การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่อง ดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

A DEVELOPMENT OF LEARNING MODEL BASED ON PROBLEM-BASED LEARNING WITH DIGITAL STORYTELLING TO ENHANCE MEDIA LITERACY FOR UNDERGRADUATE STUDENTS

กัตตกมล พิศแลงาม
KATTAKAMON PISLAE-NGAM

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2563
KMITL-2020-ED-D-230-004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A DEVELOPMENT OF LEARNING MODEL BASED ON PROBLEM-BASED LEARNING WITH DIGITAL STORYTELLING TO ENHANCE MEDIA LITERACY FOR UNDERGRADUATE STUDENTS

KATTAKAMON PISLAE-NGAM

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
DOCTOR OF PHILOSOPHY IN COMPUTER EDUCATION
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2020
KMIT-2020-ED-D-230-004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COPYRIGHT 2020
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
นักศึกษา	นางกัตตกมล พิศแลงาม
รหัสประจำตัว	59603026
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ศึกษา
พ.ศ.	2563
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา คิดดี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยแบ่งวิจัยเป็น 3 ระยะ ประกอบด้วย 1) ศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น จำนวน 469 คน เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนรายวิชาศึกษาทั่วไป ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน 2) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาและใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนจัดการเรียนรู้ แบบประเมินแผน และแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มี 20 ตัวบ่งชี้ 2) ผลการประเมินแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.52, S = 0.81) และ 3) นักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่านักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลจึงเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis Title	A Development of Learning Model based on Problem-based Learning with Digital Storytelling to Enhance Media Literacy for Undergraduate Students
Student	Mrs.Kattakamon Pislae-ngam
Student ID	59603026
Deegree	Doctor of Philosophy
Program	Computer Education
Year	2020
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr.Sirirat Petsangsri
Thesis Co-Advisor	Assistant Professor Dr.Krissana Kiddee

ABSTRACT

This research objectives were to develop a learning model based on problem-based learning (PBL) with digital storytelling to enhance media literacy for undergraduate students. The research was divided into 3 phases, consisting of: 1) to study the indicators of media literacy for undergraduate students. The sample comprised 469 students was selected by means of stratified random sampling from undergraduate students who registered for General Education courses for the first semester of the academic year 2019. The research instrument used was a questionnaire. The data were analyzed using Frequency and Confirmatory Factor Analysis (CFA), 2) to develop a learning model based on PBL with digital storytelling to enhance media literacy for undergraduate students. Information providers were determined through a focus group discussion of experts. The research instrument used was a learning model assessment form. The data were analyzed using content analysis, Means and Standard Deviation, and 3) to study the effect of media literacy of undergraduate students using the learning model based on PBL with digital storytelling. The samples were selected by using the cluster random sampling, divided into 2 groups: the experimental group and the control group. The research instruments used were lesson plans, a lesson plan evaluation form and media literacy tests. The data were analyzed using Means, Standard Deviation, and t-test for Independent.

The research results found that 1) The indicators of media media literacy for undergraduate students were 20 indicators. 2) The assessment of the learning model based on PBL with digital storytelling to enhance media literacy for undergraduate students, developed by the researcher was suitable at the highest level ($\overline{X}$ = 4.52, S. = 0.81), and 3) the students who studied using the learning model based on PBL with

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

digital storytelling had media literacy ability significantly higher than those who studied with the normal classroom, with a level of significance of .05. Therefore, the results completely agreed with the research hypothesis.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณายิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษณา คิดดี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่กรุณาให้คำแนะนำแนวทางในการดำเนินการ และให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยเป็นอย่างดียิ่ง และติดตามความก้าวหน้าในระหว่างดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์มาโดยตลอด จนเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิประสาทความรู้ และเป็นแนวทางในการจัดทำวิทยานิพนธ์ ขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ขอขอบคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่านสำหรับคำแนะนำ เพื่อมาปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จลุล่วงอย่างสมบรูณ์

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา คุณยาย ที่เลี้ยงดูด้วยความรัก ความเมตตา ให้การสนับสนุนการศึกษา เป็นที่ปรึกษาที่ดีในชีวิต และขอขอบคุณ ครอบครัว สามี และบุตรชาย ที่เป็นกำลังใจอันมีค่ายิ่งแก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ศศินันท์ เศรษฐวัฒน์บดี รองอธิการบดี และเป็นผู้บังคับบัญชาที่อนุญาตให้ผู้วิจัยศึกษาต่อในระดับดุษฎีบัณฑิต อีกทั้งเป็นที่ปรึกษาที่ดี และมอบโอกาสที่ดีในการทำงาน ตลอดจนผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา เบี้ยวไข่มุข อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิต ที่ยังคงช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำให้แก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และรุ่นพี่ เพื่อนร่วมรุ่น สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษาที่ให้ความช่วยเหลือ และให้คำปรึกษา ตลอดจนบุคคลที่ผู้วิจัยไม่ได้กล่าวถึง ณ ที่นี้ที่ให้ความช่วยเหลือ และให้การสนับสนุนการดำเนินงานต่างๆ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี สุดท้ายนี้ คุณประโยชน์อันใดอันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ย่อมเป็นผลมาจากความกรุณาของท่านดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

กัตตกมล พิศแลงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....II
กิตติกรรมประกาศ.....IV
สารบัญ.....V
สารบัญตาราง.....VII
สารบัญภาพ.....IX

บทที่ 1 บทนำ.....1
ความเป็นมาและสำคัญของปัญหา.....1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....4
สมมติฐานการวิจัย.....4
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....5
ขอบเขตของการวิจัย.....6
นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....9

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....11
วิชาศึกษาทั่วไป.....11
การรู้เท่าทันสื่อ.....17
การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....31
การเล่าเรื่องดิจิทัล.....39
การวิเคราะห์องค์ประกอบ.....46
การสนทนากลุ่ม.....49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....50

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย 54
การดำเนินการวิจัยระยะที่ 1.....54
การดำเนินการวิจัยระยะที่ 2.....57
การดำเนินการวิจัยระยะที่ 3.....61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....83
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย ระยะที่ 1.....83
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย ระยะที่ 2.....98
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย ระยะที่ 3.....109

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....111

สรุปผลการวิจัย.....111
อภิปรายผล.....115

ข้อเสนอแนะ.....119

บรรณานุกรม.....121

ภาคผนวก 126
ภาคผนวก ก หนังสือทางราชการ.....127
ภาคผนวก ข รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....141
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....144
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....155

ประวัติผู้เขียน.....188

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	โครงสร้างหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์	14
2.2	โครงสร้างหลักสูตรรายวิชาศึกษาทั่วไป	14
2.3	แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ	20
2.4	การสังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ	25
2.5	การสังเคราะห์องค์ประกอบของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	33
2.6	แนวคิดการเล่าเรื่องดิจิทัล	41
2.7	การสังเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่องดิจิทัล	45
2.8	การเปรียบเทียบการวิเคราะห์องค์ประกอบ	48
3.1	เกณฑ์ในการให้คะแนนการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง	56
3.2	เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเชื่อถือได้	56
3.3	ค่าความเชื่อถือได้ของแบบสอบถามตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	57
3.4	เกณฑ์ในการให้คะแนนการหาค่าดัชนีความสอดคล้องรูปแบบ	58
3.5	กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนคุณภาพของรูปแบบ	60
3.6	มาตรฐานการเรียนรู้จากรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ	62
3.7	แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ	62
3.8	เกณฑ์ในการให้คะแนนการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ	63
3.9	กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง	64
4.1	ตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี	68
4.2	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	70
4.3	ค่าสถิติในการพิจารณาความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์	72
4.4	ค่าสถิติวัดความกลมกลืนของโมเดลองค์ประกอบกับข้อมูลเชิงประจักษ์ตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี	75
4.5	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ ความเที่ยงของตัวแปรสังเกตได้ และสัมประสิทธิ์คะแนนองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี	76
4.6	ค่าความเที่ยงของตัวแปรแฝงและผลการหาค่าเฉลี่ยความแปลปรวนขององค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี	80

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.7	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	87
4.8	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	89
4.9	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อ หลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลของนักศึกษากลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	91

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	6
2.1	แบบจำลองทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ	21
2.2	แบบจำลององค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ	28
2.3	ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	34
2.4	กระบวนการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	38
4.1	แผนภาพโมเดลองค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองขององค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	74
4.2	แผนภาพร่างโมเดลรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	81
4.3	แผนภาพโมเดลรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	84

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สื่อ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มนุษย์ยุคแรกใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อในการสื่อสารภายในกลุ่ม ในยุคต่อมามนุษย์เริ่มพัฒนาสื่อเป็นรูปแบบของตัวอักษร ตัวเลข เสียง และภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้รับสื่อเชื่อถือ คล้อยตาม นำไปปฏิบัติ หรือเผยแพร่ต่อในวงกว้าง “สื่อ” จึงเปรียบเสมืออนดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณประโยชน์และโทษอาทิเช่น การตกเป็นเหยื่อ สูญเสียทรัพย์สิน อนาคต ตลอดจนสูญเสียชีวิต สื่อจึงมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิต ตอบสนองความต้องการของมนุษย์หลากหลายมิติ เช่น ด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ ด้านการเมืองการปกครอง ตลอดจนด้านสาธารณสุข เป็นต้น สื่อมีหลากหลายประเภท โดยสรุปเป็น 2 ประเภทหลัก คือ สื่อประเภทออฟไลน์ และสื่อประเภทออนไลน์ ในยุคสังคมดิจิทัล สื่อประเภทออนไลน์ได้รับความนิยมมากกว่าสื่อประเภทออฟไลน์ และเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนทุกเพศ ทุกวัยตั้งแต่ตื่นนอน จนกระทั่งเข้านอน เพราะเข้าถึงได้ง่าย เข้าถึงได้ตลอดเวลา อีกทั้งยังไม่จำกัดสถานที่อีกด้วย ในปี ค.ศ.2017 ICT Data and Statistics Division, International Telecommunication Union (2017) [Online] ทำการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก พบว่ามีจำนวน 3,242 พันล้านกว่าคน หรือคิดเป็นร้อยละ 48 ของจำนวนประชากรโลกทั้งหมด สำหรับประเทศไทยนั้น ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ต (2559: ออนไลน์) ได้เปิดเผยว่าประชากรไทยได้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งสิ้นประมาณ 37 ล้านคนหรือร้อยละ 53.62 ของจำนวนประชากรในประเทศ โดยพบว่าประเทศไทยมีอัตราการเติบโตของการใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2560 เฉลี่ยสูงถึงร้อยละ 32.59 เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2561 นอกจากนี้ งานวิจัยของนุดี หนูไพโรจน์ (2559: 49-68) ได้ศึกษาการรู้ทันสื่อของประชากร Generation Y ในบริบทประเทศไทย ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีเริ่มเข้ามามีบทบาทในชีวิต ได้กล่าวถึง Generation Y มีจุดอ่อนเรื่องความสามารถและทักษะในการเข้าถึงข้อมูล ทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องความอ่อนไหวของการให้ข้อมูลความเป็นส่วนตัวบนสื่อ การละเมิดลิขสิทธิ์ และการแยกแยะความคิดเห็นออกจากข้อเท็จจริงไม่ได้ ขาดวิจารณญานและการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2560) [ออนไลน์] ที่กล่าวว่าในประเทศไทยใช้งานสื่อประเภทอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเยาวชนและวัยรุ่น ใช้งานสื่อประเภทอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ร้อยละ 65.4 เฉลี่ย 53.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และเฉลี่ย 16.4 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งนิยมใช้ช่วงเวลาตอนกลางวัน จนถึงเที่ยงคืนจากผลสถิติดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนใช้เวลาอยู่กับสื่อหลายชั่วโมง นั่นหมายความว่าสื่อมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของเยาวชนเป็นอย่างมาก ดังนั้นเยาวชนเหล่านี้จึงจำเป็นต้องรู้เท่าทันสื่ออย่างถูกต้อง เพื่อป้องกันผลกระทบที่จะตามมาตลอดจนทราบแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างทันถ่วงที

ความสำคัญของปัญหาที่มาจากสื่อตามที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ทุกภาคส่วนตื่นตัวมากขึ้น โดยเฉพาะในแวดวงการศึกษา เพราะการรู้เท่าทันสื่อเป็นองค์ประกอบหนึ่งของทักษะชีวิตที่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องเรียนรู้และฝึกฝนจนเกิดเป็นทักษะ นอกจากช่วงวัย 18-22 ปี เป็นช่วงวัยที่มีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด และยังเป็นช่วงวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา จะเห็นได้ว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อายุและระดับการศึกษาที่เพิ่มสูงขึ้นส่งผลต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มสูงขึ้นด้วย โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่อายุมากขึ้น มีแนวโน้มจะใช้อินเทอร์เน็ตและทำกิจกรรมที่หลากหลายผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ใช้ที่อายุน้อย โดยผลการวิจัยระบุว่า ระดับอุดมศึกษาจะใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลเพื่อการค้นคว้าด้านการเรียนมากกว่าระดับอื่นๆ Australian Communications and Media Authority (2012) [ออนไลน์] ที่กล่าวว่าระดับชั้นการศึกษา และอายุมีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นชาวออสเตรเลียเช่นกัน อย่างไรก็ตาม การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตไม่ได้ก่อให้เกิดแต่ผลที่พึงประสงค์เท่านั้นแต่อาจสร้างผลที่ไม่พึงประสงค์ตามมาเสมือนเหรียญที่มีสองด้านดังที่เห็นเป็นข่าวปรากฏตามสื่อประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ และโทรทัศน์ที่นำเสนอเหตุการณ์เกี่ยวกับผลกระทบของสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง อาทิ การหลอกลวงในรูปแบบต่างๆ เช่น การศึกษา การทำงาน การเงิน จนกระทั่ง การล่วงละเมิดทางเพศ ส่งผลกระทบต่อการเนินชีวิต และอนาคต ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า “สื่อไม่เพียงช่วยเปิดโลกทัศน์ของผู้รับสาร แต่มีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมความคิด ทัศนคติ และพฤติกรรมของคนในสังคมด้วยเช่นกัน” (ขนิษฐา จิตแสง. 2556: 217- 242) การรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นทักษะที่สำคัญที่จะนำไปสู่การใช้สื่ออย่างมีวิจารณญานและไม่ตกเป็นเหยื่อโดยง่าย การรู้เท่าสื่อจึงเป็นประเด็นสำคัญที่จะต้องส่งเสริมเพื่อให้วัยรุ่นเข้าใจ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

การรู้ทันสื่อ เป็นความสามารถในการใช้สื่ออย่าง “รู้ตัว" และ "ตื่นตัว" การที่เราไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้อ่าน ได้ยิน ได้ฟัง แต่สามารถคิดวิเคราะห์ สงสัย และรู้จักตั้งคำถามว่า สิ่งนั้นจริงหรือไม่จริง ใครเป็นคนให้ข้อมูลเขาต้องการสื่ออะไร หรือมีจุดมุ่งหมายแอบแฝง การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นประเด็นทางสังคมที่กำลังถูกกล่าวถึงในยุคที่การสื่อสารมีการเคลื่อนตัวอย่างรวดเร็วทั้งรูปแบบที่หลากหลายและศักยภาพในการใช้งาน องค์การสหประชาชาติ หรือ UNESCO (2013) [ออนไลน์] กล่าวว่าการรู้เท่าทันสื่อเป็นการศึกษาและทำความเข้าใจถึงวิธีการเรียนรู้ที่จะป้องตนเอง จากการถูกจูงใจจากเนื้อหาหรือสื่อโดยฝึกฝน และพัฒนาความสามารถของตนเองในการคิดวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้สามารถควบคุมการตีความเนื้อหาของสื่อหรือการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วย และยังช่วยให้เข้าใจสื่ออย่างที่สื่อเป็นโดยไม่ตกอยู่ในฐานะผู้ถูกกระทำจากสื่อโดยไม่รู้ตัว ซึ่งสอดคล้องกับ Hobbs (2010: 127) ที่กล่าวว่าการรู้เท่าทันสื่อ เป็นการไม่หลงเชื่อในเนื้อหาที่ได้ยิน ได้ชม ได้ฟัง หรือที่ส่งต่อกันมา แต่สามารถคิดวิเคราะห์รู้จักตั้งคำถามเป็นคนช่างสงสัยว่าเป็นเรื่องจริงไม่ อีกทั้ง Harshman (2017 : 69-92) กล่าวว่าการรู้เท่าทันสื่อไม่ใช่เฉพาะเป็นผู้รับสาร แต่เป็นผู้ให้ข้อมูล ที่มีความต้องการสื่อสารหรือมีจุดหมายแอบแฝงหรือไม่ แหล่งที่มาน่าเชื่อมากน้อยเพียงใดและใครบ้างที่ได้รับประโยชน์หรือเสียผลประโยชน์ ด้วยความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อที่กล่าวมา จึงก่อให้เกิดการสอดแทรกรายวิชาในหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา ตั้งแต่ปี ค.ศ.1975 ทั้งในสหรัฐอเมริกา ยุโรป ออสเตรเลีย แอฟริกาใต้ โดยได้รับการสนับสนุนจากองค์กรสหประชาชาติ ให้สถาบันการศึกษาทั่วโลกในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหา ตัดสินใจ ไม่ตกเป็นเหยื่อ และสามารถแยกแยะสื่อที่ดีและสื่อที่ไม่ดีได้ด้วยตนเอง สำหรับในประเทศไทยได้เล็งเห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อเช่นเดียวกัน จากงานวิจัยของกฤชณัท แสนทวี (2553: 1-17) ได้ศึกษาพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า มีพฤติกรรมสุ่มเสี่ยงหลายประการที่ต้องเร่งแก้ไข และทุกภาคส่วนต้องดำเนินการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เยาวชน และวัยรุ่น โดยเฉพาะการตกเป็นเหยื่อและผู้ถูกกระทำ โดยไม่รู้แนวทางแก้ไขที่ถูกต้อง หลายกรณีตัดสินใจด้วยการจบชีวิต เมื่อการศึกษาก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 ในปี พ.ศ. 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จึงเกิดความร่วมมือขึ้นระหว่างมหาวิทยาลัยสวนดุสิตกับเครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏภาคกลาง นำร่องการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ โดยสำนักคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงวิทยุและโทรทัศน์ให้ทุนสนับสนุนจัดทำรูปแบบการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสอดแทรกในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยราชภัฏภาคกลาง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เช่นเดียวกับสำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิชาพื้นฐานบังคับ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มุ่งเน้นทักษะชีวิต โดยทางสำนักวิชาศึกษาทั่วไป ได้การจัดการเรียนการสอนลักษณะบูรณาการศาสตร์ มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางของวิจารณ์ พานิช (2557: 72) โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน และนำเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาใช้ เพื่อให้นักศึกษาได้ปฏิบัติจริง เรียนรู้จากสถานการณ์จริง รู้เท่าทันสื่อ และมีจิตอาสา ยกตัวอย่างเช่น วิชา VGE111 ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นวิชาที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐานถึงสาเหตุ และกลไกของการเกิดปัญหา ตลอดจนแนวทางการแก้ปัญหานั้นๆ ได้

การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีการพัฒนาขึ้นครั้งแรกโดยคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพของมหาวิทยาลัย McMaster ที่ประเทศแคนาดา ได้ถูกนำมาใช้ในกระบวนการติว ให้กับนักศึกษาแพทย์ฝึกหัด วิธีการดังกล่าว ต่อมาได้กลายเป็นรูปแบบการเรียนรู้ (Learning Model) ที่ทำให้มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกานำไปเป็นแบบอย่างในการจัดการเรียนรู้ โดยเริ่มจากปลายปี ค.ศ. 1950 มหาวิทยาลัย Case Western Reserve ได้นำมาใช้เป็นแห่งแรก และได้จัดตั้งห้องทดลองพหุวิทยาการ (Multi-disciplinary Laboratory) เพื่อทำเป็นห้องปฏิบัติการสำหรับทดลองรูปแบบการสอนใหม่ ๆ รูปแบบการสอนที่มหาวิทยาลัย Case Western Reserve พัฒนาขึ้นมานั้นได้กลายมาเป็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรของโรงเรียนหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา ทั้งในระดับมัธยมศึกษา ระดับอุดมศึกษา และบัณฑิตวิทยาลัย ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนครั้งแรก ได้เพิ่มเติมในส่วนของการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา โดยผู้เรียนใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา ในการแก้ไขปัญหา การตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วย ต่อมา Elaine (2013: 75-79) ได้เสนอว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการตอบสนองต่อแนวคิดคอนสตัคติวิสต์ โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิด และสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิม สำหรับในประเทศไทย อภิชัย เหล่าพิเดช (2556: 757-774) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกัน ต่อมาทิศนา แขมมณี (2557: 39) ได้ให้เขียนหนังสือเรื่องกระบวนทัศน์ใหม่ โดยกล่าวถึง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน นั้นเริ่มจากการค้นหาปัญหา เพราะปัญหาที่ดีจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ แสวงหาความรู้ในการศึกษาและแนวทางการแก้ปัญหาจากสถานการณ์และการลงมือปฏิบัติตามแนวทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 นั้นจำเป็นอย่างยิ่งในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทผู้เรียน การเล่าเรื่องดิจิทัลเป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบนึงที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบันได้รับความนิยมในการนำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนรู้จักศึกษา ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล แล้วนำมาสร้างเป็นเรื่องราวในรูปแบบของการเล่าเรื่อง และสามารถเลือกใช้เครื่องมือและสื่อเพื่อนำเสนอเรื่องราวในแง่มุมของตนเอง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นการเผยแพร่ความรู้ที่มีคุณค่าต่อไป การศึกษาของ Lambert (2013: 98) ข้างต้นสอดคล้องกับการศึกษาของ Benmayor (2008: 102) โดยกล่าวถึงเทคนิคในการตั้งคำถามเพื่อใช้ในการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ทำให้เรื่องราวที่เล่ามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้งานวิจัยของ Barrett (2006: 112) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้การเล่าเรื่องดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการคิดสะท้อนการเรียนรู้ในเชิงลึกพบว่า การเล่าเรื่องดิจิทัลทำให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้ของตนเองผ่านการเล่าเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ ศิริวัจนา แก้วผนึก (2560: 59) กล่าวถึง กระบวนการการเล่าเรื่องดิจิทัล ว่าสามารถใช้เป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการเรียนรู้ ช่วยสร้างความเข้าใจในเรื่องยากซับซ้อน ให้เป็นเรื่องง่าย โดยนำเสนอผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนและเป็นการสะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างน่าสนใจ ตามที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในรายวิชาศึกษาทั่วไป สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เท่าทันสื่อ และแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันได้

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.2.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.2.3 เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาตามภาวะสันนิษฐานมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

1.3.2 นักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล มีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่านักศึกษาที่เรียนแบบปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนี้

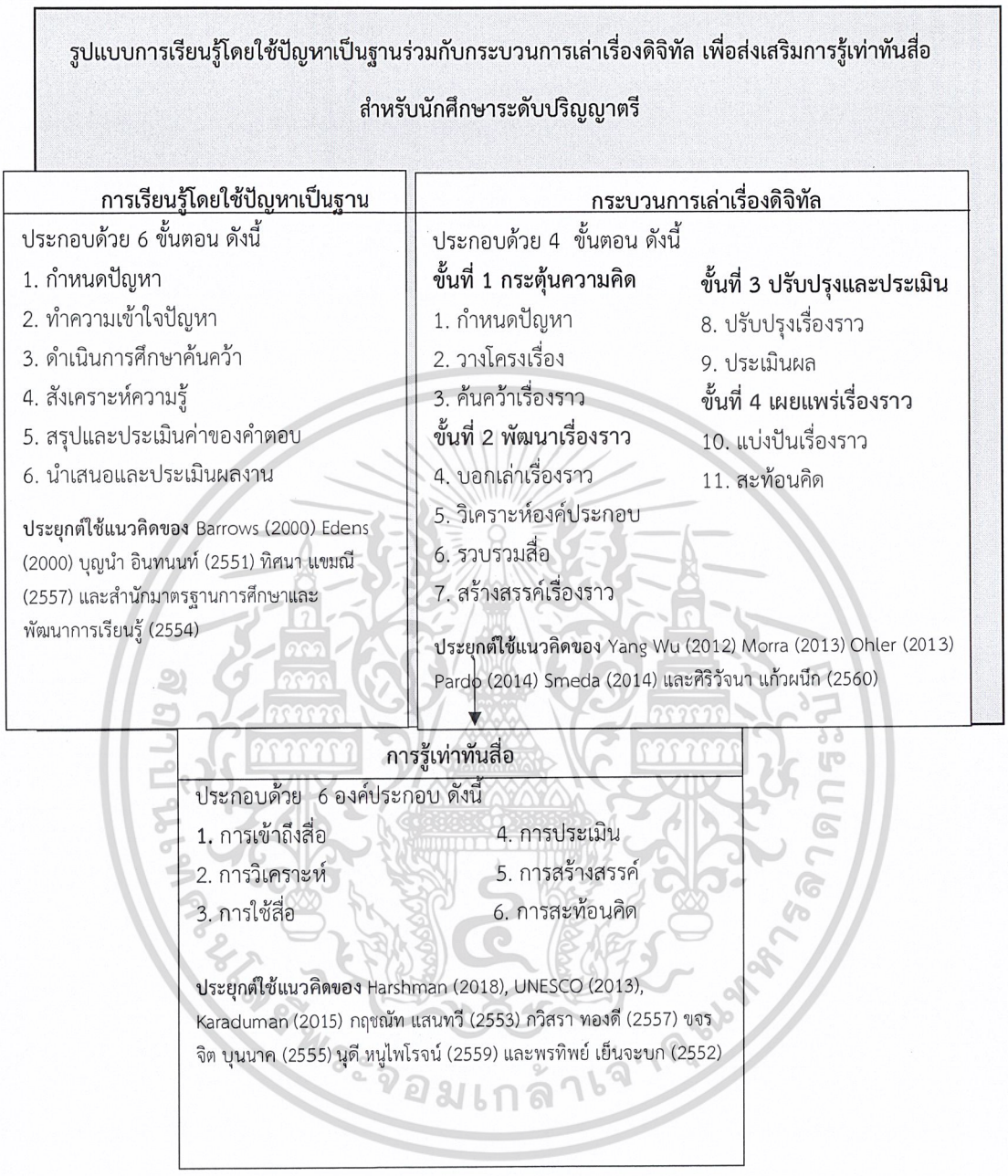
1.4.1 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดของ Barrows (2000) Edens (2000) บุญนำ อินทนนท์ (2551) ทิศนา แขมมณี (2557) และสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ (2554) ประกอบด้วย 1) กำหนดปัญหา 2) ทำความเข้าใจปัญหา 3) ดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) สังเคราะห์ความรู้ 5) สรุปและประเมินค่าคำตอบ และ 6) นำเสนอและประเมินผลงาน

