐติกา แก่นจันทร์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ลักขณา สรีวิวัฒน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0973195926



ที่ อว 0605.5(2)/ว1396

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มิถุนายน 2565

เรื่อง ขออนุญาตเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.ปณิตตา อินทรักษา

ด้วย นางสาวนัฐติกา แก่นจันทร์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ลักขณา สรวิวัฒน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตจากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0973195926



ที่ อว 0605.5(2)/ว1396

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มิถุนายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศตวรรษ มะละแหม

ด้วย นางสาวฐิติกา แก่นจันทร์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ลักขณา สรีวิวัฒน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0973195926



ที่ อว 0605.5(2)/ว1396

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มิถุนายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.ชนิดา พิมพ์ศรี

ด้วย นางสาวนัฐติกา แก่นจันทร์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ลักขณา สริวัฒน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0973195926



ที่ อว 0605.5(2)/ว1396

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มิถุนายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.สุรเดช ประยูรศักดิ์

ด้วย นางสาวนัฐติกา แก่นจันทร์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ลักขณา สรวิวัฒน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0973195926



ที่ อว 0605.5(2)/ว2136

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

2 กันยายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนนาเดื่อพิทยาคม

ด้วย นางสาวนัฐติกา แก่นจันทร์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี ดร.ลักขณา สรวิวัฒน์ เป็นอาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาว นัฐติกา แก่นจันทร์ ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0973195926



ที่ อว 0605.5(2) / ว2835

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

5 พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน เรียนผู้อำนวยการโรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล

ด้วย นางสาวฐิติกา แก่นจันทร์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ลักขณา สรวิวัฒน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวฐิติกา แก่นจันทร์ เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174
เบอร์โทรนิสิต 0973195926

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวนัฐติกา แก่นจันทร์
วันเกิด	วันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2534
สถานที่เกิด	อำเภอเรณูนคร จังหวัดนครพนม
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 54 หมู่ที่ 2 ตำบลโพนทอง อำเภอเรณูนคร จังหวัดนครพนม รหัสไปรษณีย์ 48170
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านโนนสวรรค์สมบูรณ์วิทย์ “หลวงปู่ภูพานอุปถัมภ์” สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2549 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล จังหวัดนครพนม พ.ศ. 2552 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเรณูนครวิทยานุกูล จังหวัดนครพนม พ.ศ. 2558 ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร พ.ศ. 2566 ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ (การแนะแนว) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช พ.ศ. 2566 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ ติ โต ชีเว