1.4.2 กระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล โดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดของ Yang Wu (2012) Morra (2013) Ohler (2013) Pardo (2014) และ Smeda (2014) และศิริวัจนา แก้วผนึก (2560) แบ่งได้เป็น 4 ขั้น คือ ขั้นที่ 1) กระตุ้นความคิด ขั้นที่ 2) พัฒนาเรื่องราว ขั้นที่ 3) ปรับปรุงและประเมิน และขั้นที่ 4 เผยแพร่เรื่องราว

1.4.3 การรู้เท่าทันสื่อ โดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดของ Jason (2018), UNESCO (2013), Karaduman (2015) กฤชณัท แสนทวี (2553) กวิสรา ทองดี (2557) ขจรจิต บุนนาค (2555) นุดี หนูไพโรจน์ (2559) และพรทิพย์ เย็นจะบก (2552) เป็นต้น ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเข้าถึงสื่อ 2) การวิเคราะห์ 3) การใช้สื่อ 4) การประเมิน 5) การสร้างสรรค์ 6) การสะท้อนคิด

จากแนวคิดข้างต้น สรุปเป็นแผนภาพแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปริญญาตรีและระยะที่ 3 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีการกำหนดของการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากการทบทวนวรรณกรรม เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อนำมากำหนดนิยามและทำการพัฒนาตัวบ่งชี้ จากนั้นทำการยืนยันตัวบ่งชี้โดยกระบวนการศึกษาเชิงปริมาณ ด้วยการใช้แบบสอบถาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากร เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 4,692 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 469 คน โดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Hair (2010: 112-113) ตามข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ควรมีอัตราส่วนระหว่างกลุ่มตัวอย่างต่อตัวแปรอย่างน้อย 20:1 และใช้การสุ่มแบบการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

3. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ ตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อ

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญา

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีการสนทนากลุ่ม (Focus group) การตรวจสอบคุณภาพ และหาคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้ฯ ที่สร้างขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูล เป็นผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน (อรุณี อ่อนสวัสดิ์. 2551:146) ตามหลักการของการสนทนากลุ่ม มีผู้ร่วมสนทนากลุ่ม จำนวน 6-10 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านจัดการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อโดยใช้การเล่าเรื่องดิจิทัล จำนวน 2 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะที่ 3 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากร เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ในรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 26 หมู่เรียน

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ในรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 หมู่เรียน รวม 90 คน (แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม) โดยการใช้คอมพิวเตอร์ในการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3. ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อ

3.1 ตัวแปรอิสระ รูปแบบการเรียนรู้ มี 2 วิธี ได้แก่ การเรียนรู้ด้วยรูปแบบปกติกับ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อ

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

1.6.1 การพัฒนารูปแบบ หมายถึง กระบวนการ ในการสร้างรูปแบบ โดยใช้องค์ประกอบของตัวแปรอิสระ ได้แก่ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ กระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล

1.6.2 รูปแบบการเรียนรู้ หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล ประกอบด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดปัญหา 2) ทำความเข้าใจปัญหา 3) ดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) สังเคราะห์ความรู้ 5) สรุปและประเมินค่าคำตอบ และ 6) นำเสนอและประเมินผลงาน ร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1) กระตุ้นความคิด ขั้นที่ 2) พัฒนาเรื่องราว ขั้นที่ 3) ปรับปรุงและประเมิน และขั้นที่ 4 เผยแพร่เรื่องราว

1.6.3 ตัวบ่งชี้ หมายถึง ตัวแปร หรือค่าที่สังเกตได้ของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งบ่งบอกสถานภาพ และผลการดำเนินงานที่สามารถวัดและประเมินผลได้

1.6.4 การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การมีความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการวิเคราะห์ การประเมิน การเข้าถึง การใช้อย่างถูกต้อง สร้างสรรค์ ตลอดจนการสะท้อนคิดถึงผลกระทบที่จะตามมา โดยสามารถวัดได้จากตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การเข้าถึงสื่อ หมายถึง ความสามารถในการที่บุคคลตระหนักรู้ว่าตนเองมีความต้องการใช้สารสนเทศใดโดยสามารถกำหนดนิยาม/ขอบเขตเนื้อหาของสารสนเทศที่ต้องการได้ สามารถเข้าถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารสนเทศที่ต้องการอย่างมีประสิทธิผลและมีประสิทธิภาพ ทั้งในมิติของการใช้เวลาและค่าใช้จ่าย สามารถใช้สารสนเทศตามหลักจริยธรรม คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลลิขสิทธิ์ถูกกฎหมายและปลอดภัย รวมถึงสามารถจัดเก็บสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ

2. การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการระบุว่าใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาของสื่อเข้าใจวัตถุประสงค์ของสื่อกลุ่มเป้าหมายของสื่อคือใครสามารถตีความหมายของสื่อโดยแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น ระบุได้ว่าสื่อใช้เทคนิคอะไรในการดึงดูดความสนใจวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อที่แฝงอิทธิพลต่อความเชื่อและพฤติกรรมได้ สามารถใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อผลกระทบจากสิ่งที่สื่อนำเสนอที่มีต่อตนเองผู้อื่น และสังคมอย่างสมเหตุสมผลตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย

3. การใช้สื่อ หมายถึง ความสามารถเลือกใช้สารสนเทศจากสื่อต่างๆไปใช้และเผยแพร่ได้อย่างมีวิจารณญาณ ถูกต้อง และเหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ โดยคำนึงถึงมารยาท การรุกล้ำสิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ หลักจริยธรรม และกฎหมาย รวมถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม

4. การประเมิน หมายถึง ความสามารถในการตัดสินคุณค่าของสื่อที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ประกอบด้วยการตัดสินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาสื่อและสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลต่างๆและผู้ให้บริการสื่อและสารสนเทศในสังคม ความทันสมัย/ทันเหตุการณ์และความเหมาะสมของสื่อและสารสนเทศตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย

5. การสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการบูรณาการความรู้เดิมและความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิผลตรงตามวัตถุประสงค์นำไปสู่ผลิตและเรียบเรียงเนื้อหาสารสนเทศการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนหรือชีวิตประจำวัน โดยนำเสนอสื่อและสารสนเทศผ่านช่องทางการเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงความถูกต้อง หลักจริยธรรม สิทธิส่วนบุคคลลิขสิทธิ์และถูกกฎหมาย

6. การสะท้อนคิด หมายถึง ความสามารถในการคิดใคร่ครวญอย่างถี่ถ้วนเกี่ยวกับสื่ออย่างมีวิจารณญาณ เริ่มต้นจากการนำประสบการณ์เดิมมาสะท้อนว่าเคยพบเจออะไรมาบ้าง โดยสามารถนำประสบการณ์นั้นมาวิเคราะห์เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมุมมองและแนวคิดใหม่ โดยอาศัยกระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุมีผล การทบทวนประสบการณ์การรับสื่อจากการได้พบ ได้เห็น และได้ฟังมา เพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ รวมทั้งเป็นการสำรวจตนเอง เพื่อค้นหาว่าตนเองรู้และไม่รู้อะไร จนนำไปสู่ความเข้าใจ และแก้ไขปัญหาและสถานการณ์ได้

1.6.5 การเล่าเรื่องดิจิทัล หมายถึง วิธีการในการบอกเล่าเรื่องราวโดยใช้ความสามารถของสื่อมัลติมีเดียเป็นเครื่องมือในการนำเสนอเรื่องราวให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยใช้น้ำเสียงของผู้เล่าในการบรรยายเรื่องราว ใส่ความรู้สึกนึกคิดมุมมองของผู้เล่าเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้นประมาณ 3-5 นาที การเล่าเรื่องราวควรเน้นที่การสร้างเรื่องเล่าให้มีความน่าติดตาม ให้ข้อคิดกับผู้ชม และอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง โดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเป็นองค์ประกอบในการสร้างเรื่องราวให้มีความน่าสนใจ โดยมี 4 ขั้น ดังนี้

1. กระตุ้นความคิด เป็นขั้นตอนของการวางแผน กำหนดทิศทางในการสร้างเรื่องราว ประกอบด้วยการกำหนดปัญหา การวางแผน กำหนดแนวคิดในการพัฒนาเรื่องราว วางโครงเรื่องและค้นคว้าสำรวจข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การพัฒนาเรื่องราว เป็นขั้นตอนของการสร้างเรื่องราว จากแนวคิดและมุมมอง ที่กำหนดไว้ในขั้นต้น วางแผน เขียนโครงร่าง และโดยใช้องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลมีเดียประกอบกัน เพื่อให้เรื่องราวมีความน่าสนใจ ผ่านขั้นตอนการผลิตโดยการใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมที่ทันสมัย ประกอบด้วย การบอกเล่าเรื่องราว การวิเคราะห์องค์ประกอบ โดยการเขียนสตอรี่บอร์ด การรวบรวมสื่อ รวบรวมภาพ เสียง และวิดีโอประกอบ และการสร้างสรรค์เรื่องราว

3. ปรับปรุง และประเมินผล เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์ ก่อนนำไปประเมินผล และนำผลประเมินที่ได้กลับมาแก้ไขอีกครั้ง เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ประกอบด้วย การปรับปรุงเรื่องราว ตรวจสอบ แก้ไข ตัดต่อเรื่องราวให้สมบูรณ์ และประเมินผลงานโดยผู้อื่น

4. เผยแพร่เรื่องราว สะท้อนคิด นำผลงานที่ผ่านการประเมิน เผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ จากนั้นเป็นขั้นตอนของการสะท้อนคิดจากผลการดำเนินงานของตนเอง เป็นการสะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขงานในครั้งต่อไปให้ดียิ่งขึ้น ประกอบด้วย การแบ่งปันเรื่องราว และการสะท้อนคิด

1.6.6 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หมายถึง วิธีการเรียนรู้บนหลักการของกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล โดยมี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดปัญหา 2) ทำความเข้าใจปัญหา 3) ดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) สังเคราะห์ความรู้ 5) สรุปและประเมินค่าของคำตอบ และ 6) นำเสนอและประเมินผลงาน

1.6.7 การเรียนการสอนแบบปกติ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการสอนที่ผู้สอน กำหนดและสอนตามเนื้อหาของหลักสูตรสถานศึกษาจัดทำขึ้นตามหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

1.6.8 วิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง วิชาพื้นฐานบังคับ ซึ่งจัดการเรียนการสอนลักษณะบูรณาการศาสตร์ ด้วยการผสมผสานเนื้อหาวิชา 4 กลุ่มวิชา ได้แก่ กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ กลุ่มทคโนโลยีสารสนเทศ รวมหน่วยกิต 30

1.6.9 การสนทนากลุ่ม หมายถึง การรวบรวมข้อมูลจากการนั่งสนทนาของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ โดยผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มจะถูกคัดเลือกโดยพิจารณาจากประสบการณ์เกี่ยวข้อง สามารถให้ข้อมูลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

1.6.10 นักศึกษาระดับปริญญาตรี หมายถึง นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมด้วยการศึกษาเอกสาร รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามลำดับ ดังนี้

1.1 สำนักวิชาศึกษาทั่วไป (General Education)

1.1.1 ความเป็นมาของสำนักวิชาศึกษาทั่วไป

1.1.2 โครงสร้างหลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไป

1.1.3 การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป

1.2 การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

1.2.1 ความเป็นมาและความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

1.2.2 แนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อ

1.2.3 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อ

1.2.4 การวัดการรู้เท่าทันสื่อ

1.3 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)

1.3.1 ความเป็นมาและความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1.3.2 แนวคิดของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1.3.3 องค์ประกอบของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1.4 การเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling)

1.4.1 ความเป็นมาและความหมายของการเล่าเรื่องดิจิทัล

1.4.2 แนวคิดของการเล่าเรื่องดิจิทัล

1.4.3 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องดิจิทัล

1.5 การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis)

1.6 การสนทนากลุ่ม (Focus Group)

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Literature Review)

2.1 สำนักวิชาศึกษาทั่วไป

2.1.1 ความเป็นมาของสำนักวิชาศึกษาทั่วไป

วิชาศึกษาทั่วไป (General Education) เป็นวิชาพื้นฐานบังคับสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี ตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2548 ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 122 ตอนพิเศษ 39 ง วันที่ 25 พฤษภาคม 2548 โดยในข้อ 8.1 ให้ความหมายวิชาศึกษาทั่วไปไว้ว่า “วิชาศึกษาทั่วไป” หมายถึง วิชาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล มีความเข้าใจธรรมชาติ ตนเอง ผู้อื่น และสังคม เป็นผู้ใฝ่รู้ สามารถคิดอย่างมีเหตุผล สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารความหมายได้ดี มีคุณธรรม ตระหนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมทั้งของไทย และของประชาคมนานาชาติ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิต และดำรงตนอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี" สำหรับวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี เดิมมีการใช้หลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไปหลักสูตรกลางของสถาบันราชภัฏ ในปี พ.ศ. 2549 ได้มีการพัฒนาวิชาศึกษาทั่วไปใช้ในมหาวิทยาลัย และในปี พ.ศ. 2556 ได้พัฒนาวิชาศึกษาทั่วไปขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เข้าสู่กรอบมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษา โดยให้สอดคล้องกับกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2548 ที่ระบุไว้ว่ามหาวิทยาลัยควรจัดวิชาศึกษาทั่วไปในลักษณะจำแนกเป็นรายวิชา หรือลักษณะบูรณาการในลักษณะใดก็ได้ โดยให้ครอบคลุมสาระของกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ภาษา วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ โดยมีหน่วยกิตไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

วิชาศึกษาทั่วไป ตามหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2557 นั้น มีลักษณะบูรณาการศาสตร์เนื้อหาวิชาต่างๆ ได้แก่ กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ รวม 5 รายวิชา รายวิชาละ 6 หน่วยกิต รวม 30 หน่วยกิต โดยจัดการเรียนการสอนแบบเน้นกิจกรรมเป็นฐาน ให้นักศึกษาได้ปฏิบัติจริง เรียนรู้จากเหตุการณ์สถานการณ์จริง มีจิตอาสา โดยการนำรูปแบบการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โครงการเป็นฐาน เพื่อนำมาอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งอาจารย์สอนเป็นทีม ลดการสอนแบบบรรยาย นอกจากนี้ให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากเอกสารประกอบการสอนเว็บไซต์ บทเรียนออนไลน์ และการฝึกทักษะภาษาอังกฤษด้วยบทเรียนออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาคุณลักษณะและความรู้ของนักศึกษาให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพต่อไปในบริบทของสังคมไทยและสังคมโลกได้ โดยมีความตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย สำหรับอาจารย์ผู้สอนทางมหาวิทยาลัยได้พิจารณาคัดเลือกอาจารย์ผู้สอนและจัดอบรมอาจารย์ผู้สอนให้มีความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างหลักสูตร และกระบวนการจัดการเรียนรู้

หลังจากที่ใช้หลักสูตรดังกล่าวมาเป็นเวลา 2 ปี สภามหาวิทยาลัยมีมติอนุมัติในการประชุมครั้งที่ 6/2559 เมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2559 ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

1. การเปิดเสรีทางการค้าเข้าสู่ประชาคมอาเซียน และการสอบวัดมาตรฐานภาษาอังกฤษ ทำให้นักศึกษามีความจำเป็นต้องเรียนรู้ และมีทักษะด้านภาษาทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2557 นั้น ได้บูรณาการวิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และเทคโนโลยีสารสนเทศไว้ในรายวิชา GE101 ภาษา การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้กระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเน้นหนักไปในทางบูรณาการ ไม่ได้ฝึกทักษะของภาษาอย่างโดดเด่นจริงจัง รวมถึงไม่มีรายวิชาด้านภาษาปรากฏในใบรายงานผลการเรียน ซึ่งอาจส่งผลต่อการศึกษาต่อหรือการทำงานในอนาคต คณะกรรมการบริหารจึงเห็นควรให้เพิ่มรายวิชา ภาษาไทย 1 รายวิชา และภาษาอังกฤษ 2 รายวิชา เพื่อให้การฝึกทักษะชัดเจนขึ้น และปรากฏในใบรายงานผลการเรียน

2. การเรียนรู้เกี่ยวกับพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของมหาวิทยาลัย ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับพระราชประวัติ พระอัจฉริยภาพ และการดำเนินชีวิตตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงนั้น รายวิชาตามหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2557 นั้น ได้บูรณาการรวมกับความเป็นพลเมือง จิตอาสา และหลักสูตรโตไปไม่โกง ของสำนักงานป้องกัน และปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ ทำให้การเรียนรู้ และฝึกทักษะตามรอยเบื้องพระยุคลบาทไม่ชัดเจน

3. การเพิ่มรายวิชา 4 รายวิชา จึงจำเป็นต้องปรับลดจำนวนหน่วยกิตบางรายวิชาลงเพื่อให้จำนวนหน่วยกิต รวมไม่เกิน 30 หน่วยกิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. จากการประชุมคณบดี และประธานหลักสูตร เพื่อปรับรหัสวิชาของทุกรายวิชาในมหาวิทยาลัยให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน ซึ่งจะส่งผลให้สามารถจำแนกสังกัดของรายวิชา รวมถึงระดับความยากง่ายเพื่อให้สามารถจัดแผนการเรียนได้สะดวกขึ้น ที่ประชุมดังกล่าวมีมติให้ปรับตัวอักษรนำหน้าวิชาจาก GE เป็น VGE ประกอบกับการเพิ่มรายวิชา ตามข้อ 1 และ 2 งานวิชาศึกษาทั่วไปจึงได้ปรับรหัสรายวิชาใหม่ ให้สอดคล้องตามมติที่ประชุม

5. จากการประชุมคณบดี และประธานหลักสูตร เพื่อปรับปรุงการพัฒนาผลการเรียนรู้ 5 ด้าน ของทุกหลักสูตรในมหาวิทยาลัย หมวดวิชาศึกษาทั่วไปจึงมีความจำเป็นต้องปรับกระบวนการพัฒนาผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน ให้สอดคล้องตามมติของที่ประชุม

ปรัชญา เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ รู้ เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม มีความรักและความปรารถนาดี พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทย และสังคมโลก

วิสัยทัศน์ สำนักวิชาศึกษาทั่วไป เป็นหน่วยงานจัดการศึกษาที่เน้นการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ รองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน และเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ

พันธกิจ พัฒนาหลักสูตรแบบบูรณาการโดยเน้นกิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาบัณฑิตให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ โดยมุ่งเน้นเป้าหมาย ดังนี้

1. พัฒนาผลงานวิชาการ งานสร้างสรรค์งานวิจัยในชั้นเรียนและวิจัยชุมชน เน้นการบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เป็นที่ยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ

2. ส่งเสริมการบริการวิชาการและสืบสานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริโดยจัดกิจกรรมให้นักศึกษามีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาสังคมชุมชน ให้เกิดความยั่งยืน

3. ส่งเสริมสนับสนุน การบูรณาการศิลปวัฒนธรรมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พัฒนาการบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาลเพื่อนำไปสู่การเป็นองค์กรสมรรถนะสูง

4. พัฒนาระบบประกันคุณภาพการศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานและสร้างเครือข่ายความร่วมมือในด้านต่างๆ กับองค์กรภายในและภายนอกประเทศ

วัตถุประสงค์ วิชาศึกษาทั่วไป มีวัตถุประสงค์ในการพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1. มีความรู้พื้นฐานการดำรงชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม ได้แก่ การรู้จักตนเอง รู้จักท้องถิ่น รู้จักประชาคมอาเซียน และประชาคมโลก รู้เท่าทันเทคโนโลยี

2. มีความสามารถคิดวิเคราะห์ อย่างมีวิจารณญาณ สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สังคม และธรรมชาติ

3. มีทักษะในการดำรงชีวิต การใช้ภาษา การติดต่อสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การนำเสนอ ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และทักษะการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้เห็นความสำคัญของวิชาศึกษาทั่วไป ที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนให้บัณฑิตมีคุณลักษณะที่เหมาะสม รวมทั้งการเสริมสร้างเอกลักษณ์และ อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในตัวของบัณฑิต จึงจัดให้มีรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปในทุกหลักสูตรตั้งแต่ ปี พ.ศ.2549 โดยนักศึกษาทุกคนจะต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มนี้โดยสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเป็นผู้ดูแล ต่อมาในปี พ.ศ.2553 มหาวิทยาลัยได้จัดตั้งหน่วยงานที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฐานะเทียบเท่า “งาน” โดยใช้ชื่อว่า “หมวดวิชาศึกษาทั่วไป” ทำหน้าที่กำกับดูแลจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาวิชาศึกษาทั่วไป ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่มหาวิทยาลัยตั้งไว้ ประสานงานดำเนินการผลิตตำรา คู่มืออาจารย์ แนวการสอน สื่อการสอน และจัดผู้สอนรายวิชาจนถึงปัจจุบัน โดยยึดตามหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย ดังนี้

ตารางที่ 2.1 โครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

โครงสร้าง	จำนวนหน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30
2. หมวดวิชาเฉพาะ	95-97
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	6-9
รวม	**135**

2.1.2 โครงสร้างหลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไป

หลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิชาพื้นฐานบังคับ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มุ่งเน้นทักษะชีวิต (Life Skills) โดยทางสำนักวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยฯ ได้การจัดการเรียนการสอนลักษณะบูรณาการศาสตร์)Integrated) ด้วยการผสมผสานเนื้อหาวิชา 4 กลุ่มวิชา ได้แก่ กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รวม 10 รายวิชา รวม หน่วยกิต 30โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 2.2 โครงสร้างหลักสูตรรายวิชาศึกษาทั่วไป

โครงสร้าง	จำนวนหน่วยกิต
1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	**12**
VGE101 ตามรอยพระยุคลบาท	4
VGE108 ความเป็นสากลเพื่อการดำเนินชีวิตในประชาคมโลก	4
VGE109 อัตลักษณ์บัณฑิตวไลยอลงกรณ์	4
VGE111 ทักษะการรู้สารสนเทศ	2
2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	**6**
VGE102 การใช้ภาษาไทยอย่างมีวิจารณญาณ	2
VGE103 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	2
VGE104 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาทักษะทางการเรียน	2
3. กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	**12**
VGE106 นวัตกรรมและการคิดทางวิทยาศาสตร์	4
VGE107 สุขภาพเพื่อคุณภาพชีวิต	4
VGE110 ความฉลาดทางดิจิทัล	2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิชา VGE101 ตามรอยพระยุคลบาท To Follow in the Royal Foot Steps of His Majesty the King 3(2-2-5) พระราชประวัติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช พระอัจฉริยภาพ พระจริยวัตร หลักการทรงงาน การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ทรัพยากรธรรมชาติ เศรษฐกิจ และสังคม โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ทศพิธราชธรรมในการปกครองระบอบประชาธิปไตย

วิชา VGE102 การใช้ภาษาไทยอย่างมีวิจารณญาณเพื่อการสื่อสาร Critical Thai Language for Communication 3(2-2-5) ความสำคัญของภาษาไทย การสื่อสาร พัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ทักษะการสรุปความ การขยายความ การแปลความ การตีความ การพิจารณาสาร การนำเสนอสารด้วยวาจา ลายลักษณ์อักษร อย่างมีวิจารณญาณ และการใช้สื่อผสมในทางวิชาการ และสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

วิชา VGE103 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication 2(1-2-3) ฝึกและพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการฟัง การพูด ในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน โดยคำนึงถึงบริบทของสังคมไทย และสากล การแนะนำตนเอง และผู้อื่น การทักทาย การกล่าวลา การถามข้อมูล การซื้อสินค้า การบอกทิศทาง และสถานที่ตั้ง การนัดหมาย และการขอร้อง

วิชา VGE104 ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะทางการเรียน English for Study Skills Development 2(1-2-3) ฝึก และพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการเรียน โดยเน้นการอ่าน เพื่อหาหัวเรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ และรายละเอียด การเขียนสรุปความเรื่องที่อ่านจากสื่อต่างๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเลคทรอนิกส์ รวมถึงทักษะในการสืบค้นข้อมูล เป็นต้น

วิชา VGE105 ภาษา การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ Language, Communication and Information Technology 4(2-4-6) ส่งเสริม และพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในการใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ในชีวิตประจำวัน และการทำงาน เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการค้นคว้า และนำเสนองานในรูปแบบต่างๆ มีทักษะการสื่อสาร การสื่อสารในสังคมพหุวัฒนธรรม ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารอย่างรู้เท่าทัน ตระหนักถึงความเสี่ยงในสังคมออนไลน์ ตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้ภาษา และเทคโนโลยี ตลอดจนมีทักษะการรู้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และมีทักษะในการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต

วิชา VGE106 นวัตกรรม และการคิดทางวิทยาศาสตร์ Innovation and Scientific Thinking 4(2-4-6) ส่งเสริม และพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดแนวคิดในการเลือกใช้ที่เหมาะสม รู้เท่าทัน มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดอย่างมีเหตุผล มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และมี เจตคติทางวิทยาศาสตร์ มีความรู้พื้นฐานการคำนวณทางคณิตศาสตร์ และสถิติเพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

วิชา VGE107 สุขภาพเพื่อคุณภาพชีวิต Health for Quality of Life 4(2-4-6) ส่งเสริม และพัฒนาผู้เรียนให้มีพฤติกรรมการสร้างสุขภาพกาย จิต และสังคม มีทักษะชีวิต มีความรู้ ความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้าใจเกี่ยวกับสุขภาพผู้บริโภค การใช้ยา การออกกำลังกายที่เหมาะสมกับเพศ และวัย ป้องกันอุบัติภัย และเตรียมความพร้อมในภาวะฉุกเฉิน การปฐมพยาบาลเบื้องต้น มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถรับรู้ถึงความงาม ความรู้สึกสุนทรียะในงานศิลปะ และสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวัน และชีวิตการทำงาน

วิชา VGE108 ความเป็นสากลเพื่อการดำเนินชีวิตในประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก Internationalization for Living in the ASEAN and Global Communities 4(2-4-6) ศึกษาความหมาย ที่มาของความเป็นสากล ตลอดจนความร่วมมือที่เกิดขึ้นจาก การเข้าสู่ความเป็นสากล เช่น ประชาคมอาเซียน ประชาคมโลก เรียนรู้ และปรับตัวให้เข้ากับ การเปลี่ยนแปลงทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมจากการเข้าสู่ความเป็นสากล และเข้าใจผลกระทบต่อความเป็นไทยจากการเข้าสู่ความเป็นสากล

วิชา VGE109 อัตลักษณ์บัณฑิตวไลยอลงกรณ์ VRU Identities 4(2-4-6) ส่งเสริม และพัฒนาผู้เรียนให้มีความภาคภูมิใจในความเป็น "วไลยอลงกรณ์" มีจิตอาสา มีคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบ มีความรับผิดชอบต่อตนเอง มหาวิทยาลัย และสังคม มีทักษะชีวิตความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีบทบาทความเป็นผู้นำ และผู้ตาม มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา พัฒนาสังคม และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

วิชา VGE110 ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence 2(1-2-3) การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สามารถรักษาอัตลักษณ์ของตนเองในโลกออนไลน์ และความเป็นจริง สามารถจัดสรรเวลาหน้าจอ รับมือภัยคุกคามทางโลกออนไลน์ รักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ รักษาข้อมูลส่วนตัว และบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ คิดอย่างมีวิจารณญานในการใช้เทคโนโลยี และในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเกิดประโยชน์ มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยี มีทักษะในการสร้างสรรค์ข้อมูลเพื่อเปลี่ยนความคิดใหม่ๆ ให้เป็นจริง ด้วยการใช้เครื่องมือดิจิทัล และการใช้สื่อดิจิทัล หรือเทคโนโลยี เพื่อแก้ไขปัญหาที่ท้าทายหรือสร้างโอกาสใหม่ๆ

วิชา VGE111 ทักษะการรู้สารสนเทศ Media Literacy Skills 2(1-2-3) ความหมาย ความสำคัญ ของกระบวนการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการสารสนเทศ แหล่งทรัพยากรสารสนเทศ การคัดเลือกแหล่งสารสนเทศ เครื่องมือสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ กลยุทธ์การค้นสารสนเทศ การประเมินคุณค่าของสารสนเทศ การวิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ การรวบรวมการเรียบเรียงและการนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบมาตรฐาน และการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม

2.1.3 การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป ส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21) 21st Century Learning Skills) โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน) Active-based Learning) การรู้สารสนเทศ (Information-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และโครงการเป็นฐาน)Project-based Learning) ให้นักศึกษาได้ปฏิบัติจริง เรียนรู้จากเหตุการณ์ สถานการณ์จริง รู้เท่าทันสื่อ และมีจิตอาสา

ตามที่กล่าวมาข้างต้น สำนักวิชาศึกษาทั่วไป เป็นหมวดวิชาที่จัดการเรียนการสอนที่มีอาจารย์สอนเป็นทีม)Team Teaching) ลดการสอนแบบบรรยาย เพิ่มเวลาการเรียนรู้ (Teach Less,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Learn More) อภิปราย แลกเปลี่ยน และทำงานเป็นทีม ตลอดจนการนำเสนอผลงานวิชาการสู่สาธารณชน ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ของสำนักวิชาศึกษาทั่วไป คือ นักศึกษาที่ผ่านการเรียนวิชาศึกษาทั่วไปครบหลักสูตรจะเป็นผู้ที่มีทักษะชีวิตและมีความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

2.2 การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

การรู้ หรือ การรู้เท่าทัน (Literacy) เป็นแนวคิดที่มีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง เริ่มต้นความหมายจากความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ ซึ่งเชื่อมโยงกับสิทธิในการศึกษาของผู้คน ต่อมาแนวคิดและนิยามของการรู้เท่าทันได้รับการพัฒนาเพื่อตอบสนองกับรูปแบบของเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคมและการเมืองที่เปลี่ยนแปลงไป (UNESCO, 2013) ดังที่ Hobbs and Moore (2013) ได้ทบทวนให้เห็นตั้งแต่พัฒนาการของคำศัพท์เกี่ยวกับการรู้เท่าทันซึ่งมีพัฒนาการตามความก้าวหน้าของสื่อและสื่อมวลชนในแต่ละยุคสมัย โดยแบ่งเป็นมิติต่างๆ ตามลำดับดังนี้

ยุคที่ 1: Rhetoric เป็นยุคที่การรู้เท่าทัน หมายถึง ความสามารถด้านการพูดและการฟัง

ยุคที่ 2: Print Literacy เป็นยุคที่การรู้เท่าทัน หมายถึง ความสามารถด้านการอ่านและการเขียน

ยุคที่ 3: Visual Literacy เป็นยุคที่การรู้เท่าทัน หมายถึง การรู้เท่าทันการออกแบบภาพ การตีความ และการสร้างสรรค์งานลักษณะต่างๆ

ยุคที่ 4: Information Literacy เป็นยุคที่การรู้เท่าทัน หมายถึง การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การสืบค้นข้อมูลข่าวสาร การประเมินข้อมูลข่าวสาร และการใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร

ยุคที่ 5: Media Literacy เป็นยุคที่การรู้เท่าทัน หมายถึง การรู้เท่าทันสื่อ ความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อ และความสามารถในการสื่อสารผ่านสื่อประเภทต่างๆ

ยุคที่ 6: Critical Literacy เป็นยุคที่การรู้เท่าทัน หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจในอำนาจของเนื้อหาสาร และข้อมูลข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อประเภทต่างๆ

ยุคที่ 7: Computer Literacy เป็นยุคที่การรู้เท่าทัน หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ยุคที่ 8: News Literacy เป็นยุคที่การรู้เท่าทัน หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ และประเมินข่าวสาร และเหตุการณ์ต่างๆ

ยุคที่ 9: Digital Literacy เป็นยุคที่การรู้เท่าทัน หมายถึง ความสามารถ และความรับผิดชอบในการใช้อินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ

ในแวดวงวิชาการสื่อสารมวลชน คำว่า ความรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นศัพท์วิชาการที่เกิดขึ้นในประเทศแคนาดา และมีการใช้อย่างแพร่หลายในบางประเทศในสหภาพยุโรป สหรัฐอเมริกา และญี่ปุ่น (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552) ในยุคแรกเริ่มนั้น การศึกษามุ่งเน้นไปที่อิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีผลกระทบอย่างมากต่อเยาวชน โดยเฉพาะสื่อวิทยุและโทรทัศน์ สื่อภาพยนตร์ และสื่อโฆษณา ตามมุมมองของทฤษฎีเข็มฉีดยา (Hypodermic Needle Theory) และทฤษฎีการปลูกฝังหรืออบรมบ่มเพราะจากสื่อ (Cultivation Theory) จนเมื่อสังคมเข้าสู่ยุคของข้อมูลข่าวสาร ขอบข่ายของการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเคยมุ่งเน้นเฉพาะในระดับสื่อมวลชนได้ถูกขยายออกไปสู่ระดับสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทเพิ่มขึ้นอย่างมากในสังคมยุคดิจิทัลแบบปัจจุบัน อีกทั้งยังมี แนวคิดใหม่ ๆ เกี่ยวกับการรู้เท่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทันที่มีการเชื่อมโยงหลายๆ แนวคิดเข้าด้วยกัน อาทิ Multi-literacies, Trans Literacy และ Media and Information Literacy (MIL) ทั้งนี้ UNESCO (2013: ออนไลน์) ได้เสนอคำว่า Media Literacy, Information Literacy และ Digital literacy เข้าไว้ด้วยกัน โดยคำนึงถึงการเข้าถึงที่กว้างขวาง การหลอมรวมของช่องทางการเผยแพร่สารสนเทศและสื่อในหลากหลายรูปแบบ หลากหลายเครื่องมือดิจิทัล เพื่อเป็นเป้าหมายในการพัฒนาคนให้มีสมรรถนะที่จำเป็นในการแสวงหาและใช้เสรีภาพในการแสดงออกและเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างเป็นประโยชน์มากที่สุด อีกทั้งเป็นเพราะการหลอมรวมทางเทคโนโลยีได้ทำให้ยากที่จะแบ่งแยกการรู้เท่าทันออกไปตามแต่ละประเภทของสื่อ จึงจำเป็นต้องสร้างกรอบแนวคิดที่กว้างขวางและครอบคลุม ในขณะเดียวกัน การนิยามความหมายของการรู้เท่าทันสื่อนั้นก็มีการถกเถียงกันอย่างกว้างขวาง อย่างไรก็ดี นักวิชาการได้พยายามให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ หรือ Media Literacy โดยความหมายที่เป็นที่ยอมรับกันมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสหรัฐอเมริกา ได้มาจากการสรุปคำนิยามจากที่ประชุม Aspen Media Literacy Leadership Institute ในปี ค.ศ.1992 ว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินค่า และผลิตสื่อได้ในหลากหลายรูปแบบ ต่อมาได้มีนักวิชาการทั้งต่างประเทศและในประเทศไทยให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อในลักษระแตกต่างกัน แต่ยังมีความหมายเดิม

2.2.1 ความเป็นมาและความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)2559: ออนไลน์) การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ทักษะหรือความสามารถในการ "ใช้สื่ออย่างรู้ตัว" และ "ใช้สื่ออย่างตื่นตัว" การที่เราไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้อ่าน ได้ยิน ได้ฟัง แต่สามารถคิด วิเคราะห์ สงสัย และรู้จักตั้งคำถามว่า สิ่งนั้นจริงหรือไม่จริง ใครเป็นคนให้ข้อมูลเขาต้องการสื่ออะไร หรือมีจุดมุ่งหมายแอบแฝงหรือไม่

กฤษณัท แสนทวี (2553: 1-17) การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการอนุมานความตื้นลึกหนาบางของข้อมูลที่ปรากฏในสื่อมวลชนอย่างมีหลักการ ซึ่งจะช่วยป้องกันการตกเป็นเหยื่อของสื่อมวลชนโดยไม่รู้สึกตัว

พรทิพย์ เย็นจะบก (2552: 29) การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง สภาวะที่บุคคลเป็นผู้ที่มีความสามารถในการคิดพินิจพิเคราะห์ในเรื่องกระบวนการสื่อสารมวลชนที่ประกอบด้วยผู้ผลิตสื่อ สถาบันหรือองค์กรสื่อ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตสื่อกับอำนาจทางเศรษฐกิจ การเมืองในระบบสังคมที่มีผลต่อกระบวนการผลิตสื่อ เนื้อหา รูปแบบหรือเนื้อความสื่อ การถ่ายทอดหรือเผยแพร่ ตลอดจนการสนับสนุนเนื้อหาหรือผลผลิตสื่อ

นุดี หนูไพโรจน์ (2559: 49-68) การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ (Access) ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ (Analyze) ความสามารถในการแต่งหรือสร้างสื่อ (Compose) ความสามารถในการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสื่อ (Reflect) และความสามารถในการปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2556: 77-87) หมายถึง การกำหนดแหล่งสารสนเทศ การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ การกำหนดกลยุทธ์การแสวงหาสารสนเทศ การจำแนกสารสนเทศ การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อการรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อเข้าใจผู้ผลิตสื่อการเข้าใจเนื้อหาสารสนเทศในแต่ละวัฒนธรรมการวิเคราะห์การสังเคราะห์การอภิปรายและการประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศตลอดจนการใช้ประโยชน์จากสื่อและสารสนเทศที่ต้องการอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม แห่งชาติ 25)60: ออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ (หมายถึง ทักษะ หรือ ความสามารถในการใช้สื่ออย่างรู้ตัว และใช้สื่ออย่างตื่นตัว โดยขยายความการใช้สื่ออย่างรู้ตัว ว่าเป็นความสามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ สามารถโต้ตอบได้อย่างมีสติและรู้ตัว รวมทั้งสามารถตั้งคำถามว่าสื่อผู้สร้างขึ้นได้อย่างไร ส่วนการใช้สื่ออย่างตื่นตัว เป็นการเปลี่ยนจากฝ่ายตั้งรับเป็นฝ่ายรุก โดยการแสวงหาข้อมูลข่าวสาร เข้าถึงสื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพ รวมถึงสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

Potter (2005: 82) การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง มุมมองของบุคคลที่ก่อร่างขึ้นจาก 3 ส่วน ได้แก่ โครงสร้างความรู้ การใช้เครื่องมือ และความตั้งใจในการเปิดรับสื่อและแปลความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยบุคคลผู้รู้เท่าทันสื่อจะใช้โครงสร้างความรู้ของตัวเองในการตีความสาร ซึ่งเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ของผู้รู้เท่าทันสื่อคือทักษะ 7 ประการ ประกอบด้วย การวิเคราะห์)analysis) การประเมิน)evaluation) การจำแนกกลุ่ม)grouping) การใช้เหตุผลแบบอุปนัย)induction) การใช้เหตุผลแบบนิรนัย)deduction) การสังเคราะห์)synthesis) และการสรุปสาระสำคัญ)abstracting)

UNESCO (2013: ออนไลน์) การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การไม่หลงเชื่อในเนื้อหาที่ได้ยิน ได้ชม ได้ฟัง หรือที่ส่งต่อกันมา แต่สามารถคิดวิเคราะห์รู้จักตั้งคำถามเป็นคนช่างสงสัยว่าเป็นเรื่องจริงไม่ ใครเป็นผู้ให้ข้อมูล มีความต้องการสื่อสารหรือมีจุดหมายแอบแฝงหรือไม่ แหล่งข่าวน่าเชื่อมากน้อยเพียงใดและใครบ้างที่ได้รับประโยชน์หรือเสียผลประโยชน์ ประกอบด้วย 3 กระบวนการได้แก่ กระบวนการเข้าถึงสื่อ (Access) กระบวนการเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความและประเมินเนื้อหาของสื่อ (Evaluation) และกระบวนการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (Creation)

จากนิยามข้างต้น การรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมหมายถึง การทำความเข้าใจถึงวิธีการเรียนรู้ที่จะป้องตนเองจากการถูกจูงใจจากเนื้อหาหรือสื่อโดยฝึกฝน และพัฒนาความสามารถของตนเองในการเข้าถึง การวิเคราะห์ การใช้สื่อ การประเมิน การสร้างสรรค์ และการสะท้อนคิด เพื่อให้สามารถควบคุมการตีความเนื้อหาของสื่อหรือการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วย และยังช่วยให้เข้าใจสื่ออย่างที่สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.2 แนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อมีแนวคิดที่มุ่งให้ความสำคัญกับผู้ผลิตสารผู้รับสารและเนื้อหาของสารซึ่งนับเป็นส่วนสำคัญในการเข้าถึงการวิเคราะห์การประเมินและการสร้างสื่อของบุคคลซึ่งศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy) ได้กำหนดคำถามสำคัญ 5 ข้อโดยเป็นการรู้เท่าทันสื่อแบบสืบเสาะ (Inquiry-based media literacy) ประกอบด้วยข้อคำถามที่เกิดจากแนวคิดหลัก 5 ประการ (Five core concepts) ดังรายละเอียด ดังตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 แสดงแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ Potter (2005: 89)

คำสำคัญ (Keyword)	5 แนวคิดหลัก (Five Core Concepts)	5 คำถามหลัก (Five Key Questions)
ความเป็นเจ้าของผลงาน(Authorship)	เนื้อหาของสื่อทุกประเภทเกิดจากการประกอบสร้าง	ใครคือผู้สร้างข่าวสารนี้
รูปแบบ (Format)	เนื้อหาของสื่อมีการประกอบสร้างโดยใช้ภาษาที่เป็นไปตามหลักเกณฑ์ทางภาษา	อะไรคือวิธีการที่ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้รับสาร
ผู้รับสาร (Audience)	ผู้รับสารที่แตกต่างกันมีประสบการณ์กับเนื้อหาของสื่อเดียวกันที่แตกต่างกัน	ผู้รับสารที่แตกต่างกันมีความเข้าใจในข่าวสารที่แตกต่างกัน
เนื้อหา (Content)	สื่อมีค่านิยมและทัศนคติแฝงอยู่	อะไรคือรูปแบบการดำเนินชีวิต ค่านิยมและทัศนคติที่มีการนำเสนอหรือตัดออกจากข่าวสารนี้
จุดมุ่งหมาย (Purpose)	สื่อส่วนใหญ่สร้างขึ้นเพื่อแสวงหาผลกำไรและหรืออำนาจ	ทำไมจึงมีการเผยแพร่ข่าวสารนี้

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่าคำสำคัญที่ใช้แทนแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อมีรายละเอียดที่สามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์สื่อดังนี้

1. ความเป็นเจ้าของผลงาน (Authorship) เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการพิจารณาการประกอบสร้าง (Constructedness) และตัวเลือก (Choice) โดยการประกอบสร้างเกี่ยวข้องกับความเข้าใจว่าเนื้อหาของสื่ออาจมีการนำเสนอที่ไม่เป็นกลางซึ่งมีการนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ เช่นข่าวโทรทัศน์ป้ายประกาศใบปลิวเป็นต้น โดยผู้เขียนเนื้อหาอาจเป็นคนเพียงคนเดียวหรือหลายคนส่วนตัวเลือกเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของสื่อที่ไดผ่านการคัดเลือกให้เผยแพร่ ซึ่งอาจมีเนื้อหาเพียงบางส่วนที่ได้รับเลือกให้เผยแพร่เท่านั้น

2. รูปแบบ (Format) เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการสำรวจรูปแบบของเนื้อหาของสื่อและวิธีการประกอบสร้าง มีองค์ประกอบที่ใช้ร่วมกัน การเคลื่อนไหวมุมกล้องและอื่นๆซึ่งรูปแบบการสื่อสารขึ้นกับภาษาเชิงสร้างสรรค์ (Creative language) เป็นการสื่อสารจากสิ่งที่เห็น เช่น แสงสว่างการจัดวางองค์ประกอบมุมกล้องการแก้ไขการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากภาษาท่าทางสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น ซึ่งสามารถสื่อความหมายที่หลากหลายและสร้างความเข้าใจวากยสัมพันธ์ และระบบคำอุปมาของสื่อโดยเฉพาะภาษาที่มองเห็น (Visual language)

3. ผู้รับสาร (Audience) เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้รับสารกับสื่อที่ใช้ในการดำเนินชีวิตซึ่งความแตกต่างทางความคิดมีอิทธิพลต่อการตีความเนื้อหาของสื่อที่หลากหลายและความคิดที่คล้ายกันจะสร้างความเข้าใจให้เกิดขึ้นได้ บุคคลแต่ละคนรับสารจากสื่อที่แตกต่างกันโดยขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของบุคคล เช่น อายุ เพศ การศึกษา การอบรมเลี้ยงดู เป็นต้น การให้ความสำคัญในการสร้างการตีความเนื้อหาของสื่อเพื่อประเมินข่าวสาร จนนำไปสู่การยอมรับหรือปฏิเสธการตีความที่หลากหลายทำให้เกิด การสร้างการยอมรับ และการเคารพในวัฒนธรรมที่แตกต่างกันและการตระหนักถึงความสำคัญในความคิดเห็นของคนส่วนน้อย โดยเฉพาะในโลกที่มีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

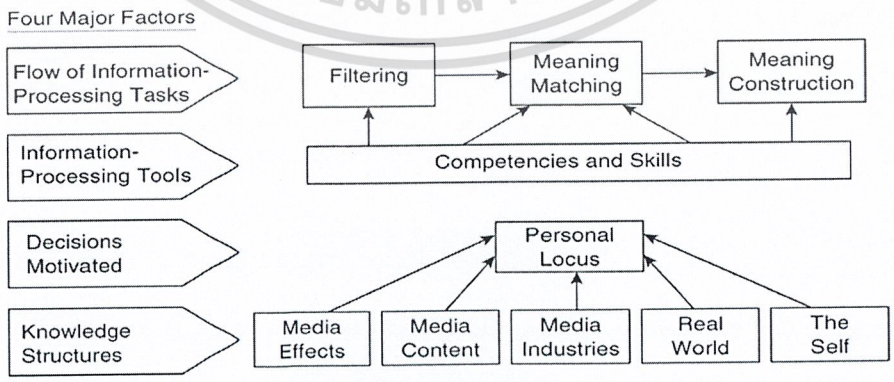
หลากหลายทางวัฒนธรรมเพิ่มขึ้นแนวคิดนี้ให้ความสำคัญต่อความเข้าใจว่าผู้ผลิตสื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมายของประชากรที่มีความแตกต่างกันอย่างไร โดยการตีความของแต่ละคนอาจแตกต่างกัน แต่ผู้รับสารต้องคิดผ่านการประกอบสร้างของเนื้อหาของสื่อและยืนยันการตีความด้วยหลักฐาน

4. เนื้อหา (Content) เป็นแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อที่ผ่านการประกอบสร้าง และเป็นตัวเลือกที่สะท้อนค่านิยมทัศนคติและมุมมองของบุคคลในการประกอบสร้าง สิ่งเหล่านี้แฝงอยู่ในรายการโทรทัศน์ภาพยนตร์ และโฆษณา สามารถระบุแหล่งที่เป็นทางเลือกทั้งข่าวสาร และความบันเทิงและประเมินตัวเลือกที่มีค่านิยมแฝงอยู่ผู้รับสารต้องมีทักษะการตั้งคำถาม และระบุค่านิยมที่ชัดเจนและค่านิยมที่ซ่อนเร้นในการนำเสนอผ่านสื่อทั้งที่เป็นข่าวสารความบันเทิง และอินเทอร์เน็ตซึ่งจะช่วยให้ผู้รับสารสามารถตัดสินใจอย่างชาญฉลาดในการยอมรับหรือปฏิเสธข่าวสารทั้งหมดได้

5. จุดมุ่งหมาย (Purpose) เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการพิจารณาที่เหตุจูงใจ (Motive) และจุดมุ่งหมายของเนื้อหาของสื่อเนื่องจากข่าวสารผ่านสื่อ อาจมีอิทธิพลจากเงิน ความเป็นอิสระ และอุดมการณ์แต่ละผู้รับสาร จะต้องพิจารณาวัตถุประสงค์เชิงเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นการแจ้งให้ทราบการโน้มน้าวหรือความบันเทิงซึ่งสื่อจำนวนมากมักสร้างขึ้นในเชิงธุรกิจเห็นได้จากสื่อหนังสือพิมพ์และนิตยสารที่ให้ความสำคัญกับการลงโฆษณาเป็นลำดับแรกซึ่งประชาชนโดยทั่วไปต้องการให้สื่อกำหนดจุดมุ่งหมายทั้งมุ่งเน้นผลทางธุรกิจและอุดมการณ์ความรู้ควบคู่กันไป

สำหรับทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อนั้น Potter (2005 อ้างใน พรทิพย์ เย็นจะบก. 2552: 36) ได้เสนอทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ (Cognitive Theory of Media Literacy) เพื่ออธิบาย ถึงปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบหลักของการพัฒนาความรู้ด้านการรู้เท่าทันและทักษะรู้เท่าทันสื่อ โดยให้ความสำคัญกับปัจจัยหลัก 4 ประการ ประกอบด้วย โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) แรงจูงใจในการตัดสินใจ(Decisions Motivated) เครื่องมือของการประมวลข้อมูลข่าวสาร (Information Processing Tools) และ การไหลของการประมวลข้อมูลข่าวสาร (Information Processing Task) โดยมีรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

1. โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) โครงสร้างความรู้จัดเป็นองค์ประกอบแรกของการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้รับสารมีกระบวนการคิดที่มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยองค์ความรู้ 5 ด้าน คือ ผลกระทบของสื่อ (Media Effects) เนื้อหาของสื่อ (Media Content) อุตสาหกรรมสื่อ (Media Industries) โลกแห่งความจริง (Real World) และตัวตนของผู้รับสาร (The Self) ดังภาพ



ภาพที่ 2.1 แบบจำลองทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ (Potter. 2005: 102)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. แรงจูงใจในการตัดสินใจ (Decisions Motivated) เป็นคุณลักษณะเฉพาะบุคคลเมื่อเปิดรับสื่อ (Personal locus) เป็นลักษณะที่จำแนกผู้รับสารออกตามระดับของการควบคุม (Control) และระดับของการมีสติ (Consciousness) ที่เกิดขึ้นในขณะที่ผู้รับสารเปิดรับสื่อผู้รับสารแต่ละคนจะมีคุณลักษณะเฉพาะบุคคลเมื่อเปิดรับสื่อ (Personal locus) ที่แตกต่างกันออกไป ผู้รับสารคนเดียวกันแต่เมื่ออยู่ในช่วงเวลาที่ต่างกันก็อาจมีคุณลักษณะดังกล่าว แตกต่างกันได้

3. เครื่องมือของการประมวลข้อมูลข่าวสาร (Information Processing tools) เครื่องมือของการประมวลข้อมูลข่าวสาร คือ ความสามารถและทักษะต่าง ๆ ที่บุคคลต้องใช้เพื่อประมวลผลข้อมูล เป็นองค์ประกอบที่สามของการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยทักษะ 7 ประการ ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) ประเมิน (Evaluation) จัดกลุ่ม (Grouping) คิดแบบอุปนัย (Induction) คิดแบบอนุมาน (Deduction) สังเคราะห์(Synthesis) สรุปใจความสำคัญ (Abstracting) ทักษะทั้งหมดนี้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาและคุณค่าของสื่อ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 4 มิติคือ มิติด้านการรับรู้มิติด้านอารมณ์ความรู้สึก มิติด้านความไพเราะหรือความสุนทรียะ และมิติด้านศีลธรรม โดยความสามารถของแต่บุคคลในมิติแต่ละด้านอาจจะไม่ขึ้นต่อกัน เช่น บางคนอาจจะมีความสามารถด้านศีลธรรมมากกว่ามิติด้านอารมณ์ความรู้สึก

4. การไหลของการประมวลข้อมูลข่าวสาร (Information processing task) เป็นองค์ประกอบสุดท้ายของการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ เป็นกระบวนการพิจารณาคัดกรองและเลือกสารก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการประมวลผลเพื่อแปลความหมาย โดยในกระบวนการคัดกรอง ในขั้นตอนนี้มี 3 ระดับ ได้แก่ ระดับ ได้แก่ การคัดกรอง (The filtering task) การเชื่อมโยง ความหมาย (Meaning matching) และการสร้างความหมาย (Meaning construction)

ดังนั้น การจัดการกระบวนการทางข้อมูลสามารถส่งเสริมให้ผู้รับสารมีความรู้เท่าทันสื่อสามารถที่จะคัดกรอง แยกแยะ สร้างความหมายจริงในแบบของตนเองด้วยทักษะการอ้างอิงเหตุผลจากการหาข้อมูลที่รอบด้าน สามารถมองเห็นสิ่งที่สื่อสร้างขึ้นที่ผิดไปจากความเป็นจริงได้

2.2.3 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อของนักวิชาการชาวไทยและต่างประเทศ เพื่อนำมาสังเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

Harshman (2017 : 69-92) ศึกษาเรื่องการพัฒนาความเป็นพลเมืองโลกโดยใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่ออย่างมีวิจารณญาณ แบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 สำรวจทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองในการรู้เท่าสื่อ กลุ่มตัวอย่างอาจารย์ 150 คน ในมหาวิทยาลัยต่างๆทั่วโลก ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์ในมหาวิทยาลัยต่างๆมีทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับดี และทวีปอเมริการเหนืออยู่ในระดับดีมาก และรูปแบบที่พัฒนาขึ้น เรียกว่า Model 6C ได้แก่ 1) การเข้าถึงสื่อ 2) การใช้สื่อ 3) ตระหนักรู้ 4) การวิเคราะห์ 5) การสร้างสรรค์ และ 6) การประเมินผล

Karaduman (2015: 3039 – 3043) ได้ศึกษารูปแบบองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อที่มีประสิทธิภาพของหลักสูตรที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 (เกรด 11) ในประเทศอังกฤษ โดยแบ่งนักเรียน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อกับ กลุ่มที่ไม่เรียนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งใช้แบบวัดที่ปรับปรุงมาจากแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ของ Quin โดยใช้องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การเข้าถึง 2) การเข้าใจถึงความหมายของสื่อ 3) การวิเคราะห์ 4) การมีส่วนร่วม 5) ประเมินผล และ 6) การสะท้อนคิด ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มที่เรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สามารถระบุวัตถุประสงค์ของสื่อที่มีต่อผู้รับสื่อ มีทักษะการเข้าถึงสื่ออย่างปลอดภัย รู้จักวิเคราะห์จุดเด่นของสื่อ การวิเคราะห์ความเหมือนความแตกต่างของเนื้อหา รู้จักการแบ่งปันเรื่องราวซึ่งกันและกัน ตลอดจนการเผยแพร่ผลงานจากประสบการณ์การรู้เท่าทันสื่อจากการเรียนได้อย่างสร้างสรรค์

UNESCO (2013: ออนไลน์) องค์การสหประชาชาติได้กล่าวถึงการรู้เท่าทันสื่อว่าผู้ใช้สื่อได้เปลี่ยนแปลงไปจากผู้ส่งสารและผู้รับสารกลายมาเป็นทั้งผู้สร้างและผู้รับสารในเวลาเดียวกัน ด้วยความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ จึงก่อให้เกิดการสอดแทรกรายวิชาในหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา ตั้งแต่ปี ค.ศ.1975 ทั้งในสหรัฐอเมริกา ยุโรป ออสเตรเลีย แอฟริกาใต้ โดยได้รับการสนับสนุนจากองค์กรสหประชาชาติ (UNESCO) สนับสนุนให้สถาบันการศึกษาทั่วโลกในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหา ตัดสินใจ ไม่ตกเป็นเหยื่อ และสามารถแยกแยะสื่อที่ดีและสื่อที่ไม่ดีได้ด้วยตนเอง ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อจึงควรแบ่งเป็นองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ ใหญ่ ได้แก่ 1) ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ (Access) 2) วิเคราะห์ (Analysis) 3) ประเมินเนื้อหาของสื่อ (Evaluation)

กฤชณัท แสนทวี (2553: 1-17) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับและระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้องค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาน การวิเคราะห์สื่อ และการประเมินสื่อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการเปิดรับสื่ออินเตอร์เน็ต 1-3 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับสื่อโทรทัศน์ร้อยละ 66.80 อินเตอร์เน็ตร้อยละ 91.5 วิทยุกระจายเสียง ร้อยละ 85.3 และหนังสือพิมพ์ ร้อยละ 92.3 สำหรับเหตุผลในการเปิดรับสื่อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับสื่อเพื่อความบันเทิง คือ โทรทัศน์ร้อยละ 81.30 อินเตอร์เน็ต ร้อยละ 61.80 วิทยุกระจายเสียง ร้อยละ 61.30 ซึ่งช่วงเวลาในการเปิดรับสื่อโทรทัศน์และอินเตอร์เน็ตมากที่สุดในเวลา 20.01–24.00 น. ร้อยละ 60 และร้อยละ 75.30 ตามลำดับกลุ่มตัวอย่างมีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ 2 คือ ระดับความเข้าใจ ซึ่งผู้รับสารยังไม่สามารถวิเคราะห์และประเมินค่าความหมายตรงที่สื่อนำเสนอได้ สำหรับผลการศึกษาเชิงคุณภาพ พบว่า มีความสอดคล้องกับผลการศึกษาเชิงปริมาณ คือ กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าถึง ตระหนักรู้ และเข้าใจในเนื้อหาของสื่อได้ตามที่ผู้ผลิตนำเสนอ

กวิสรา ทองดี (2557: 42-53) ได้ศึกษาการพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสานความจริง เรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อและสำรวจความต้องการชุดฝึกแบรมแบบผสานความจริง โดยการศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ แบ่งเป็น 5 ระดับ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การทำความเข้าใจสื่อ การใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ การสร้างสรรค์สื่อ และการประเมินสื่อ เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อชุดฝึกอบรมแบบผสานความจริง ผลจากการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าคะแนนและระดับการรู้เท่าทันสื่อส่วนใหญ่มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ รองลงมาคือ การ 1 และมีความต้องการเรียนรู้จากสื่อชุดฝึกอบรมแบบผสานความจริงในระดับ 2 รู้เท่าทันสื่อในระดับที่มาก สำหรับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ส่วนความพึงพอใจของผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจมากที่สุด

ขจรจิต บุนนาค (2555: 230-247) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและความคิดเห็นของวัยรุ่นตอนต้นต่อการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของวัยรุ่นตอนต้น และความคิดเห็นของวัยรุ่นตอนต้นต่อการรู้เท่าทันสื่อ กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นตอนต้น จำนวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

400 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้เครื่องมือเป็นแบบสอบถามในการเก็บข้อมูลโดยแบ่งเป็น 6 ด้าน คือ การเข้าถึงสื่อ การใช้สื่อ การวิเคราะห์สื่อ การสร้างสรรค์สื่อ การประเมิน และการสะท้อนคิด การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าความถี่ ร้อยละ การทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One- way ANOVA) ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นที่มีเพศ อายุ ลักษณะการอยู่อาศัย ความบ่อยครั้งของการเปิดรับสื่อ และช่วงเวลาที่เปิดรับสื่อของวัยรุ่นตอนต้นที่ต่างกัน ทำให้มีความคิดเห็นต่อการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน

นุดี หนูไพโรจน์ (2559: 49-68) ได้ศึกษาองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อของ Gen Y ในบริบทประเทศไทย โดยนำเอากรอบการประเมินของ UNESCO (2013) ดังกล่าวข้างต้นมาใช้เป็นเครื่องมือวัด ผลการศึกษาพบว่า ในบริบทของประเทศไทยนั้น องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อควรมีการเพิ่มเติม เป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ (Access) 2) วิเคราะห์ ตีความและประเมินเนื้อหาของสื่อ (Evaluation) 3) การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ (Creation) และ 4) การสะท้อนคิด (Reflection) หรือ การพินิจพิจารณาการกระทำของตนเอง ว่าอาจมีผลกระทบหรือผลลัพธ์ต่อผู้อื่นอย่างไร ทั้งในมิติของจริยธรรมและความรับผิดชอบ

บุบผา เมฆศรีทองคำ (2557: 230-247) ได้ศึกษามุมมองของนักศึกษานิเทศศาสตร์ต่อการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดีย โดยใช้ข้อคำถาม 4 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์ และการประเมินสื่อ สำหรับใช้ในการสัมภาษณ์นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ จำนวน 15 คน ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสังเคราะห์มุมมองของนักศึกษานิเทศศาสตร์ต่อการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดีย ผลการสังเคราะห์พบว่าการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียมีความสำคัญ เพราะทำให้ไม่ตกเป็นทาสหรือเครื่องมือของสื่อโซเชียลมีเดีย/ไม่ถูกครอบงำทางความคิด ส่วนแนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียมี 3 แนวทาง คือ 1) ครอบครัว โดยทำหน้าที่ให้ความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างลึกซึ้ง/ให้คำแนะนำหรือความรู้การใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างใกล้ชิด 2) สถาบันการศึกษา โดยทำหน้าที่สอนแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียเข้าไปในการเรียนการสอนหรือบทเรียน และ 3) สื่อมวลชน โดยทำหน้าที่รณรงค์การใช้สื่อโซเชียลมีเดียในทางที่ถูกต้องอย่างมีสติ

พนม คลี่ฉายา (2557: 205-231) ได้ศึกษาปัจจัยหลักที่สำคัญของการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ โดยศึกษา 3 ด้านประกอบด้วย 1) ปัจจัยด้านตัวองค์กรสื่อ 2) ปัจจัยด้านผู้รับสาร และ 3) การฝึกอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม พบว่า ปัจจัยด้านตัวองค์กรสื่อขึ้นอยู่กับกระแสนิยมในช่วงนั้นๆ ปัจจัยตัวบุคคลในฐานะผู้รับสารพบว่ามีองค์ประกอบ 4 ระดับ 1) ระดับของความสามารถเข้าถึงสื่อ 2) ระดับของความเชี่ยวชาญด้านสื่อ 3) การตระหนักรู้เชิงวิพากษ์ และ 4) ประเมินประเด็นสื่อ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอย่างมาก รวมถึงการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน การตีความของกลุ่มเป้าหมาย ความพึงพอใจที่ได้รับจากสื่อ บทบาททางเพศ ชนชั้นทางสังคมและอายุ

พรทิพย์ เย็นจะบก (2552: 40-49) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อในหนังสือถอดรหัส ลับความคิดรู้เท่าทันสื่อ เพิ่มเติมจากองค์กรสหประชาชาติ UNESCO โดยแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบ คือ 1) การเข้าถึง (Access) 2) การวิเคราะห์ (Analyze) 3) การประเมินค่า (Evaluate) และ 4) การสร้างสรรค์ (Create)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อของนักวิชาการชาวไทยและต่างประเทศในข้างต้น ผู้วิจัยนำมาสังเคราะห์องค์ประกอบได้ ดังตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.4 การสังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

องค์ประกอบ	Harshman J. (2017)	Karaduman S. (2015)	UNESCO (2013)	กฤชณัท แสนทวี (2553)	กวิสรา ทองดี (2557)	ชจรจิต บุนนาค (2555)	นุตี หนูไพโรจน์ (2559)	บุบผา เมฆศรีทองคำ	พนม คลี่ฉายา (2557)	พรทิพย์ เย็นจะบก	รวม
1. การเข้าถึงสื่อ	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10*
2. การเข้าใจสื่อ		√			√						2
3. การใช้สื่อ	√		√	√	√	√		√	√		6*
4. การตระหนักรู้	√								√		2
5. การมีส่วนร่วม		√	√								2
6. การวิเคราะห์	√	√		√	√	√	√	√		√	9*
7. การสร้างสรรค์	√		√		√	√	√			√	5*
8. การประเมิน	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9*
9. การสะท้อนคิด		√				√	√				3*
รวม	6	6	4	4	6	6	5	4	4	4	

* ค่ารวมมากที่สุด 6 อันดับ

จากตารางการสังเคราะห์แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของนักวิชาการแต่ละท่าน ผู้วิจัยได้เลือกองค์ประกอบที่มีค่ารวมมากที่สุด 6 ลำดับ โดยจัดตามลำดับขั้นตอนการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การใช้สื่อ การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ การประเมิน และการสะท้อนคิด เมื่อผู้วิจัยได้องค์ประกอบเรียบร้อยแล้ว นำมากำหนดตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อ โดยการสังเคราะห์แนวคิดจากนักวิชาการทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เพื่อนำไปพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึงสื่อ (Access) หมายถึง ความสามาถในการที่บุคคลตระหนักรู้ว่าตนเองมีความต้องการใช้สารสนเทศใดโดยสามารถกำหนดนิยามหรือขอบเขตเนื้อหาของสารสนเทศที่ต้องการได้ สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการอย่างมีประสิทธิผลและมีประสิทธิภาพ ทั้งในมิติของการใช้เวลาและค่าใช้จ่ายสามารถใช้สารสนเทศตามหลักจริยธรรม คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลลิขสิทธิ์ถูกกฎหมายและ

ตัวบ่งชี้ที่ 1.1 กำหนดขอบเขตและเลือกใช้วิธีการในการสืบค้นสารสนเทศจากสื่อต่าง ๆ ได้

ตัวบ่งชี้ที่ 1.2 เข้าถึงสารสนเทศตามหลักจริยธรรม ถูกกฎหมายและปลอดภัย

ตัวบ่งชี้ที่ 1.3 จัดเก็บสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ

องค์ประกอบที่ 2 การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง ความสามารถในการระบุว่าใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาของสื่อเข้าใจวัตถุประสงค์ของสื่อกลุ่มเป้าหมายของสื่อคือใครสามารถตีความหมายของสื่อโดยแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น ระบุได้ว่าสื่อใช้เทคนิคอะไรในการดึงดูดความสนใจ วิเคราะห์เนื้อหาของสื่อที่แฝงอิทธิพลต่อความเชื่อและพฤติกรรมได้ สามารถใช้ความรู้และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประสบการณ์เดิมเพื่อายผลกระทบจากสิ่งที่สื่อนนำเสนอที่มีต่อตนเองผู้อื่น และสังคมอย่างสมเหตุสมผลตามหลักจริยธรรมและกฎหมายโดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 ระบุองค์ประกอบของสื่อ ผู้ผลิตสื่อ วัตถุประสงค์ของสื่อ และกลุ่ม เป้าหมายของสื่อ

ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 ตีความหมายของสื่อ โดยแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น และเทคนิคที่สื่อใช้

ตัวบ่งชี้ที่ 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาของสื่อที่แฝงอิทธิพลต่อความเชื่อและพฤติกรรมได้

ตัวบ่งชี้ที่ 2.4 ทำนายผลกระทบจากสิ่งที่สื่อนนำเสนอที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น สังคม อย่างสมเหตุสมผลตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย

องค์ประกอบที่ 3 การใช้สื่อ (Use) หมายถึง ความสามารถเลือกใช้สารสนเทศจากสื่อต่างๆ ไปใช้และเผยแพร่ได้อย่างมีวิจารณญาณ ถูกต้อง และเหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ โดยคำนึงถึงมารยาท การรุกล้ำสิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ หลักจริยธรรม และกฎหมาย รวมถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม โดยมีรายละเอียด
ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 3.1 เลือกใช้สารสนเทศจากสื่อได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ

ตัวบ่งชี้ที่ 3.2 เลือกใช้สารสนเทศจากสื่อ โดยคำนึงถึงหลักจริยธรรมกฎหมายและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อตนเองผู้อื่น และสังคม

ตัวบ่งชี้ที่ 3.3 เผยแพร่สารสนเทศหรือแสดงความคิดเห็นอย่างมีวิจารณญาณ โดยคำนึงถึงหลักจริยธรรม และกฎหมาย ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม

องค์ประกอบที่ 4 การประเมิน (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินคุณค่าของสื่อที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ประกอบด้วยการตัดสินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาสื่อและสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลต่างๆและผู้ให้บริการสื่อและสารสนเทศในสังคม ความทันสมัย/ทันเหตุการณ์และความเหมาะสมของสื่อและสารสนเทศตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 4.1 ตัดสินคุณค่า และความน่าเชื่อถือของสื่อและสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีอย่างมีวิจารณญาณ

ตัวบ่งชี้ที่ 4.2 ตัดสินได้ว่าสื่อและสารสนเทศทันต่อเหตุการณ์และการนำไปใช้ประโยชน์

ตัวบ่งชี้ที่ 4.3 ประเมินความเหมาะสมของสื่อและสารสนเทศตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย

องค์ประกอบที่ 5 การสร้างสรรค์ (Creation) หมายถึง ความสามารถในการบูรณาการความรู้เดิมและความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิผลตรงตามวัตถุประสงค์นำไปสู่ผลิตและเรียบเรียงเนื้อหาสารสนเทศการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนหรือชีวิตประจำวัน โดยนำเสนอสื่อและสารสนเทศผ่านช่องทางการเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงความถูกต้อง หลักจริยธรรม สิทธิส่วนบุคคลลิขสิทธิ์และถูกกฎหมาย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 5.1 เรียบเรียงเนื้อหาเพื่อใช้ในการเรียนหรือชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิผล

ตัวบ่งชี้ที่ 5.4 นำเสนอสื่อโดยคำนึงถึงหลักความถูกต้อง ตามหลักจริยธรรม และกฎหมาย

องค์ประกอบที่ 6การสะท้อนคิด (Reflection) หมายถึง ความสามารถในการคิดใคร่ครวญอย่างถี่ถ้วนเกี่ยวกับสื่ออย่างมีวิจารณญาณ เริ่มต้นจากการนำประสบการณ์เดิมมาสะท้อนว่าเคยพบเจออะไรมาบ้าง โดยสามารถนำประสบการณ์นั้นมาวิเคราะห์เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมุมมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

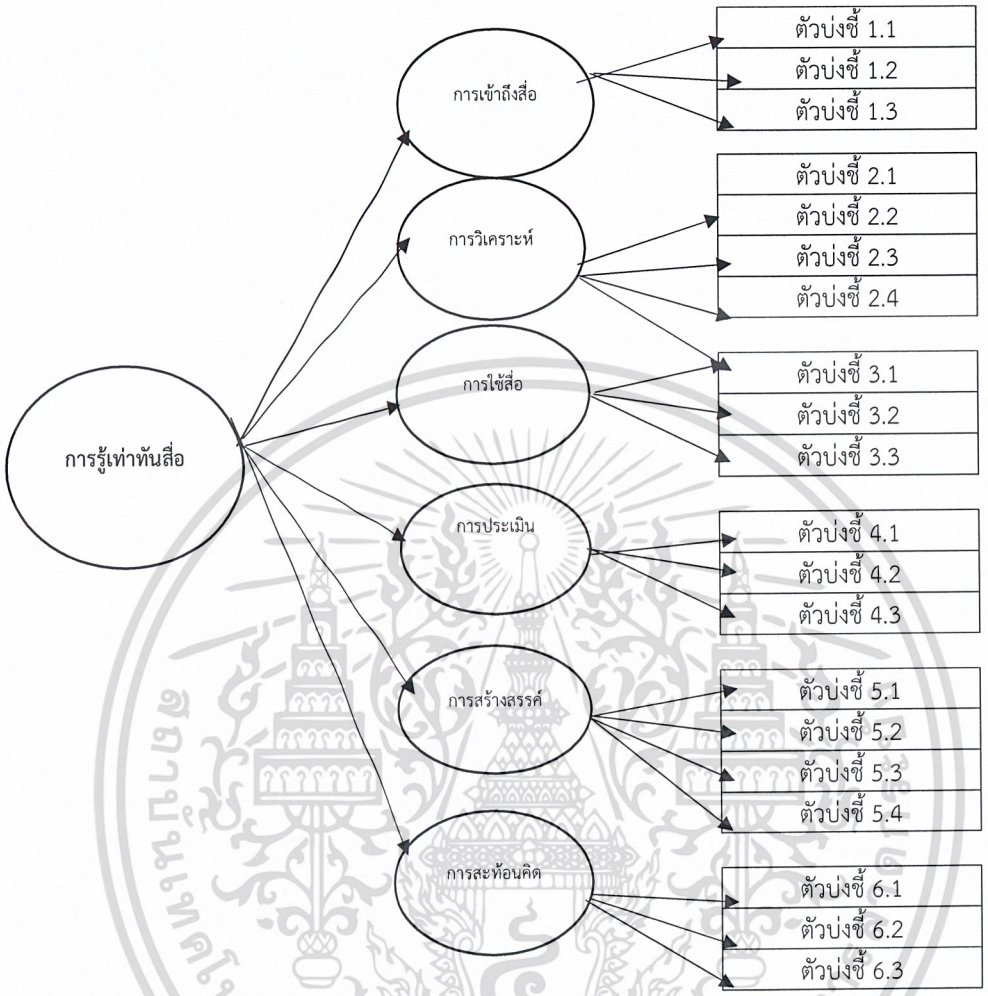
และแนวคิดใหม่ โดยอาศัยกระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุมีผล การทบทวนประสบการณ์การรับสื่อจากการได้พบ ได้เห็น และได้ฟังมา เพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ รวมทั้งเป็นการสำรวจตนเอง เพื่อค้นหาว่าตนเองรู้และไม่รู้อะไร จนนำไปสู่ความเข้าใจ และแก้ไขปัญหาและสถานการณ์ได้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 6.1 บรรยายและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การรู้เท่าทันสื่อร่วมกัน

ตัวบ่งชี้ที่ 6.2 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิม

ตัวบ่งชี้ที่ 6.3 ประเมินผลสิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 แบบจำลององค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ

2.2.4 การวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ในการวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยใช้วิธีการประเมินการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้แบบทดสอบเชิงสถานการณ์ ซึ่งมีวิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบเชิงสถานการณ์ (Situational Test)

1.1 ลักษณะของแบบวัดเชิงสถานการณ์

ลักษณะของแบบวัดเชิงสถานการณ์ เป็นแบบทดสอบที่ใช้สถานการณ์เป็นการนำเอาเรื่องราวมาเสนอ เรื่องราวต่าง ๆ เหล่านี้จะเป็นปัญหาเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ แล้วให้ผู้ตอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงความรู้สึกต่อเรื่องราวนั้น ๆ โดยส่วนใหญ่แล้วเป็นการนำเอาเรื่องมาเป็นเงื่อนไขในการสะท้อนภาพความรู้สึกต่างๆ เอาภาพ เอาเรื่องมากระตุ้นให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึกต่าง ๆ ออกมา แบบวัดเชิงสถานการณ์ หรือข้อสอบเชิงสถานการณ์ที่ใช้อยู่ในการสอบด้านสติปัญญาหรือวัดผลสัมฤทธิ์ ประกอบด้วย เรื่องราว ประเด็นปัญหาแล้วให้ผู้สอบแก้ปัญหานั้น ๆ ในการสอบวัดทักษะต่าง ๆ ที่เป็นส่วนสติปัญญา อันได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ แบบวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ก็มีการนำเอาวิธีนี้มาใช้มาก โครงสร้างของแบบวัดเชิงสถานการณ์จึงประกอบไปด้วยเรื่องราวที่จะนาเสนอปัญหา ข้อพิจารณา ต่าง ๆ และให้ผู้สอบตอบตามระดับขั้นของคุณค่าของคำตอบตามลักษณะองค์ประกอบที่กำหนด ข้อสอบแบบใช้สถานการณ์ที่นำมาใช้สอบวัดทักษะก็ใช้หลักการเดียวกัน คือ มีข้อกระทงเป็นเรื่องราว ชี้นาให้ผู้ตอบได้แสดงความรู้สึกต่อเรื่องราวหรือบุคคลหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านั้น เรื่องราวเหล่านั้น ก็คือการนำเสนอเป้าที่จะให้บุคคลแสดงความรู้สึกออกมานั่นเอง แล้วก็ให้ผู้สอบตอบแสดงความรู้สึกซึ่งคำตอบจะสามารถบ่งบอกถึงทักษะ หรือความรู้สึกได้ แบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situational Test) คำถามชนิดนี้จะประกอบด้วยข้อความรูปภาพ ของจริง หรือเรื่องราวอะไรสักอย่างหนึ่งมาเสนอเร้าใจให้ผู้เรียนเกิดความคิดก่อนเป็นตอนนำ จากนั้นจึงตั้งคำถามหลาย ๆ ข้อ หลาย ๆ แง่มุมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น คำถามชนิดนี้มีคุณค่าตรงที่สามารถวัดผลสัมฤทธิ์เบ็ดเสร็จของการศึกษาได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถวัดสมรรถภาพสมองขั้นสูงได้ง่ายกว่าข้อสอบประเภทอื่น ๆ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2527) แบบวัดเชิงสถานการณ์เป็นการใช้สถานการณ์ต่างๆ แล้วให้ผู้เรียนพิจารณาว่าในสถานการณ์เหล่านั้น ผู้เรียนมีความรู้สึก หรือมีความคิดเห็นอย่างไร หรือผู้เรียนจะทำอย่างไรคำตอบของผู้เรียนจะไม่มีผิดหรือถูก แต่คำตอบจะเป็นข้อมูลบอกให้ทราบว่าคุณลักษณะในด้านนั้นๆที่เราต้องการวัด ผู้เรียนมีอยู่ในระดับใด การสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ จะมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าในแต่ละสถานการณ์ต้องการตรวจสอบคุณลักษณะด้านใดของผู้เรียน ตัวเลือกจะมีระดับของคะแนนไม่เท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่อยู่กับทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่นำมาใช้เป็นหลักในการสร้างตัวเลือกเพื่อจะบอกว่า คุณลักษณะด้านจิตใจของบุคคลนั้น เกิดขึ้นหรือมีอยู่ในระดับใดตามทฤษฎีนั้นๆ

1.2 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situational Test)

1.2.1 ระบุความต้องการหรือเป้าหมายของสิ่งที่ต้องการวัด งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบเชิงสถานการณ์วัดการวัดการรู้เท่าสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

1.2.2. นำคุณลักษณะหรือองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อต้องการวัด มาเขียนในลักษณะของนิยามปฏิบัติการและตัวบ่งชี้ลักษณะของพฤติกรรมที่แสดงออกซึ่งสามารถวัดได้ เพื่อให้คุณลักษณะที่จะวัดอยู่ในรูปของพฤติกรรมที่สังเกตและวัดได้ หรือกำหนดขอบข่าย ประเด็นหลักและรายการของสิ่งที่จะถามในแต่ละเรื่องนั้นของการวัดนั้นให้ชัดเจนและครอบคลุมสิ่งที่ต้องการวัด พร้อมทั้งกาหนดเกณฑ์รูบริคให้กับตัวเลือกแต่ละตัวเลือก

1.2.3 กำหนดวิธีการวัดเป็น แบบวัดเชิงสถานการณ์ พร้อมทั้งรูปแบบและประเภทของคำถามให้เหมาะกับเรื่องที่จะวัดและลักษณะของผู้สอบ โดยงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำข้อสอบของรองศาสตราจารย์ ดร.ปกรณ์ ประจันบาน เรื่อง การวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และ ดร.นิธิดา วิวัฒน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พานิชย์ เรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มาประยุกต์ใช้ทั้งหมด 5 ด้าน ส่วนด้านสุดท้าย คือ ด้านการสะท้อนคิด ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นตามคุณลักษณะตัวบ่งชี้ที่ได้กำหนดไว้

1.2.4 สร้างเครื่องมือตามลักษณะและชนิดของเครื่องมือที่กำหนด ซึ่งมีรายละเอียดของการสร้างข้อคำถามและตัวเลือก จำนวน 4 ตัวเลือก ที่มีค่าคะแนนตั้งแต่ 3 2 1 และ 0

1.2.5 ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ทั้งในด้านความตรง ความเป็นปรนัยความชัดเจนของภาษา หรือความเหมาะสมของข้อความรวมทั้งการจัดเรียงข้อความทั้งนี้ในการตรวจสอบคุณภาพ เป็นไปตามลักษณะของเครื่องมือวัดแต่ละชนิดที่อาจแตกต่างกันบ้างในบางประเด็นสาหรับการตรวจสอบคุณภาพขั้นนี้โดยการตรวจสอบข้อคาถามเหล่านั้นด้วยตนเอง แล้วทาการปรับปรุงแก้ไขและให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านขึ้นไป ตรวจสอบความตรงเชิงพินิจข้อคำถามถามตรงกับนิยามที่ระบุไว้หรือไม่ ความชัดเจนและความถูกต้องของภาษาที่ใช้ นำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงตามความเหมาะสม

1.2.6 นำเครื่องมือที่สร้างไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่ตัวอย่างจำนวน 50 คน เพื่อดูความเป็นปรนัย ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ คือ ดูว่าข้อคำถามนั้นเข้าใจตรงกันหรือไม่มีความเข้าใจในข้อคำถามเพียงใด คำถามชัดเจนเข้าใจง่ายหรือไม่ มีคำตอบที่ควรจะเป็นครบหรือไม่ หลังจากนั้นนำมาประเมินผลและทำการปรับปรุง

1.2.7. นำแบบวัดไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ จำนวน 45 คน กับ กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 45 คน รวมทั้งหมด 90 คน

2. การหาคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผล

การหาคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผลดัชนีที่ใช้บอกคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สาคัญ และจำเป็นมีดังต่อไปนี้

2.1 ความตรง (Validity) หมายถึง คุณลักษณะของเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สามารถสะท้อนความหมายที่แท้จริงของแนวคิดที่ต้องการศึกษาได้อย่างสมบูรณ์และแม่นยำตรงตามคุณลักษณะที่แท้จริงของข้อมูล เครื่องมือที่มีความตรง หมายถึง เครื่องมือนั้นสามารถวัดได้ตามสิ่งที่ต้องการจะวัด หรือวัดได้ตรงตามจุดประสงค์ที่จะวัด ความตรงในการวัดข้อมูลในที่นี้เป็น ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หมายถึง คุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงและครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการจะวัด หรือเนื้อหาสาระในเครื่องมือกับเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดมีความสอดคล้องกัน การหาความตรงของเครื่องมือวัดและประเมินผลทำได้โดยขอความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญในเนื้อเรื่องที่ต้องการจะวัดเป็นผู้พิจารณาเครื่องมือ พิจารณาข้อคำถามของข้อสอบว่าสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดในตารางวิเคราะห์หรือไม่ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญจะต้องพิจารณานิยามของตัวแปร ขอบเขต และองค์ประกอบของเนื้อหาที่จะวัดด้วย เป็นการหาดัชนีความสอดคล้องของข้อคาถามกับจุดประสงค์ (Index of Item - Objective Congruence : IOC) เกณฑ์ในการคัดเลือกข้อสอบ คือ ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อสอบมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 (IOC > 0.50)

2.2 ค่าความยาก (Difficulty Index) หมายถึง สัดส่วน (Proportion) ของจำนวนผู้สอบทั้งหมดที่ทำข้อสอบข้อนั้นถูกต้องต่อจำนวนผู้สอบทั้งหมด ความยากเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือวัดและประเมินผลประเภทข้อสอบ ความยากเป็นดัชนีที่บอกให้ทราบว่า ข้อสอบข้อนั้นมีคนทำถูกมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้อยเพียงใด ถ้ามีคนทำถูกมาก ข้อสอบข้อนั้นก็ง่าย ในทางตรงกันข้าม ถ้ามีคนทาถูกน้อย ข้อสอบข้อนั้นหรือฉบับนั้นก็ยาก เกณฑ์ในการคัดเลือกค่าความยากของข้อสอบ กำหนดไว้ระหว่าง .20 ถึง .80

2.3 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Index) หมายถึง ดัชนีของข้อคำถามในเครื่องมือวัดและประเมินผลแต่ละข้อที่ใช้แสดงถึงการแยกออกจากกันระหว่างผู้ที่มีความสามารถแตกต่าง ๆ กัน หรือถ้าเครื่องมือวัดและประเมินผลเป็นข้อสอบ ค่าอำนาจจาแนกก็คือดัชนีที่บ่งบอกว่าข้อสอบข้อนั้นสามารถจำแนกผู้สอบออกเป็นสองกลุ่มคือ กลุ่มที่ได้คะแนนสูงหรือกลุ่มเก่ง กับกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำหรือกลุ่มอ่อน การดำเนินการวิจัยและพัฒนาแบบวัดในครั้งนี้ หาค่าดัชนีอานาจจำแนกแบบ Item Total Correlation ที่สามารถใช้กับข้อสอบหรือข้อคาถามที่ตรวจให้คะแนนแบบใด ๆ ก็ได้ เช่น ข้อสอบอัตนัยที่ให้คะแนนมากกว่า 1 คะแนน แบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และแบบประเมิน Rubric Scoring รวมถึงข้อสอบปรนัยที่ให้คะแนนแบบ 0-1 ด้วยเช่นกัน การดำเนินการทำโดยนำผลการเก็บรวบรวมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมาตรวจให้คะแนน แล้วคำนวณหาคะแนนรายข้อ และคะแนนรวมทั้งฉบับ แล้วคำนวณหาค่าอำนาจจำแนกของคำถามแต่ละข้อ โดยคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของกลุ่มตัวอย่างทุกคนในข้อนั้น กับคะแนนรวมทั้งฉบับที่หักออกด้วยคะแนนในข้อนั้นแล้ว ค่าที่คำนวณได้คือค่าอำนาจจำแนก เกณฑ์ที่ใช้คัดเลือกข้อที่มีอำนาจจำแนกคือ ข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นค่าบวกและมีนัยสาคัญทางสถิติ

2.4 ความเที่ยง (Reliability) หมายถึง คุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถให้ค่าการวัดอย่างคงเส้นคงวา หรือคงที่แน่นอนไม่ว่าจะทาการวัดซ้ากับกลุ่มเป้าหมายกี่ครั้งก็ตาม นั่นคือ หากเครื่องมือวัดและประเมินผลฉบับใดมีค่าความเที่ยงสูงก็ย่อมแสดงว่า ค่าการวัดจากเครื่องมือฉบับนั้นเป็นคะแนนจริง (True Score) มิใช่คะแนนคลาดเคลื่อน (Error Score) นั่นคือ เมื่อนำเครื่องมือวัดและประเมินผลนี้ไปวัดผลซ้ากับกลุ่มเป้าหมายเดิมกี่ครั้งก็ตาม หากกลุ่มเป้าหมายไม่มีการพัฒนาความสามารถเพิ่มเติม และจำข้อคาถามในเครื่องมือไม่ได้ ก็จะทำให้ผลการวัดซึ่งเป็นคะแนนจริงคงที่ไม่เปลี่ยนแปลง โดยปกติจะไม่มีการกำหนดเกณฑ์ของค่าความเที่ยง แต่ควรมีค่ามากกว่า 0.70 จึงจะถือว่าเป็นแบบวัดที่มีความเชื่อมั่นได้ การวิจัยและพัฒนาแบบวัดในครั้งนี้เป็นการหาค่าความเที่ยงแบบความคงที่ภายใน (Internal Consistency Reliability) ด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (Cronbach)

2.3 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบทของการเรียนรู้เป็นการค้นคว้าด้วยตนเองโดยให้นักเรียนช่วยกันคิดแก้ปัญหา ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และผู้สอนเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือในการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

2.3.1 ความเป็นมาและความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ในช่วงแรกของศตวรรษที่ 20 John Dewey (1983: 188) นักการศึกษาชาวอเมริกันเป็นผู้ต้นคิดวิธีสอนแบบแก้ปัญหา และเป็นผู้เสนอแนวคิดว่า การเรียนรู้เกิดจากการลงมือทำด้วยตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดของ John Dewey ได้นำไปสู่แนวคิดในการสอนรูปแบบต่าง ๆ ที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาขึ้นครั้งแรกโดยคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพของมหาวิทยาลัย McMaster ประเทศแคนนาดา โดยนำมาใช้ในกระบวนการสอนเสริมให้กับนักศึกษาแพทย์ฝึกหัด วิธีดังกล่าวนี้ได้กลายเป็นรูปแบบที่ทำให้มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกานำไปใช้เป็นแบบอย่างบ้าง โดยเริ่มจากปลาย ค.ศ. 1960 มหาวิทยาลัย Case Western Reserve ได้นำมาใช้เป็นแห่งแรก และได้จัดตั้งเป็นห้องทดลองพหุวิทยาการเพื่อเป็นห้องปฏิบัติการสำหรับรูปแบบการสอนใหม่ ๆ รูปแบบการสอนที่มหาวิทยาลัย Case Western Reserve พัฒนาขึ้นมานั้น ได้กลายมาเห็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรของโรงเรียนหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา ทั้งในระดับมัธยมศึกษา ระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตวิทยาลัย ในช่วงปลายศตวรรษที่ 60 มหาวิทยาลัย McMaster ได้พัฒนาหลักสูตรแพทย์ ที่ใช้ Problem - based Learning ในการสอนเป็นครั้งแรก ทำให้มหาวิทยาลัยแห่งนี้เป็นที่ยอมรับและรู้จักกันทั่วโลก

Barrows (บุญนำ อินทนนท์. 2551: 106-107) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ว่าเป็นการเรียนรู้ที่เป็นผลของกระบวนการทำงานที่มุ่งสร้างความเข้าใจและหาทางแก้ปัญหา ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นต่อไปในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล และการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการเพื่อสร้างความเข้าใจกลไกของตัวปัญหารวมทั้งวิธีการแก้ปัญหา

Edens (2000: 245-248) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการสอนเผื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะคิดเป็น และแก้ปัญหาโดยใช้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และปัญหามีความซับซ้อนซึ่งเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหา และเกิดทักษะการแก้ปัญหา

วัฒนา รัตนพรหม (2550: 33-45) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ว่าเป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นหลักยุทธศาสตร์การจัดการเรียนการสอนโดยมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนจากสถานการณ์ที่เป็นจริงซึ่งอยู่ในรูปของปัญหาที่จะพบได้ในชีวิตจริงของการปฏิบัติงานตามวิชาชีพที่หลักสูตรนั้นต้องการผลิตขึ้น ทั้งนี้เพื่อศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา ฝึกฝนความสามารถในการแสวงหาความรู้ กระบวนการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยไม่ได้เน้นเนื้อหาเป็นรายวิชา

บุญนำ อินทนนท์ (2551: 47-58) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ว่าเป็นวิธีการเรียนที่เริ่มต้นด้วยปัญหาที่เกิดขึ้นจริงหรือสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ สนใจ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน และได้ทำการศึกษาค้นคว้าจนค้นพบคำตอบด้วยตนเองโดยใช้กระบวนการกลุ่ม แล้วนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาร่วมกันอภิปรายทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหา โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือและสนับสนุนในการเรียน

ทิศนา แขมมณี (2557: 39) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยปัญหา เพื่อเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้และไปแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ต้องการที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งวิทยาการที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาโดยที่ไม่ได้มีการศึกษาหรือเตรียมตัว ล่วงหน้าเกี่ยวกับปัญหาดังกล่าวมาก่อน เพื่อนำมาแก้ปัญหา ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน เป็นกระบวนการที่คล้ายกับการสืบเสาะหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้ทางวิทยาศาสตร์โดยที่ผู้เรียนมีการทำงานกันเป็นทีม ครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือและสนับสนุนในการเรียนการสอน

อภิชัย เหล่าพิเดช (2557: 52-67) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ต้องนำปัญหาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ของผู้เรียนโดยตรงต้องมาก่อน ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นหรือเป็นตัวนำทางให้ผู้เรียน ไปแสวงหาความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง เพื่อจะได้ค้นพบคำตอบของปัญหาดังกล่าว กระบวนการหาความรู้ด้วยตนเองนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพราะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน มีการประยุกต์ใช้จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ สัญชาตญาณ แนวคิดใหม่ๆ ร่วมกับข้อเท็จจริงที่มีอยู่มาใช้ในการแก้ปัญหา เพื่อค้นหาทางเลือกที่มีคุณค่าในการแก้ปัญหานั้นให้ประสบผลสำเร็จ

จากความหมายข้างต้น สรุปความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากปัญหาหรือสถานการณ์ที่สนใจผ่านทางกระบวนการทำงานกลุ่ม การวิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ และสะท้อนคิดด้วยกระบวนการทำความเข้าใจและแก้ไขปัญหาด้วยเหตุผล ซึ่งตัวปัญหานั้นจะมีความสัมพันธ์กับชีวิตจริงและเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้ โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยให้คำแนะนำและจัดสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียน ซึ่งนำมาสังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังตาราง

ตารางที่ 2.5 การสังเคราะห์องค์ประกอบของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

องค์ประกอบ	Barrows (2000)	Edens (2000)	วัฒนา รัตนพรหม (2550)	ปฐมนำ อินทนนท์ (2551)	ทิศนา แขมมณี (2557)	อภิชัย เหล่าพิเดช (2557)	สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ (2554)	รวม
1. กำหนดปัญหา	√	√	√	√	√	√	√	7*
2. นิยามปัญหา		√						2
3. สืบเสาะหาวิธีการแก้ปัญหา	√			√		√		3
4. ทำความเข้าใจกับปัญหา	√	√	√	√	√	√	√	7*
5. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า	√	√		√	√		√	5*
6. สังเคราะห์ความรู้	√	√	√		√		√	5*
7. สรุปและประเมินค่าของคำตอบ	√	√	√	√		√	√	6*
8. นำเสนอและประเมินผลงาน					√			
	√	√		√	√		√	5*
รวม	5	5	4	5	6	4	6	

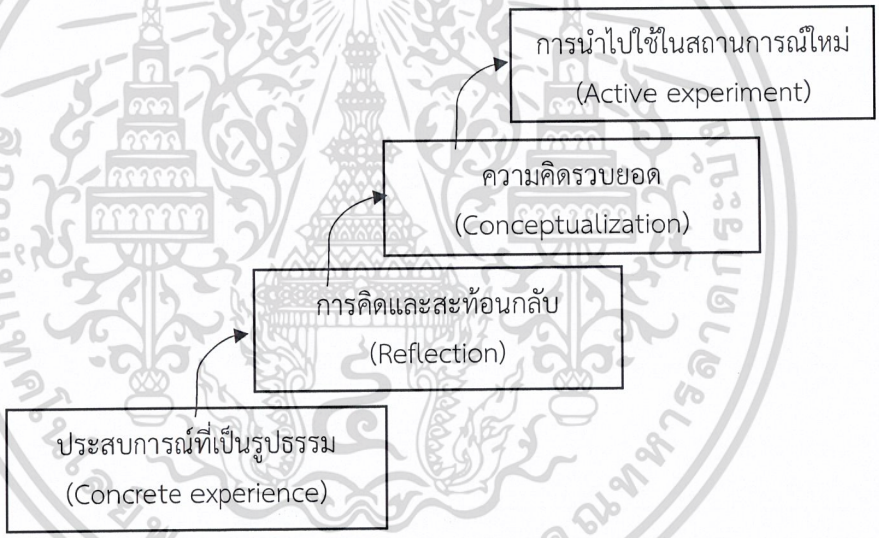
* ค่ารวมมากที่สุด 6 อันดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 แนวคิดของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนที่เริ่มต้นด้วยปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย อยากรู้อยากเห็น และต้องการที่จะแสวงหาความรู้เพื่อขจัดความสงสัยดังกล่าว ซึ่งแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนักวิชาการได้เสนอไว้ดังนี้

Barrows (2000 บุญนำ อินทนนท์. 2551: 47-58) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ (Adult Learning) ซึ่งผู้เรียนจะกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของตนเอง เรียนรู้เมื่อสิ่งนั้นมีความหมายหรือนำไปใช้ได้ เนื่องจากโจทย์ปัญหาจะถูกใช้เป็นบริบทของเรียนรู้ในสิ่งที่จำเป็นสำหรับใช้แก้ปัญหามากกว่าจะเรียนเพื่อท่องจำ เรียนรู้ตามความถนัดและศักยภาพของตนเอง และสามารถประเมินตนเองเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้และสิ่งที่เรียนรู้ได้ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) โดยเริ่มจากการได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับ (Reflection) นำไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด อันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป ดังภาพ



ภาพที่ 2.3 ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

Barrows (2000 อ้างใน บุญนำ อินทนนท์. 2551: 47-58) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน มีหลักการ 3 ประการ ดังนี้

1. ความรู้เดิม (Prior Knowledge) การเรียนสิ่งใหม่เป็นผลมาจากเรียนที่ผ่านมาความรู้เดิมของผู้เรียนจึงมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้เพื่อความเข้าใจและสร้างความรู้ใหม่ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องกระตุ้นความรู้เดิมของผู้เรียน

2. การเสริมความรู้ใหม่ (Encoding Specificity) ประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความรู้ใหม่มากขึ้น ถ้ายิ่งมีความคล้ายคลึงกันระหว่างสิ่งที่เรียนมาและสิ่งที่จะนำไปประยุกต์ใช้มากเท่าไรก็จะยิ่งเรียนรู้ได้ดีมากขึ้นเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การต่อเติมความเข้าใจให้สมบูรณ์ (Elaboration of Knowledge) ความเข้าใจข้อมูลต่าง ๆ จะสมบูรณ์ได้ถ้าหากมีการต่อเติมความเข้าใจด้วยการตอบคำถาม การอภิปรายกับผู้อื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยทำให้เข้าใจและจดจำได้ง่าย

บุญนำ อินทนนท์ (2551: 47-58) กล่าวว่า การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มีแนวคิดให้ผู้เรียนพบกับปัญหาในกลุ่มย่อย ภายใต้การควบคุมดูแลของผู้สอนประจำกลุ่ม ปัญหาส่วนมากเป็นการบรรยายปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่สามารถรับรู้ในสภาพที่เป็นจริง ปรากฏการณ์อธิบายโดยกลุ่มย่อยบนพื้นฐานของหลักการ กลไกการทำงานหรือกระบวนการ หลักการของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สรุปได้ดังนี้

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้าง ไม่ใช่กระบวนการรับ การเรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างความรู้เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายมโนทัศน์ที่มีความหมาย จะช่วยในการจำและระลึกข้อมูล ซึ่งความรู้เดิมนี้จะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้สิ่งใหม่

2. เมตาค็อกนิชั่น (Metacognition) เป็นองค์ประกอบของทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียน มีผลกับการเรียน การตั้งเป้าหมายว่าจะทำสิ่งใด การเลือกวิธีการว่าจะทำอย่างไร และการประเมินผลว่าสิ่งนั้นได้ผลหรือไม่ เป็นการตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง

3. ปัจจัยทางสังคมและสภาพแวดล้อมทำให้ผู้เรียนได้ประสบปัญหาที่เป็นจริง หรือการได้ปฏิบัติเกี่ยวกับอาชีพ ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้เกี่ยวกับการรู้คิดไปใช้ในการแก้ปัญหา ปัจจัยทางสังคมมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล การทำงานเป็นกลุ่มทำให้มีการแสดงและแลกเปลี่ยนความคิดก่อให้เกิดทางเลือกหลายแนวทาง

ทองจันทร์ หงส์ลดารมภ์ (2553: 97) กล่าวว่า แนวคิดของการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานมีอยู่ 2 ประการ คือ การเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student- Centered Learning) และการเรียนรู้แบบเอกัตภาพ (Individualized Learning) ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. การเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีแนวคิดอยู่บนพื้นฐานทฤษฎีมนุษยนิยมของ Rogers ซึ่งมีความเชื่อว่าเป็นเป้าหมายของการศึกษา คือการอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเห็นการเปลี่ยนแปลงในโลกและเกิดการเรียนรู้ การที่คนเราอยู่ในโลกที่สิ่งแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างมั่งคงนั้น คนต้องเรียนรู้ว่าจะเรียนรู้ได้อย่างไร เนื่องจากไม่มีความรู้ใดที่มั่นคง ดังนั้นการที่บุคคลรู้ถึงกระบวนการแสวงหาความรู้เท่านั้นจึงจะทำให้เกิดพื้นฐานที่มั่นคง ซึ่ง Barrows (2000 อ้างในบุญนำ อินทนนท์. 2551: 73) ได้เน้นความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) เพราะถือว่าในการเปลี่ยนแปลงนั้นกระบวนการสำคัญกว่าความรู้ที่หยุดนิ่ง เป้าหมายของการศึกษา คือ การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้บุคคลมีพัฒนาการและเจริญเติบโตไปสู่การทำงานได้เต็มศักยภาพ

2. การเรียนรู้แบบเอกัตภาพ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การบรรลุจุดประสงค์ของผู้เรียนเป็นรายบุคคล หรือการจัดการเรียนรู้ที่คล้ายคลึงกันให้กับกลุ่มผู้เรียน เทคนิคการสอนอาจใช้อย่างเดียวหรือหลายอย่างร่วมกันโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระบุเป้าหมาย เลือกวิธีการเรียน สื่อและอุปกรณ์การเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน กล่าวว่า การเรียนรู้แบบเอกัตภาพ ไม่สามารถจัดการเรียนรู้เป็นรายบุคคลได้ แม้ว่าการเรียนแบบนี้จะได้ผลดีมาก แต่จะทำให้ผู้เรียนเป็นผู้คับแคบ วิธีสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงใช้การเรียนเป็นกลุ่มโดยให้ผู้สอนอยู่ด้วย เพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ในกลุ่มมาเป็นหลักในการเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (ทิศนา แขมมณี. 2557: 39) มีดังนี้

1. ทฤษฎีสร้างสรรคนิยม (Constructivism) มีรากฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piajet และ Vygotsky ที่เชื่อว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาที่ ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง กระบวนสร้างความรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและเกิดการซึมซับดูดซึมประสบการณ์ใหม่ และปรับโครงสร้างสติปัญญาให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่

2. ทฤษฎีการประมวลสารสนเทศหรือข้อมูลข่าวสาร (Information Processing Theories) มีความคิดพื้นฐานว่าในการเรียนรู้สิ่งใด ๆ ก็ตามผู้เรียนสามารถควบคุมอัตราความเร็วของการเรียนรู้และขั้นตอนของการเรียนรู้ได้ และการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงความรู้ของผู้เรียนทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ ซึ่งสนับสนุนโดย Hmelo & Lin กล่าวว่า "การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเกี่ยวข้องกับทฤษฎีการประมวลสารสนเทศหรอข้อมูลข่าวสาร คือ เป็นการนำข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศไปใช้ในการแก้ปัญหา"

3. ทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรม (Sociocultural Theories) เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับการฝึกงานทางพุทธิปัญญา ทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรมซึ่งเป็นทฤษฎีที่สนับสนุนการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน"

4. ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Androgogy) เชื่อว่าการเรียนรู้จะเรียนได้มากที่สุดเมื่อผู้เรียนมีส่วนเกี่ยวข้องในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎีดังกล่าวนี้ตั้งอยู่บนข้อสมมติฐานการเรียนรู้ 4 ประการ คือ

4.1 อัตมโนทัศน์ (Seft-Concept) เมื่อบุคคลเจริญเติบโตและมีวุฒิภาวะมากขึ้น ความรู้สึกรับผิดชอบต่อตนเองก็มีมากขึ้นตามลำดับ และถ้าหากบุคคลรู้สึกว่าตนเองเจริญวัยและมีวุฒิภาวะถึงขั้นที่จะควบคุมและนำตนเองได้ บุคคลก็จะเกิดความต้องการทางจิตใจเพื่อที่จะได้ควบคุมและนำตนเอง ผู้ใหญ่จะมองตนเองว่าสามารถควบคุมและนำตนเองได้โดยไม่ต้องพึ่งคนอื่น

4.2 ประสบการณ์ (Experience) บุคคลเมื่อมีอายุมากขึ้นก็ยิ่งให้ประสบการณ์เพิ่มมากขึ้นตามลำดับ ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่แต่ละคนได้รับ จะเสมือนแหล่งทรัพยากรมหาศาลของการเรียนรู้ และในขณะเดียวกันประสบการณ์เหล่านั้นก็จะสามารถรองรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นอย่างกว้างขวาง

4.3 ความพร้อม (Readiness) ผู้ใหญ่พร้อมที่จะเรียนเมื่อเห็นว่าสิ่งที่เรียนไปนั้น มีความหมายและมีความจำเป็นต่อบทบาทและสถานภาพทางสังคม ผู้ใหญ่เป็นผู้ที่มีหน้าที่การงานมีบทบาทในสังคม ดังนั้นผู้ใหญ่จึงพร้อมที่จะเรียนเสมอ หากสิ่งที่เรียนไปนั้นมีประโยชน์ต่อตนเองนั่นคือ เรียนไปเพื่อเป็นส่วนประกอบสถานภาพทางสังคม เพื่อให้ตนเองเป็นยอมรับของสังคม

4.4 แนวโน้มต่อการเรียนรู้ (Orientation to Learning) ผู้ใหญ่เป็นผู้ที่มีบทบาทและสถานภาพทางสังคม การเรียนรู้ของผู้ใหญ่จึงเป็นการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ยึดปัญหาเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ผู้ใหญ่จะเรียนก็ต่อเมื่อความรู้ที่ได้รับจากการเรียนนั้นจะต้องนำไปใช้ได้โดยทันที เนื้อหาในการเรียนจะต้องเป็นเรื่องใกล้ตัวผู้เรียน ผู้เรียนเรียนแล้วเกิดประโยชน์ต่อตนเอง ผู้ใหญ่จะไม่เสียเวลาไปเรียนในสิ่งที่ไม่เกิดประโยชน์ต่อตนเอง

ทิศนา แขมมณี (2557: 39) ได้กล่าวถึงแนวทางการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นการจัดสภาพการณ์ ของการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหา และฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปญั หาและแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหานั้น รวมทั้งให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะ กระบวนการการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ นำเสนอกระบวนการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานสำหรับการเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเชื่อมโยงปัญหา (Connecting with the Problem) เป็นขั้นตอนที่เชื่อมโยงความรู้เดิมกับประสบการณ์ของผู้เรียนหรือกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่ต้องเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและคุณค่าของปัญหานั้นต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ในขั้นนี้ผู้สอนต้องพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดและแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลาย แล้วจึงนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่เตรียมไว้

2. การกำหนดกรอบการศึกษา (Setting up the Structure) ผู้เรียนอ่านวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาแล้วร่วมกันวางแนวทางในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้ในการการอภิปรายในกลุ่มผู้เรียนสร้างประเด็นการเรียนรู้การสนับสนุนของคอมพิวเตอร์ ห้องสมุด ตำรา การเรียนทางไกล อินเตอร์เน็ต รายงานผลการเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างศึกษาด้วยตนเอง ปัญหาการวิเคราะห์ปัญหา จุดประสงค์การเรียนรู้ การแก้ปัญหาในขั้นนี้ผู้เรียนจะต้องร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพื่อกำหนดกรอบการศึกษา 4 กรอบ ดังนี้

2.1 แนวทางในการแก้ปัญหา (Ideas) คือ วิธีการหรือแนวทางในการหาคำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ซึ่งเปรียบเสมือนสมมติฐานที่ตั้งไว้ก่อนการทดลอง

2.2 ข้อเท็จจริง (Facts) คือ ข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น ซึ่งเป็นความรู้หรือข้อมูลที่ปรากฏอยู่ในสถานการณ์ปัญหา หรือข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่เกิดจากการอภิปรายร่วมกันหรือเป็นข้อมูลความรู้เดิมที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

2.3 ประเด็นที่ต้องศึกษาค้นคว้า (Learning Issues) คือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาแต่ผู้เรียนยังไม่รู้จำเป็นต้องศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา จะอยู่ในรูปคำถามที่ต้องการคำตอบ นิยามหรือประเด็นการศึกษาอื่น ๆ ที่ต้องการทราบ

2.4 วิธีการศึกษาค้นคว้า (Action Plan) คือ วิธีการที่จะดำเนินการเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ต้องการ โดยระบุว่าผู้เรียนจะสามารถศึกษาข้อมูลได้อย่างไร จากใคร แหล่งใด

3. การดำเนินการศึกษาค้นคว้า (Visiting the Problem) แต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการศึกษาค้นคว้า และดำเนินการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมตามประเด็นที่ต้องศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ

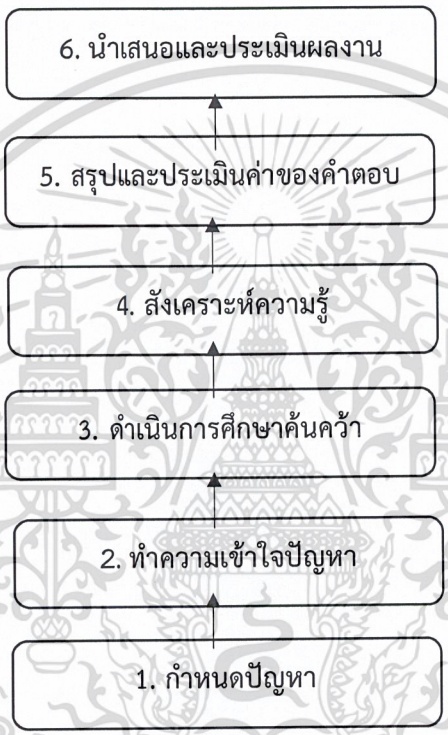
4. รวบรวมความรู้ ตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ปัญหา (Revisiting the Problem) หลังจากที่แต่ละกลุ่มได้ข้อมูลครบถ้วนแล้ว ให้กลับเข้าขั้นเรียนและรายงานผลการศึกษาค้นคว้าต่อชั้นเรียน หลังจากนั้นให้ผู้เรียนร่วมกันพิจารณาผลการศึกษาค้นคว้าอีกครั้งว่าข้อมูลที่ได้เพียงพอต่อการแก้ปัญหาหรือไม่ รวมทั้งผู้เรียนจะค้นพบแนวทางในการแก้ปัญหาใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. สร้างผลงาน หรือปฏิบัติตามทางเลือก (Producing a Product or Performance) เมื่อตัดสินใจเลือกแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหาแล้วแต่ละกลุ่มสร้างผลงานหรือปฏิบัติตามแนวทางที่เลือกไว้ซึ่งมีความแตกต่างกันไปในแต่ละกลุ่ม

6. ประเมินผลการเรียนรู้และปัญหา (Evaluating Performance and the Problem) เมื่อขั้นตอนการสร้างผลงานสิ้นสุด ผู้เรียนประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง ของกลุ่มและคุณภาพของปัญหา และผู้สอนประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มของนักเรียน

ตามที่กล่าวมาข้างต้น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังภาพ



ภาพที่ 2.4 กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

จากภาพข้างต้น สรุปได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีแนวคิดพื้นฐานมาจากกระบวนการสร้างความรู้เป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาที่ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่โดยอาศัยพื้นฐาน ความรู้เดิมที่มีอยู่ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้เป็นไปตามสภาพแวดล้อมที่ทำให้ผู้เรียนได้ประสบกับสภาพปัญหาจริง ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและเกิดการซึมซับประสบการณ์ใหม่ และปรับโครงสร้างให้เข้ากับประสบการณ์นั้น ๆ สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling)

การเล่าเรื่องดิจิทัลเป็นการบอกเล่าเรื่องราวความรู้ต่าง ๆ ที่อยู่กับตัวบุคคล (Tacit knowledge) จากประสบการณ์การดำเนินชีวิต เรื่องที่ซาบซึ้งใจ หรือจากการที่ได้ศึกษา การทำงานที่สั่งสมเป็นทักษะแนวทางในการปฏิบัติ ให้ผู้อื่นได้ฟัง และมุ่งเน้นนำเสนอมุมมองที่น่าสนใจโดยผ่านสื่อประเภทต่างๆ เช่น สื่อประสม สื่อสังออนไลน์ เป็นต้น Bernard (2008 : 120-130) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิส (Constructivist) คือ การสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เอง และสร้างมโนทัศน์ได้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่และสามารถนำมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม ทำให้ผู้เรียนสามารถคิดและเชื่อมโยงความรู้ เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ได้การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างชิ้นงาน ผู้เรียนจะสร้างความรู้ และความรู้ที่สร้างขึ้นนี้สามารถนำไปสู่การสร้างชิ้นงานที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มพูนความรู้มากขึ้นไปด้วย Morra (2013: 100-118)

2.3.1 ความเป็นมาและความหมายของการเล่าเรื่องดิจิทัล

การเล่าเรื่องเป็นส่วนประกอบระหว่าง เรื่องราว และการบอกเล่า โดยใช้วิธีการถ่ายทอดเนื้อเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ แนวคิดเริ่มต้นเกิดจากการเล่าเรื่องชีวประวัติของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งโดยธรรมชาติมนุษย์จะมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่เป็นประวัติศาสตร์ ตำนาน เรื่องเล่าในอดีต อารมณ์ความรู้สึกหรือความเป็นสมัยใหม่ในยุคปัจจุบัน และเพิ่มความน่าสนใจของเรื่องราวโดยการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มีความเฉพาะหรือพิเศษและน่าสนใจ ทำให้เรื่องราวดูมีความหมายและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น ต่อมา Morra (2013: 100-118) มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาสร้างความน่าสนใจของการเล่าเรื่อง ทำให้การเล่าเรื่องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้มากยิ่งขึ้น เมื่อปี ค.ศ. 1990 เมื่อ Ohler (2013: 124) นำการเล่าเรื่องดิจิทัลเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างกว้างขวางในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเริ่มจากการจัดตั้งหน่วยงานกลางชื่อศูนย์กลางการเล่าเรื่องโดยใช้สื่อดิจิทัล (Center of Digital Storytelling) ในรัฐแคลิฟอเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกาจัดตั้งเป็นชุมชนการเล่าเรื่องของกลุ่มคนวัยทำงาน โดยส่วนใหญ่เน้นนำเสนอเรื่องราวชีวิตส่วนตัวประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน และเผยแพร่เรื่องราวให้คนทั่วไปได้รับรู้ ต่อมาได้มีการส่งเสริมการเล่าเรื่องดิจิทัลเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากปัจจัยด้านการผลิตที่ง่ายขึ้น เพราะความสามารถของเทคโนโลยีสมัยใหม่ อีกทั้งราคาของซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการผลิตมีราคาไม่แพงมาก ป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่ดีสำหรับผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 ที่มีความสนใจการใช้เทคโนโลยีอยู่แล้ว ผู้เรียนจะได้รับงานมอบหมายจากผู้สอนให้ค้นคว้าในหัวข้อที่ตนเองสนใจ และนำเสนอออกมาในรูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล กิจกรรมเหล่านี้ เป็นการสร้างความสนใจ และแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนที่เป็น “Digital Native” ได้เป็นอย่างดี จากการที่ผู้เรียนต้องนำเสนอชิ้นงานออกมาในรูปแบบนี้ ผู้เรียนจะได้เห็นศักยภาพของตัวเองในการค้นหาข้อมูล เล่าเรื่องราว การวิเคราะห์ข้อมูล สังเคราะห์ข้อมูล และนำไปสู่การเพิ่มทักษะในการสื่อสาร การนำเสนอ การจัดระเบียบความคิด การคิดตั้งคำถาม และการทำงานเป็นทีมได้ดีอีกด้วย

Lambert (2010: 109) ผู้อำนวยการร่วมของศูนย์กลางการเล่าเรื่องโดยใช้สื่อดิจิทัล ได้เสนอองค์ประกอบของการเล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพว่าควรประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1) การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองของการเล่าเรื่อง ซึ่งสมัยก่อนนิยมเล่าเรื่องราวของบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่น่าสนใจ 2) คำถามสำคัญของเรื่อง ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวชวนน่าติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ 3) เนื้อหาที่สื่อถึงอารมณ์ มีความเกี่ยวข้องและดึงดูดความน่าสนใจจากผู้ชม 4) เสียงบรรยาย การใช้เสียงบรรยายประกอบที่น่าสนใจ ชวนติดตาม 5) ดนตรีประกอบ สนับสนุนเรื่องราวให้น่าติดตามและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น 6) ความคุ้มทุน และ 7) สื่อการแผยแพร่

McWilliam (2009: 130) กล่าวว่า การเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวันให้กับผู้ใช้งานที่สนใจ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นและวัยทำงาน เรื่องราวต่าง ๆ ถูกนำเสนอเพื่อการศึกษาและเรียนรู้ โดยเรื่องที่ได้รับความสนใจส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเรื่องสุขภาพ การบริการสังคม ประวัติศาสตร์และการอนุรักษ์วัฒนธรรม รวมทั้งในเรื่องของการพัฒนาชุมชน สิทธิมนุษยชน และประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

Morra (2013: 119) กล่าวว่า การเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อประโยชน์ด้านการเรียนการสอน โดยเน้นมุมมองของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเล่าเรื่อง ว่าเป็นการบันทึกเรื่องราวโดยการใช้กล้องดิจิทัลแบบธรรมดา สร้างเรื่องราวมัลติมีเดียขนาดสั้นด้วยโปรแกรมหรือเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นคนสร้างเนื้อหาและครูมีส่วนช่วยในการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนสอดคล้องกับแนวคิด

Ohler (2013: 124) กล่าวว่า หัวใจของการเล่าเรื่องดิจิทัลคือ การเล่าเรื่องราว ดังนั้นนักเล่าเรื่องควรเน้นที่การสร้างเรื่องเล่าให้มีความน่าสนใจ มีความชัดเจน และอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเป็นองค์ประกอบในการช่วยสร้างเรื่องราวให้มีความน่าสนใจ เป็นลักษณะของการนำเสนอเนื้อหาที่ผู้ชมต้องอ่านและดูเรื่องราวต่าง ๆ โดยมีส่วนร่วมและความรู้สึกไปกับเนื้อหาที่ได้รับ

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่าการเล่าเรื่องดิจิทัล เป็นการบอกเล่าเรื่องราวความรู้ของตัวบุคคล จากประสบการณ์การดำเนินชีวิต การศึกษา การทำงานที่สั่งสมเป็นทักษะแนวทางในการปฏิบัติ ให้ผู้อื่นได้ฟัง และมุ่งเน้นนำเสนอมุมมองที่น่าสนใจ ให้ความหมายของการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อประโยชน์ด้านการเรียนการสอน โดยเน้นมุมมองของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเล่าเรื่อง สร้างเรื่องราวมัลติมีเดียขนาดสั้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นคนสร้างเนื้อหาและครูมีส่วนช่วยในการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนการสอนให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

2.3.2 แนวคิดของการเล่าเรื่องดิจิทัล

จุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่องดิจิทัลเกิดจากแนวคิดในการนำเสนอเรื่องราว ตัวอย่างเช่น วัยผู้ใหญ่ การนำเสนอเรื่องราวมักเป็นการบอกเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันหรือเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่อยากถ่ายทอดหรือแบ่งปันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับผู้อื่น ซึ่งวิธีการในการบอกเล่าเรื่องราวหรือแบ่งปันเรื่องราวนี้มีรูปแบบการสื่อสารที่พัฒนามาจากในอดีต สำหรับวัยเด็กการเล่าเรื่องหรือการสนทนาเป็นสิ่งจำเป็นต่อการส่งเสริมทักษะ ด้านการสื่อสารรวมทั้งความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ อีกทั้งยังเป็นการแบ่งปัน ประสบการณ์การเรียนรู้ ความรู้สึก ที่จะส่งเสริมพัฒนาการในรูปแบบของการเล่าเรื่องที่สร้างความ บันเทิงและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น Lambert (2015: 109) กล่าวว่า การเล่าเรื่องยังสามารถเชื่อมต่อประสบการณ์การเรียนรู้จากอดีต ปัจจุบันและส่งผลต่อไปยังอนาคต นอกจากนี้ Xu (2011: 96) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญของการของการเล่าเรื่องดิจิทัลประกอบด้วย 1) ความยืดหยุ่น เป็นการเล่าเรื่องราวที่ไม่จำเป็นต้องเป็นลำดับขั้นตอนชัดเจน สามารถนำเสนอวิธีการเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง 2) ความเป็นสากล เกี่ยวข้องกับความสามารถในการใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์จากเนื้อหาของเรื่องเล่าดิจิทัลผ่านการนำเสนอไปยังกลุ่ม ผู้ชมในวงกว้างโดยอาศัยความสามารถของเทคโนโลยีเป็นช่องทางในการนำเสนอเผยแพร่ 3) การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของคนในชุมชน ด้วยวิธีการและกระบวนการในการเล่าเรื่องที่ส่งผลให้เกิดกระบวนการในการแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน รวมทั้งความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ทำให้คนสามารถสร้างความรู้แลกเปลี่ยนแบ่งปันกันได้อย่างสะดวกมากขึ้น ดังตาราง

ตารางที่ 2.6 แนวคิดของการเล่าเรื่องดิจิทัล Lambert (2015 อ้างใน เนาวนิตย์ สงคราม. 2559: 45-58)

หัวข้อ	คำอธิบาย
การบรรยาย	ผู้เล่าเรื่องต้องเป็นผู้บรรยายเอง และถ่ายทอดอารมณ์ไปยังผู้ฟัง
วัสดุดิจิทัล	โปรแกรมผลิตสื่อมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์
ลักษณะการนำเสนอ	การเล่าเรื่องดิจิทัลไม่ใช่การนำเรื่องเก่ามาเล่าใหม่ แต่สามารถนำเรื่องเก่ามาทำให้คลาสสิค หรือสร้างเรื่องใหม่ที่ทันสมัย
เนื้อหา	เนื้อหาต้องสร้างความท้าทายให้ผู้ชมติดตาม อยากรู้อยากเห็น และน่าสนใจ
การนำเสนอประสบการณ์	การเล่าเรื่องดิจิทัลที่ดี ต้องมีการบอกบทเรียนที่ผู้เล่าได้รับ เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นถึงเรื่องเล่าที่มีความหมายและมีคุณค่า แฝงอยู่ในการเล่าเรื่อง

2.3.3 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องดิจิทัล

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องของนักวิชาการของไทยและต่างประเทศ เพื่อนำมาสังเคราะห์หาองค์ประกอบที่สำคัญของการเล่าเรื่องดิจิทัล ดังต่อไปนี้

Bernard (2008 : 120-130) ได้นำเสนอบทความทางวิชาการเกี่ยวกับประโยชนของการเล่าเรื่องดิจิทัล: เครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยกล่าวว่า การเล่าเรื่องดิจิทัล มีความเหมาะสมกับการเรียนการสอนในลักษณะที่เรียกว่า Technology Pedagogical Content Knowledge (TPCK) คือการเรียนรู้เนื้อหาสาระผ่านเทคโนโลยี โดยการใช้การเล่าเรื่องดิจิทัลในการเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนสำหรับการสอนเนื้อหาที่มีจำนวนมาก โดยใช้ในการอธิบายบางหัวข้อหรือนำเสนอเรื่องราวบางอย่าง อธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความคิดให้เข้าใจอย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ซึ่งจากการนำการเล่าเรื่องดิจิทัลไปใช้ในการเรียนการเรียนการสอน พบว่าสามารถช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะการรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการรู้ดิจิทัล ทักษะความรู้เกี่ยวกับโลก ทักษะด้านเทคโนโลยี ทักษะการรู้ภาพ และทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นต้น นอกจากนี้พบว่า ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร โดยเรียนรู้ในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลในหัวข้อที่สนใจซักถามปัญหาเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ต้องการ จัดระบบข้อมูลและความคิดต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นในมุมมองที่สนใจ และสร้างเรื่องราวที่มีความหมาย ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ จากประโยชน์ของการเล่าเรื่อง นอกจากนี้การเล่าเรื่องดิจิทัลสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับการเรียนในศตวรรษนี้ หากผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนจะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมในเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

Yang Wu (2012: 1011-1023) ได้ศึกษาการใช้การเล่าเรื่องดิจิทัลในการเพิ่มประสิทธิภาพของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาความคิดวิจารณญาณ และแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบกึ่งทดลอง เก็บข้อมูลทั้งแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้เรียนและผู้สอนใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรงเรียนมัธยม ที่มีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษและมีผู้เรียนเป็นชาวต่างชาติ จำนวน 110 คน ผลการวิจัยพบว่า การเรียนการสอนโดยใช้การเล่าเรื่องดิจิทัลสามารถพัฒนาผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันในด้านภาษา ทั้งการฟัง อ่าน และเขียนได้เป็นอย่างดี ในด้านความคิดวิจารณญาณ ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการ ในการประเมินคัดเลือกสารสนเทศ โดยอาศัยเกณฑ์ในการประเมิน 5 ข้อ ได้แก่ การยอมรับสมมติฐาน การอุปนัย การนิรนัย การตีความและการประเมินสารสนเทศเพื่อนาข้อมูลที่ได้มาสร้างเป็นเรื่องราวในการถ่ายทอด ซึ่งต้องอาศัยความคิดวิจารณญาณเพื่อสร้างเนื้อหาที่มีความน่าสนใจและน่าติดตาม นอกจากนี้การเล่าเรื่องดิจิทัลสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียน การสอน ผู้เรียนเห็นความสำคัญและให้ความสนใจกับเนื้อหาวิชาเรียนมากยิ่งขึ้น และมีการกำกับ ตนเองในการความสามารถในการสร้างชิ้นงานให้สาเร็จตามเป้าหมายการเรียนรู้ โดยเปรียบเทียบกับกลุ่มผู้เรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนในห้องเรียนเป็นฐาน

Gregori-Signes (2014: 58-69) ได้ศึกษาเรื่องการใช้การเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อสนับสนุนแนวคิดการวิพากษ์เชิงสังคมรวมทั้งการสอนในเรื่องความหลากหลายในการใช้สื่อประกอบ โดยวิเคราะห์จากเรื่องราวดิจิทัล จำนวน 50 เรื่อง ที่ผู้เรียนพัฒนาขึ้น โดยผู้เรียนเป็นผู้เลือกหัวข้อที่ต้องการนำเสนอ เช่น ความรุนแรง สงคราม การเหยียดสีผิว ซึ่งผลงานที่ได้ เป็นการนำเสนอเนื้อหาผ่านมุมมองการคิดเชิง วิพากษ์รวมทั้งประเด็นเรื่องเหตุผลในการเลือกใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อประกอบในการนำเสนอ ผลจากการใช้แนวคิดของความหลากหลายของสื่อในการอธิบายกระบวนการผลิต พบว่า ผู้เรียนไม่ได้ให้ความสำคัญกับการจัดลำดับเรื่องราว รูปภาพ โดยขาดการออกแบบในส่วนของพล็อตเรื่องหรือการลำดับเรื่องราว ผ่านสตอรี่ไลน์ รวมทั้งขาดการนำเสนอมุมมองที่น่าสนใจ แนวทางในการทาวิจัยครั้งต่อไป เสนอให้มีการวิเคราะห์องค์ประกอบของการพัฒนาสื่อ หรือการออกแบบการนำเสนอ โดยพิจารณา จากแนวคิดในการพัฒนาและจุดมุ่งหมายในการนำเสนอไอเดีย

Morra (2013 อ้างในศิริวัจนา แก้วผนึก 2560: 100-118) ได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสลับบทบาทจากผู้สร้างเป็นผู้ชมในการเล่าเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนฝึกการพัฒนาและประเมินตนเองได้ กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เรียนที่มีอายุระหว่าง 9-13 ขวบ ผลการวิจัยพบว่า การให้ผู้เรียนสลับมุมมองจากการเป็นผู้สร้างชิ้นงาน เป็นผู้ชมผลงานนั้น ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้เทคนิคในการประเมินตนเองผ่านกระบวนการตั้งคำถามเกี่ยวกับการประเมินตนเองในหัวข้อและประเด็นต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนด นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับเนื้อหาและสื่อต่าง ๆ ที่นำเสนอผ่านเรื่องราวที่ตนเองสร้างขึ้น เป็นการสะท้อนความรู้จากการปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนฝึกกระบวนการคิดและปลูกฝังเข้าไปในกระบวนการทำงานต่อไป นอกจากนี้ผู้วิจัยเสนองานวิจัยต่อไปในอนาคต โดยปรับเปลี่ยนมุมจากผู้ชมเป็นบรรณาธิการ)editor) เพื่อที่จะสามารถพัฒนาและปรับปรุงงานให้ดียิ่งขึ้น

Ohler (2013 อ้างในศิริวัจนา แก้วผนึก 2560: 122-131) ได้เสนอขั้นตอนการพัฒนาการเล่าเรื่องโดยใช้สื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning) เป็นการระดมความคิดเห็น ตัดสินใจและกำหนดทิศทางใน การสร้างเรื่องราว ค้นคว้าหาข้อมูล ขั้นที่ 2 การพัฒนา (Development) สร้างแผนผังเรื่องราว สตอรี่บอร์ด สร้างและรวบรวมสื่อดิจิทัล ขั้นที่ 3 การประเมินและปรับปรุง (Evaluation and Improvement) ประเมิน และปรับปรุงสื่อให้สมบูรณ์แบบ และขั้นที่ 4 แบ่งปันเรื่องราว สะท้อนความคิด (Sharing with others reflecting on the process) นำเสนอเรื่องราวผ่านทางสื่อต่าง ๆ และนำผลที่ได้มาสะท้อนคิดร่วมกัน เพื่อปรับปรุงแก้ไข ผลงานให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Franks (2013: 329-340) ได้ศึกษาบทบาทของบรรณารักษ์ในการสร้างการเชื่อมต่อหรือการมีส่วนร่วม ในเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัล วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้คือ การพัฒนาบรรณารักษ์ให้ กลายเป็นนักเล่าเรื่องจะเกี่ยวข้องใน 3 ประเด็น ได้แก่การรวบรวมจัดเก็บ (Curate) การเล่าเรื่องราว อย่างมีจังหวะ (Choreograph) และการเชื่อมต่อเรื่องราวระหว่างผู้ใช้บริการและทรัพยากรดิจิทัล (Connects) เทคนิคในการนำเสนอเรื่องราว คือ ไม่ควรเล่าเรื่องที่มีความเฉพาะเจาะจงมากเกินไป เช่น เป็นเรื่องราวของหน่วยงาน เพราะจะเป็นการจำกัดกลุ่มผู้ใช้และไม่เกิดการมีส่วนร่วมในเนื้อหา ควรเล่าเรื่องที่สามารถเชื่อมความรู้สึกของชุนชนเข้ามาร่วมด้วย ให้มีความรู้สึกต่อเรื่องราวที่นำเสนอ และเล่าเรื่องให้มีความแตกต่างจากมุมมองที่เคยนำเสนอทั่วไป ให้เนื้อหามีความน่าสนใจมากขึ้น เช่น การเล่าเรื่องของอาหารในมุมมองที่แตกต่างไปจากที่ผู้ใช้บริการเคยรับสาร นอกจากนี้ยังสร้างความร่วมมือในเนื้อหาร่วมกับสถาบัน บริการสารสนเทศอื่น ๆ หลังจากนั้นสร้างช่องทางในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลผ่านทวิตเตอร์ โดยการติดแฮชแท็ก #collectionfishing เพื่อให้ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมและส่งเสริมการเข้าใช้ ดังนั้นบทบาทของ บรรณารักษ์ยุคดิจิทัล คือการเชื่อมต่อเรื่องราวที่ถูกจัดเก็บ นำเสนอข้อมูลอย่างถูกต้องไปยังผู้ใช้บริการ ที่มีความสนใจเนื้อหานั้นโดยเฉพาะ จะทำให้เพิ่มคุณค่าของสารสนเทศให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น

Pardo (2014: 1023-1030) ได้ศึกษาผลการนำกระบวนการเล่าดิจิทัลไปใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการมรดกทางวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่องดิจิทัลมีความเกี่ยวข้องและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และสนับสนุนการดำเนินงานใน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านการศึกษาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ โดยให้ผู้เรียนค้นคว้าเรื่องราวและบอกเล่าเรื่องราวที่ตนเองสนใจ ผู้เรียนสามารถสร้างเรื่องเล่าดิจิทัล เป็นการพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารโดยเรียนรู้กระบวนการในการวิเคราะห์ จัดระบบแนวคิด การซักถามปัญหา การแสดงความคิดเห็น และการสร้างวิธีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองของผู้เรียนเอง ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการผลิต และนำเสนอแนวคิดและความรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย 2) ใช้เป็นสื่อกลาง เรื่องเล่าดิจิทัลสามารถใช้เป็นสื่อในการนำเสนอของที่จัดเก็บในพิพิธภัณฑ์ที่สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้เข้าได้เป็นอย่างมาก โดยผู้เข้าชมส่วนใหญ่คาดหวังจะได้รับความรู้จากการนำเสนอประสบการณ์บางอย่างโดยเฉพาะ การเรียนรู้จากสื่อทำให้ได้ทั้งความรู้และความบันเทิง เพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์กับสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี และ 3) ด้านการท่องเที่ยวด้วยคุณลักษณะของสื่อเรื่องเล่าดิจิทัลที่มีการเคลื่อนไหว และสามารถในรูปแบบมัลติมีเดีย ทำให้สร้างความน่าสนใจและใช้เป็นสื่อ เพื่อการประชาสัมพันธ์และดึงดูดนักท่องเที่ยวได้มากยิ่งขึ้น สร้างการมีส่วนร่วมในการรับชมและ ทำให้เกิดการเรียนรู้ในสถานที่ต่าง ๆ ระหว่างการรับชมได้อย่างสนุกสนานและได้ความรู้

Smeda (2014: 1201-1210) ได้ศึกษาการนำการเล่าเรื่องดิจิทัลมาใช้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนตลอดระยะเวลา 12 ปีที่ผ่านมา มีการนำการเล่าเรื่องดิจิทัลไปใช้ในหลากหลายวงการ เช่น โรงเรียน ห้องสมุด ศูนย์กลางชุมชน พิพิธภัณฑ์ การแพทย์และการพยาบาล ธุรกิจและอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งถือเป็นปรากฏการณ์สำคัญในการบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อประโยชน์ในการดำเนินกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย จากการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่องดิจิทัลเมื่อนามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานในเชิงรุกมากกว่าเป็นผู้คอยรับสารเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้เป็นการส่งเสริมให้ใช้ความสามารถของเทคโนโลยีในการบูรณาการสื่อหลายหลายรูปแบบเพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ปัญหาสำคัญที่พบใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเล่าเรื่องดิจิทัลของผู้เรียน คือ การค้นคว้าหาข้อมูล โดยเฉพาะข้อกาจัดด้านวัฒนธรรมที่ทำให้ผู้เล่าเรื่องไม่สามารถถ่ายทอดหรือแบ่งปันประสบการณ์ได้อย่างเต็มที่ ส่งผลต่อการจัดการและการเขียนเรื่องราวให้มีความลึกซึ้งเท่าที่ควร ดังนั้นสิ่งสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน คือ ความสามารถสื่อสาร โดยเรียนรู้เรื่องการจัดการแนวคิดต่าง ๆ การตั้งคำถามต่อเรื่องราว การขยายความคิดเห็น และการ สร้างเรื่องเล่าให้มีความน่าสนใจ

Dush (2014: 201-210) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อบอกเล่าเรื่องราวจากความหลากหลายทางวัฒนธรรมและสะท้อนประสบการณ์ของแต่ละคน โดยใช้กระบวนการสืบสอบเป็นขั้นตอนในการค้นหาเรื่องราวเพื่อนำเสนอ เพื่อต้องการให้ผู้เรียนมีความชัดเจนในประเด็นต่าง ๆ และการใช้วิธีการแก้ไขปัญหาโดยใช้การเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนคิดหาหนทางนำไปสู่การแก้ไขปัญหา และฝึกการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบเพื่อให้การนำเสนอเรื่องราวมีความชัดเจน ผลการวิจัยพบว่า ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางในการพัฒนาการเล่าเรื่องดิจิทัล โดยสรุปเป็น 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย การสำรวจ การสะท้อน และถ่ายทอดเรื่องราว ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการเรียนรู้จากขั้นตอนต่าง ๆ ที่ได้ลงมือปฏิบัติ และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้น

Carrera (2015: 1012-1021) ได้ศึกษาการนำกระบวนการการเล่าเรื่องดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนการออกแบบการสอนโดยใช้ ADDIE โมเดล งานวิจัยนี้สนใจว่า ผู้เรียน แต่ละคนมีวิธีการใช้ประโยชน์จากการเล่าเรื่องดิจิทัลอย่างไร ซึ่งแนวคิดนี้เชื่อว่าการเล่าเรื่องดิจิทัล สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี กระบวนการวิจัย การนำเสนอ การจัดการข้อมูลและเทคนิคในการเขียนข้อมูล โดยนำเสนอโมเดลในการพัฒนาการเล่าเรื่องดิจิทัล ผ่าน ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผล โดยองค์ประกอบสำคัญของการกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล คือ การเลือกเรื่องที่ต้องการเล่าอย่างมีความหมาย การเขียนบทบรรยาย และองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลที่ มีคุณภาพ รวมทั้งขั้นตอนในการประเมินตลอดกระบวนการ ผลการศึกษาครั้งนี้ ได้วิธีการและเทคนิคในการออกแบบ รวมทั้งการประเมินผลผ่านรูบิค เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้สอนหรือนักการศึกษา ที่สนใจนาการเล่าเรื่องดิจิทัลไปใช้ในบริบทของการเรียนการสอนต่อไป

จากงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสังเคราะห์กระบวนการการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อนำไปใช้ ดังตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.7 การสังเคราะห์ขั้นตอนการเล่าเรื่องดิจิทัล

ขั้นตอน	Bernard (2008)	Yang & Wu (2012)	Gregori-Signes (2014)	Morra (2013)	Ohler (2013)	Franks (2013)	Pardo (2014)	Smeda (2014)	Dush (2014)	Carrera (2015)	ศิริวัจนา แก้วผึก (2560)	รวม
ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด												
1. กำหนดปัญหา	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11
2. วางโครงเรื่อง	√	√	√	√	√		√	√			√	8
3. ค้นคว้าเรื่องราว	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11
ขั้นที่ 2 การพัฒนาเรื่องราว												
4. บอกเล่าเรื่องราว	√	√		√	√	√	√	√			√	8
5. วิเคราะห์องค์ประกอบ		√	√	√	√	√	√	√	√		√	9
6. รวบรวมสื่อ	√			√		√	√	√	√	√	√	8
7. สร้างสรรค์เรื่องราว	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11
ขั้นที่ 3 ปรับปรุง และประเมินผล												
8. ปรับปรุงเรื่องราว	√	√	√	√	√		√	√		√	√	9
9. ประเมินผล	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	10
ขั้นที่ 4 เผยแพร่เรื่องราว												
10. แบ่งปันเรื่องราว	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	10
11. สะท้อนคิด	√	√		√	√	√	√	√	√		√	9
รวม	10	8	1	1	9	10	1	8	7	1		

จากตารางที่ 2.7 การสังเคราะห์ขั้นตอนของการเล่าเรื่องดิจิทัล ผู้วิจัยเลือกข้อมูลทั้งหมดเพื่อนำเป็นกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เนื่องจากมีความสอดคล้อง เหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้ และจัดกลุ่มขั้นตอนแบ่งออกเป็น 4 ขั้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด เป็นขั้นตอนของการวางแผน กำหนดทิศทางในการสร้างเรื่องราว ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ๆ ดังนี้

1.1 กำหนดปัญหา การวางแผน กำหนดแนวคิดในการพัฒนาเรื่องราว

1.2 วางโครงเรื่อง

1.3 ค้นคว้าสำรวจข้อมูล

ขั้นที่ 2 การพัฒนาเรื่องราว เป็นขั้นตอนของการสร้างเรื่องราว จากแนวคิดและมุมมอง ที่กำหนดไว้ในขั้นต้น วางแผน เขียนโครงร่าง และโดยใช้องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลมีเดียประกอบกัน เพื่อให้เรื่องราวมีความน่าสนใจ ผ่านขั้นตอนการผลิตโดยโปรแกรมต่าง ๆ ที่จัดเตรียมไว้ ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ๆ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 บอกเล่าเรื่องราว

2.2 วิเคราะห์องค์ประกอบ โดยการเขียนสตอรี่บอร์ด

2.3 รวบรวมสื่อ รวบรวมภาพ เสียง และวิดีโอประกอบ

2.4 สร้างสรรค์เรื่องราว

ขั้นที่ 3 ปรับปรุง และประเมินผล เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์ ก่อนนำไปประเมินผล และนำผลประเมินที่ได้กลับมาแก้ไขอีกครั้ง เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ประกอบด้วย

3.1 ปรับปรุงเรื่องราว ตรวจสอบ แก้ไข ตัดต่อเรื่องราวให้สมบูรณ์

3.2 ประเมินผลงานโดยผู้อื่น

ขั้นที่ 4 เผยแพร่เรื่องราว สะท้อนคิด นำผลงานที่ผ่านการประเมิน เผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ จากนั้นเป็นขั้นตอนของการสะท้อนคิดจากผลการดำเนินงานของตนเอง เป็นการสะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขงานในครั้งต่อไปให้ดียิ่งขึ้น ประกอบด้วย

4.1 แบ่งปันเรื่องราว

4.2 สะท้อนคิด

สำหรับการประเมินการเล่าเรื่องดิจิทัล มีการพัฒนาวิธีในการประเมินที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่ผู้สร้างต้องการวัด โดยส่วนใหญ่นิยมใช้การประเมินแบบรูบริคส์ (ศิริวัจนา แก้วผนึก, 2560) จากนั้นวิเคราะห์และจัดกลุ่มของเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน เพื่อนมาเป็นแนวทาง ในการออกแบบแบบประเมินผลผลิตเรื่องเล่าดิจิทัลเพื่อใช้ในการประเมินความสำเร็จของการสร้างชิ้นงานของผู้เรียนในกระบวนการวิจัย

2.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis)

2.4.1. ความหมายของการวิเคราะห์องค์ประกอบ

การวิเคราะห์องประกอบ (Factor Analysis) มีชื่อเรียกในภาษาไทยหลายคำ เช่น การวิเคราะห์องค์ประกอบ การวิเคราะห์ตัวประกอบ การวิเคราะห์ และองค์ประกอบ เป็นต้น สำหรับการวิจัยครั้งนี้ใช้คำว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้

กัลยา วานิชบัญชา (2551: 77) การวิเคราะห์องค์ประกอบ หมายถึง เทคนิคที่ใช้ในการสรุปรายละเอียดของตัวแปรหลายตัว หรือเรียกว่าเป็นเทคนิคที่ใช้ในการลดจำนวนตัวแปร โดยศึกษาถึงโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปร และสร้างตัวแปรใหม่เรียกว่า องค์ประกอบ ซึ่งองค์ประกอบที่สร้างขึ้นจะเป็นการนำตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันหรือมีความร่วมกันสูงมารวมกันเป็นองค์ประกอบเดียวกัน ส่วนตัวแปรที่อยู่คนละองค์ประกอบมีความร่วมกันน้อย หรือไม่มีความสัมพันธ์กันเลย

ไชยันต์ สกุลศรีประเสริฐ (2556: 1-16) การวิเคราะห์องค์ประกอบ หมายถึง เทคนิคหรือวิธีการทางสถิติที่มีวัตถุประสงค์เพื่อลดปริมาณข้อมูลหรือลดจำนวนตัวแปรในการวิจัย โดยอาศัยการรวมตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันมาสร้างเป็นองค์ประกอบ (Factor) ที่อยู่เบื้องหลังตัวแปรเหล่านั้น ซึ่งส่งผลให้นักวิจัยเข้าใจโครงสร้างระหว่างตัวแปรต่างๆ ดี และนอกจากนี้คุณสมบัติเด่นอีกประการหนึ่งที่วิเคราะห์ได้ คือ ลดความคลาดเคลื่อนในการวัด (Measurement error) ซึ่งเป็นประโยชน์ในการนำปัจจัยที่วิเคราะห์ได้ทำการศึกษาต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นงลักษณ์ วิรัชชัย (2550: 39-45) การวิเคราะห์องค์ประกอบ หมายถึง เทคนิคในการค้นหาตัวประกอบต่างๆ ที่เป็นตัวแปรในกลุ่มนั้น ชุดนั้นมีองค์ประกอบร่วมกันหรือสัมพันธ์กัน ช่วยให้ทราบว่ามีตัวประกอบอะไรบ้าง ที่กลุ่มตัวแปรเหล่านั้นวัดร่วมกัน มี 2 ลักษณะ คือ 1) เป็นการวิเคราะห์เพื่อหาว่ามีตัวประกอบใดบ้างที่ตัวแปรเหล่านั้นต่างก็ร่วมกัน เรียกได้ว่าเพื่อที่จะบรรยาย หรือสำรวจค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวแปร (กลุ่มย่อย) ในตัวแปรต่างๆที่ศึกษาทั้งหมด (กลุ่มใหญ่) เรียกการวิเคราะห์วิธีนี้ว่า Exploratory Factor Analysis (EFA) และ 2) เป็นการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมุติฐานว่า สมมุติฐานโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่กำหนดไว้นั้น เมื่อนำข้อมูลที่ไปเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ด้วยเทคนิคนี้แล้วมีความสอดคล้องกันหรือไม่ เรียกการวิเคราะห์วิธีนี้ว่า Confirmatory Factor Analysis (CFA)

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบ หมายถึง เทคนิคหรือวิธีการทางสถิติใช้สำหรับค้นหาตัวประกอบและวิเคราะห์กลุ่มตัวแปรที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเป็นองค์ประกอบเดียวกัน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis เรียกว่า EFA) และ 2) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis เรียกว่า CFA)

2.5.2 ประเภทของการวิเคราะห์องค์ประกอบ

การวิเคราะห์องค์ประกอบ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis หรือเรียกว่า EFA) เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบที่นักวิจัยมุ่งศึกษาโมเดลการวัด (Measurement model) โดยที่ไม่มีสมมุติฐานกำหนดไว้ แต่ใช้ข้อมูลทางสถิติเป็นเครื่องมือในการระบุความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร (Variable) กับองค์ประกอบ (Factor) ดังนั้นผู้วิจัยจึงไม่ทราบล่วงหน้าว่าองค์ประกอบที่จะได้ควรมีจำนวนเท่าใดและองค์ประกอบแต่ละด้านมีชื่อว่าอะไร เนื่องจากข้อมูลความสัมพันธ์ดังกล่าวมาจากการคำนวณ ไม่ได้มาจากทฤษฎี

2. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis หรือเรียกว่า CFA) เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบที่นักวิจัยได้สร้างโมเดลการวัดเอาไว้แล้ว และรู้ว่ามีจำนวนองค์ประกอบเท่าใด แต่ละองค์ประกอบประกอบชื่ออะไรและประกอบไปด้วยตัวแปรใดบ้าง นักวิจัยจึงใช้สถิติเพื่อเป็นการพิสูจน์ความถูกต้องของโมเดลการวัดจากที่กล่าวมาจะแสดงให้เห็นว่าการวิเคราะห์องค์ประกอบทั้ง 2 ด้านมีความแตกต่างกันในรากเหง้าที่มาและปรัชญาโดยเฉพาะทฤษฎีที่อยู่เบื้องหลังที่โมเดลการวัด

จากคำอธิบายข้างต้น ผู้วิจัยจึงแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการวิเคราะห์องค์ประกอบทั้ง 2 ประเภท ดังตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.8 การเปรียบเทียบการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจกับการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ	การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน
1) ตัวแปรที่นำมาวิเคราะห์ยังไม่มีทฤษฎีเบื้องหลังชัดเจน	1) กรอบความคิดชัดเจน มีทฤษฎีที่เข้มแข็งหรือหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ชัดเจนอยู่เบื้องหลัง
2) หาว่าองค์ประกอบมีจำนวนเท่าใด	2) จำนวนองค์ประกอบถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า
3) ค้นหาแผนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรประกอบกับตัวแปรสังเกตได้	3) ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบกับตัวแปรสังเกตได้ถูกกำหนดไว้ก่อนการวิเคราะห์
4) ตัวแปรสังเกตได้สามารถสัมพันธ์กับตัวประกอบใดก็ได้	4) ตัวแปรสังเกตได้สัมพันธ์กับบางตัวประกอบเท่านั้น

ในปัจจุบันการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันได้รับความนิยมมากขึ้นและเข้ามาแทนที่การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ ทั้งนี้เป็นเพราะการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจมีข้อจำกัดหลายประการ เช่น รูปแบบวิเคราะห์ที่หลากหลายส่งผลให้ผลการวิเคราะห์ที่ไม่สอดคล้องกันบ่อยครั้ง พบว่าองค์ประกอบที่ได้แปลความหมายค่อนข้างยากเพราะองค์ประกอบประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ที่มีเนื้อหาไม่ค่อยสอดคล้องกัน เนื่องจากการพิจารณาว่าองค์ประกอบใดควรประกอบด้วยตัวแปรสังเกต (observed variable) ได้ตัวใดด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจนั้น เป็นการจัดกลุ่มตามค่าทางสถิติมากกว่าเนื้อหาทฤษฎี นอกจากนี้ข้อตกลงเบื้องต้นบางประการของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจยังค่อนข้างเข้มงวดและไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง เช่น ตัวแปรที่สังเกตได้ทุกตัวเป็นผลมาจากองค์ประกอบร่วมทุกตัว หรือความคลาดเคลื่อนของตัวแปรสังเกตได้ไม่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันสามารถแก้ปัญหาของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจได้เกือบหมด

2.4.3 ข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบ

สถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบ มีข้อตกลงเบื้องต้น (นงลักษณ์ วิรัชชัย. 2550: 39-45)

1. ตัวแปรที่คัดเลือกมาวิเคราะห์องค์ประกอบ ต้องเป็นตัวแปรที่มีค่าต่อเนื่อง หรือมีค่าในมาตราระดับช่วง (Interval scale) และมาตราอัตราส่วน (Ratio scale) เนื่องจากการวิเคราะห์องค์ประกอบ ตัวแปรที่คัดเลือกมาวิเคราะห์องค์ประกอบควรมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

2. ตัวแปรที่คัดเลือกมาวิเคราะห์องค์ประกอบ ควรมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในระดับสูง ($r = 0.30 - 0.70$) รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบและตัวแปรที่อยู่ในรูปเชิงเส้น (linear) เท่านั้น

3. จำนวนตัวแปรที่คัดเลือกมาวิเคราะห์องค์ประกอบ ควรมีจำนวนมากกว่า 30 ตัวแปร

4. กลุ่มตัวอย่าง ควรมีขนาดใหญ่และควรมีมากกว่าจำนวนตัวแปร ซึ่งมักมีคาถามว่าควรมากกว่ากี่เท่า มีบางแนวคิดที่เสนอแนะให้ใช้จำนวนข้อมูลมากกว่าจำนวนตัวแปรอย่างน้อย 5 – 10 เท่า หรืออย่างน้อยที่สุด สัดส่วนจำนวนตัวอย่าง 3 ราย ต่อ 1 ตัวแปร

5. กรณีที่ใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Principle component analysis) ตัวแปรแต่ละตัวหรือข้อมูล ไม่จาเป็นต้องมีการแจกแจงแบบปกติ แต่ถ้าตัวแปรบางตัวมีการแจกแจงเบ้ค่อนข้างมาก และมีค่าต่ำสุด และค่าสูงสุดผิดปกติ (Outlier) ผลลัพธ์ที่ได้อาจจะไม่ถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 การสนทนากลุ่ม (Focus Group)

การสนทนากลุ่ม (Focus Group) มักถูกกำหนดให้ใช้ในการวิจัยทางสังคมศาสตร์ และมีประวัติศาสตร์อันยาวนานในการใช้เพื่อวิจัยตลาด (Morgan.1988: 10) โดยการสนทนากลุ่มนั้นเป็นกลุ่มของบุคคลที่ถูกเลือกโดยผู้วิจัย เพื่อทำการอภิปราย และให้ความคิดเห็น แลกเปลี่ยนทัศนะกันอย่างกว้างขวางในประเด็นต่างๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเจาะจง เพื่อที่จะหาข้อมูลที่ถูกต้องตรงประเด็นสำหรับตอบคำถามวิจัยเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ ซึ่ง Powell and Single (1996: 499) และ วรรณี แกมเกตุ (2551: 254-255) กล่าวว่าระหว่างผู้นำการสนทนาและผู้ร่วมสนทนา หรือระหว่างผู้วิจัยกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญหรือผู้รู้ (Key Informants) โดยควรมีสมาชิกในวงสนทนา 7-8 คน เพื่อความพอเหมาะในการโต้แย้งซึ่งผู้กำหนดการสนทนาต้องกำหนดประเด็นคำถามล่วงหน้า ที่เป็นหลักในของการศึกษา และ คำถามทุกข้อต้องประกอบด้วยตัวแปร ที่สามารถตอบวัตถุประสงค์ได้ชัดเจน รวมทั้งคำถามแต่ละข้อต้องตั้งสมมุติฐานย่อยๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อให้ได้คำตอบในเชิงเหตุผล (อรุณี อ่อนสวัสดิ์, 2551: 146) เป้าหมายหลักการวิจัยแบบการจัดสนทนากลุ่ม คือการเรียนรู้และทำความเข้าใจในความเชื่อทัศนคติและ ความรู้สึกของผู้เข้าร่วมสนทนาซึ่งแน่นอนหลายคนเห็นว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมสนทนาเป็นกุญแจสำคัญของวิธีการที่มีแนวคิดว่ากระบวนการกลุ่มสามารถช่วยให้ผู้เข้าร่วมสนทนา ชี้แจงหรืออธิบาย ความคิดและทัศนคติของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ร่วมทั้งช่วยเสริมสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ที่รู้สึกว่าพวกเขามีสิ่งน้อยที่จะพูด ซึ่งการพูดคุยสื่อสารกันของผู้เข้าร่วมสนทนาจะช่วยแจกแจงถึงความคิดเห็นทัศนคติหรือค่านิยมที่มีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างกันที่แสดงออกมา

2.5.1 องค์ประกอบของการสนทนากลุ่ม

สำหรับในการเก็บข้อมูลในการวิจัยแบบการจัดสนทนากลุ่มนั้นเป็นเป็นการรวมเอาองค์ประกอบที่สำคัญที่ใช้ในการเก็บ ข้อมูลเชิงคุณภาพคือการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัวมารวมกันแต่ในบางงานวิจัยซึ่งมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเช่น ต้องการข้อมูลที่มีสภาพตามธรรมชาติข้อมูลที่มีลักษณะพิเศษ การสนทนากลุ่มก็ไม่สามารถมาแทนที่วิธีการ ทั้งสองได้ โดยการจัดสนทนากลุ่มไม่ใช่กระบวนการตามธรรมชาติ แต่เป็นกระบวนการที่มีแบบแผน การจัดสนทนากลุ่มมีประโยชน์อย่างยิ่งเมื่อมีความแตกต่างระหว่างผู้ร่วมกลุ่มสนทนา และผู้เชี่ยวชาญ และเมื่อภาษาที่ใช้ในแต่ละวันและวัฒนธรรมของกลุ่มเฉพาะเป็นสิ่งที่น่าสนใจ รวมทั้งเมื่อแต่ละบุคคลต้องการที่จะวินิจฉัยระดับของความคิดเห็นส่วนใหญ่ในหัวข้อที่นำเสนอด้วย (Morgan and Kreuger. 1993: 62)

1. ประเด็นที่ต้องการสนทนา ซึ่งจะทาให้สามารถรับทราบความคิดเห็นในแง่มุมต่าง ๆ

2. แนวคำถาม ที่จะต้องกำหนดไว้ก่อนล่วงหน้า และจะต้องมีการจัดเป็นหมวดหมู่ และลำดับก่อนหลัง เพื่อป้องกันความสับสนในการสนทนา

3. การคัดเลือกผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม โดยจะคัดเลือกผู้ที่มีประสบการณ์ตรง และมีภูมิหลังคล้าย ๆ กันหรือใกล้เคียงกัน เพื่อประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างสมาชิกในกลุ่ม

4. บุคลากรที่จะดำเนินการสนทนากลุ่ม ประกอบด้วย

4.1 พิธีกร ที่จะทำหน้าที่ถามคำถาม และนำการพูดคุย รวบทั้งควบคุมการสนทนาให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ กระตุ้นให้สมาชิกได้แสดงความคิดเห็นอย่างทั่วถึง เท่าเทียมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ผู้จดบันทึกการสนทนา ซึ่งจะจดทั้งคำพูด อากัปกริยาท่าทาง อารมณ์ รวมทั้งการบันทึกผังการนั่งของสมาชิกผู้เข้าร่วมสนทนาด้วย

4.3 ผู้ช่วยดำเนินรายการ เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกให้แก่กลุ่มผู้สนทนานทุกด้าน อาทิ การบริการน้ำ อาหารว่าง รวมทั้งคอยควบคุมไม่ให้กลุ่มผู้สนทนาได้รับการรบกวนจากภายนอก

5. อุปกรณ์ที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ที่จำเป็น ประกอบด้วย 1) เครื่องบันทึกเสียง โดยจะต้องเตรียมสำรองแบตเตอร์รี่ให้เพียงพอ 2) สถานที่สำหรับการสนทนา ซึ่งจะต้องเป็นสถานที่ที่สมาชิกรู้จัก มีความสะดวกสบาย เงียบสงบไม่พลุกพล่าน หรือมีเสียงรบกวน 3) ของที่ระลึก เพื่อตอบแทนสมาชิกที่เข้าร่วมกลุ่มสนทนา ซึ่งจะแจกให้หลังเสร็จการสนทนาแล้ว 4) อาหารว่าง น้ำดื่ม ระหว่างการสนทนา รวมทั้งอุปกรณ์เสริมการพูดคุย อาทิ รูปภาพ เอกสาร หนังสือ ฯลฯ และ 5) ระยะเวลาที่เหมาะสม คือไม่ควรเกินกว่า 2 ชั่วโมงโดยประมาณ

2.6.2 การดำเนินการสนทนากลุ่ม

1. เชิญสมาชิกเข้าห้องที่จัดเตรียมไว้ หากเป็นห้องที่ใหญ่ และสมาชิกนั่งห่างกัน อาจต้องมีระบบเสียงเข้ามาช่วยให้การสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่นชัดเจน

2. ควรมีป้ายชื่อ (อาจเป็นชื่อจริงหรือชื่อสมมุติก็ได้) สำหรับสมาชิกทุกคน โดยวางป้ายชื่อไว้ด้านหน้าเพื่อให้สามารถเรียกชื่อกันได้

3. เริ่มต้นด้วยการแนะนำตนเอง และทีมงานโดยพิธีกรจะชี้แจงวัตถุประสงค์การสนทนา พร้อมทั้งแจ้งด้วยว่าจะมีการบันทึกเสียงไว้ด้วย

4. สร้างบรรยากาศ สร้างความคุ้นเคย และเริ่มคำถามตามลำดับที่เตรียมไว้

5. เปิดโอกาสให้สมาชิกมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยพิธีกรต้องคอยกระตุ้นให้สมาชิกได้แสดงความเห็นอย่างทั่วถึง รวมทั้งคอยจำกัดเวลาสำหรับสมาชิกบางรายที่ใช้เวลามากเกินไปในการแสดงความคิดเห็น หรือคอยครอบงำความคิดผู้อื่น

6. เมื่อได้พูดคุยจนครบประเด็น และถึงเวลาที่ต้องยุติ (ไม่ควรเกิน 2 ชั่วโมง) พิธีกรกล่าวยุติการสนทนา กล่าวขอบคุณ และแจกของที่ระลึกแก่ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม

การจัดสนทนากลุ่มนั้นช่วยให้ค้นพบ หรือก่อให้เกิดสมมติฐานการวิจัย และพัฒนาคำถามหรือแนวคิดสำหรับแบบสอบถามและร่างถามเพื่อการสัมภาษณ์ อย่างไรก็ตามวิธีการนี้ก็ยังมีข้อจำกัดในด้านความสามารถของการอ้างอิงไปสู่ประชากรทั้งหมด ซึ่งโดยหลักการแล้ว เป็นเพราะจำนวนสมาชิกที่ร่วมสนทนากลุ่มมีขนาดเล็ก และมีความเป็นไปได้ที่กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถเป็นตัวแทนประชากรที่ดีได้

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า คุณค่าของการจัดสนทนากลุ่ม นับเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับนักวิจัยทางสังคมศาสตร์ ซึ่งมีทั้งศักยภาพและข้อจำกัด ซึ่งการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นการอภิปรายที่มีแบบแผนอันเป็นกิจกรรมกลุ่มในสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เพื่อให้กลุ่มดังกล่าวสร้างผลการวิจัยทางสังคมศาสตร์ได้

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Karaduman (2015: 3039 – 3043) ได้ศึกษารูปแบบองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อที่มีประสิทธิภาพของหลักสูตรที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ 5 (เกรด 11) ในประเทศอังกฤษ โดยแบ่งนักเรียน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อกับ กลุ่มที่ไม่เรียนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งใช้แบบวัดที่ปรับปรุงมาจากแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ของ Quin โดยใช้องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การเข้าถึง 2) การเข้าใจถึงความหมายของสื่อ 3) การวิเคราะห์ 4) การระดมความคิด 5) การมีส่วนร่วม และ 6) ประเมินผล ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มที่เรียนหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สามารถระบุวัตถุประสงค์ของสื่อที่มีต่อผู้รับสื่อ มีทักษะการเข้าถึงสื่ออย่างปลอดภัย รู้จักวิเคราะห์จุดเด่นของสื่อ การวิเคราะห์ความเหมือนความแตกต่างของเนื้อหา รู้จักการแบ่งปันเรื่องราวซึ่งกันและกัน ตลอดจนการเผยแพร่ผลงานจากประสบการณ์การรู้เท่าทันสื่อจากการเรียนได้อย่างสร้างสรรค์

นุดี หนูไพโรจน์ (2559: 49-68) ได้ศึกษาองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อของ Gen Y ในบริบทประเทศไทย โดยนำเอากรอบการประเมินของ UNESCO (2013) ดังกล่าวข้างต้นมาใช้เป็นเครื่องมือวัด ผลการศึกษาพบว่า ในบริบทของประเทศไทยนั้น องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อควรมีการเพิ่มเติม เป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ (Access) 2) เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความและประเมินเนื้อหาของสื่อ (Evaluation) 3) การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ (Creation) และ 4) การสะท้อนคิด (Reflection) หรือ การพินิจพิจารณาการกระทำของตนเอง ว่าอาจมีผลกระทบหรือผลลัพธ์ต่อผู้อื่นอย่างไร ทั้งในมิติของจริยธรรมและความรับผิดชอบ

วิสาลักษณ์ สิทธิ์ขุนทด (2552: 111-121) ได้ศึกษาโมเดลเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกรุงเทพมหานคร โดยใช้ตัวแปร 2 ชุด ประกอบด้วย 1) ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ได้แก่ ปัจจัยด้านพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ (การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการสะท้อนผล)ปัจจัยด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจัยด้านพฤติกรรมการอ่าน ปัจจัยด้านฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม และปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการเปิดรับสื่อของนักเรียน 2) ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ได้แก่ ปัจจัยด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจัยด้านพฤติกรรมการอ่าน ปัจจัยด้านฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม และปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการเปิดรับสื่อของนักเรียน โดยมีอิทธิพลผ่านปัจจัยพฤติกรรมเปิดรับสื่อ ตัวแปรที่มีอิทธิพลรวมสูงสุดต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน คือ ปัจจัยด้านฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม รองลงมาคือ ปัจจัยด้านพฤติกรรมการอ่าน ส่วนการศึกษาที่ประชากรเป็นประชาชนทั่วไปก็พบว่าปัจจัยด้านผู้รับสารที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ

Ohler (2013: 122-131) ได้เสนอขั้นตอนการพัฒนาการเล่าเรื่องโดยใช้สื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning) เป็นการระดมความคิดเห็น ตัดสินใจและกำหนดทิศทางใน การสร้างเรื่องราว ค้นคว้าหาข้อมูล ขั้นที่ 2 การพัฒนา (Development) สร้างแผนผังเรื่องราว สตอรี่บอร์ด สร้างและรวบรวมสื่อดิจิทัล ขั้นที่ 3 การประเมินและปรับปรุง (Evaluation and Improvement) ประเมิน และปรับปรุงสื่อให้สมบูรณ์แบบ และขั้นที่ 4 แบ่งปันเรื่องราว สะท้อนความคิด (Sharing with others reflecting on the process) นำเสนอเรื่องราวผ่านทางสื่อต่าง ๆ และนำผลที่ได้มาสะท้อนคิดร่วมกัน เพื่อปรับปรุงแก้ไข ผลงานให้ดียิ่งขึ้น

Smeda (2014: 200-210) ได้ศึกษาการนำการเล่าเรื่องดิจิทัลมาใช้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนตลอดระยะเวลา 12 ปีที่ผ่านมา มีการนำการเล่าเรื่องดิจิทัลไปใช้ในหลากหลายวงการ เช่น โรงเรียน ห้องสมุด ศูนย์กลางชุมชน พิพิธภัณฑ์ การแพทย์และการพยาบาล ธุรกิจและอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งถือเป็นปรากฏการณ์สำคัญในการบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการถ่ายทอด เรื่องราวเพื่อประโยชน์ในการดำเนินกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย จากการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่อง ดิจิทัลเมื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานในเชิง รุกมากกว่าเป็นผู้คอยรับสารเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้เป็นการส่งเสริมให้ใช้ความสามารถของเทคโนโลยีในการบูรณาการสื่อหลายหลายรูปแบบเพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ปัญหาสำคัญที่พบในการเล่าเรื่องดิจิทัลของผู้เรียน คือ การค้นคว้าหาข้อมูล โดยเฉพาะข้อกาจัดด้านวัฒนธรรมที่ทำให้ผู้เล่าเรื่องไม่สามารถถ่ายทอดหรือแบ่งปันประสบการณ์ได้อย่างเต็มที่ ส่งผลต่อการจัดการและการเขียนเรื่องราวให้มีความลึกซึ้งเท่าที่ควร ดังนั้นสิ่งสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน คือ ความสามารถสื่อสาร โดยเรียนรู้เรื่องการจัดการแนวคิดต่าง ๆ การตั้งคำถามต่อเรื่องราว การขยายความคิดเห็น และการ สร้างเรื่องเล่าให้มีความน่าสนใจ

Carrera (2015: 1012-1021) ได้ศึกษาการนำกระบนการการเล่าเรื่องดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนการออกแบบการสอนโดยใช้ ADDIE โมเดล งานวิจัยนี้สนใจว่า ผู้เรียน แต่ละคนมีวิธีการใช้ประโยชน์จากการเล่าเรื่องดิจิทัลอย่างไร ซึ่งแนวคิดนี้เชื่อว่าการเล่าเรื่องดิจิทัล สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี กระบวนการวิจัย การนำเสนอ การจัดการข้อมูลและเทคนิคในการเขียนข้อมูล โดยนำเสนอโมเดลในการพัฒนาการเล่าเรื่องดิจิทัล ผ่าน ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้และการประเมินผล โดยองค์ประกอบสำคัญของการกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล คือ การเลือกเรื่องที่ต้องการเล่าอย่างมีความหมาย การเขียนบทบรรยาย และองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลที่ มีคุณภาพ รวมทั้งขั้นตอนในการประเมินตลอดกระบวนการ ผลการศึกษาครั้งนี้ ได้วิธีการและเทคนิคในการออกแบบ รวมทั้งการประเมินผลผ่านรูบิค เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้สอนหรือนักการศึกษา ที่สนใจนาการเล่าเรื่องดิจิทัลไปใช้ในบริบทของการเรียนการสอนต่อไป

Michael (2010: 1034-1044) ได้ศึกษาผลการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลักต่อลักษณะการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อมและความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 4 ขั้นตอนการสอนประกอบด้วยการนำเสนอสถานการณ์ปัญหาระบุปัญหา วิเคราะห์ปัญหา กำหนดประเด็นการเรียน อภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ รวบรวมความรู้วิเคราะห์และใช้ความรู้แก้ปัญหา สรุปความรู้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ยลักษณะการเรียนรู้ด้วยตัวเอง หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติและมีคะแนนเฉลี่ยหลังการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติ นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อมหลัง การเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แต่คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก ไม่แตกต่างจากนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติ มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นหลักอยู่ในระดับมาก

ศันสนีย์ เลี้ยงพานิชย์ (2561: 208-224) ได้ศึกษารูปแบบการเรียนแบบดิจิทัลโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในยุคไทยแลนด์ 4.0 พบว่า 1) รูปแบบการเรียนแบบดิจิทัลโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในยุคไทยแลนด์ 4.0 ประกอบด้วย ขั้นตอนคือ การจัดกลุ่มผู้เรียน การศึกษาโจทย์ปัญหา การระบุปัญหา การวิเคราะห์ปัญหา การตั้งสมมติฐาน การกำหนดประเด็นการเรียนรู้ การศึกษาค้นคว้า และการสังเคราะห์เพื่อสรุปองค์ความรู้ในแต่ละขั้นตอนได้เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วย เช่น Moodle, Google document, Social media เป็นต้น 2) ผลการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้ปัญหาเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฐานในยุคไทยแลนด์ 4.0 แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ 2.1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนแบบดิจิทัลโดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.2) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก 3) พฤติกรรมและความต้องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสนับสนุนการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 มี 5 ด้าน คือ 3.1) ด้านการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลพบว่า เรียนรู้จากการค้นหาข้อมูลด้วย Search engine มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 4.49 3.2) ด้านเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้พบว่า การใช้ระบบ LMS/CMS มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 3.42 3.3) ด้านรูปแบบข้อมูลที่นิยมใช้ในการเรียนรู้พบว่า ไฟล์ประเภท PDF มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 4.59 3.4) ด้านประเภทของเว็บไซต์ที่เข้าไปเรียนรู้พบว่า เว็บไซต์ของหน่วยงานภาครัฐมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 4.67 และ 3.5) ด้านอุปกรณ์หรือฮาร์ดแวร์ที่นิยมใช้พบว่า โทรศัพท์มือถือ/แท็บเล็ต มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 4.74

จากการทบทวนวรรณกรรม และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาใช้ประกอบการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้งานวิจัยมีประสิทธิภาพ และมีประโยชน์ในการเผยแพร่ต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และระยะที่ 3 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีการกำหนดของการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่1ศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากการทบทวนวรรณกรรม เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อนำมากำหนดนิยามและทำการพัฒนาตัวบ่งชี้

1. **ผู้ให้ข้อมูล** เป็นผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านจัดการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อโดยใช้การเล่าเรื่องดิจิทัล จำนวน 1 คน
2. **ตัวแปรที่ศึกษา** ได้แก่ ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ
3. **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** แบบประเมินความเหมาะสมของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
4. **การเก็บรวบรวมข้อมูล** ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยส่งแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญ อีก 5 ท่านทางอีเมลล์ ดังนี้

4.1 ผู้วิจัยขอหนังสืออนุญาตเก็บข้อมูลจากบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ถึงสถานศึกษาเพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล

4.2 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยส่งข้อมูลให้ผู้เชี่ยวชาญทางอีเมลล์ และดำเนินการประสานงานผู้เชียวชาญส่งผลคืนกลับมา ประมาณ 2 สัปดาห์

5. **การวิเคราะห์ข้อมูล** ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS เวอร์ชั่น 21.0 สำหรับการวิเคราะห์ผล โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ตอนที่ 2 ยืนยันองค์ประกอบตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีอันดับสอง

ผู้วิจัยดำเนินการนำข้อมูลตัวบ่งชี้ที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 จากนั้นทำการยืนยันตัวบ่งชี้โดยกระบวนการศึกษาเชิงปริมาณ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ประชากร เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 4,692 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 469 คน โดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Hair (2010: 112-113) ตามข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ควรมีอัตราส่วนระหว่างกลุ่มตัวอย่างต่อตัวแปรอย่างน้อย 20:1 และใช้การสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

3. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ ตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อ

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

4.1 ศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลเอกสาร ตำรา บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ

4.2 สร้างแบบสอบถามตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากการรวบรวม สรุป สังเคราะห์ตัวบ่งชี้ 20 ตัวบ่งชี้ตามที่กำหนดไว้ จำนวน 1 ฉบับ ประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 สอบถามตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีลักษณะมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่

5 หมายความว่า มีการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุด
4 หมายความว่า มีการรู้เท่าทันสื่อมาก
3 หมายความว่า มีการรู้เท่าทันสื่อปานกลาง
2 หมายความว่า มีการรู้เท่าทันสื่อน้อย
1 หมายความว่า มีการรู้เท่าทันสื่อน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เป็นลักษณะปลายเปิด

4.3 นำแบบสอบถามตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ จากนั้นทำการปรับปรุงให้เรียบร้อยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4.4 นำแบบสอบถามตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยมีข้อคำถามครอบคลุมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 6 ด้าน และพิจารณาข้อคำถามของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้ครอบคลุมเนื้อหาครบถ้วน ข้อคำถามถูกต้องเหมาะสมตรงตามโครงสร้างและภาษาที่ใช้เหมาะสมกับผู้ให้ข้อมูล และพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ (Index of Congruence: IOC) ด้วยแบบประเมินความสอดคล้อง กำหนดเกณฑ์และความสอดคล้องและคะแนน ดังนี้ (พรรณี ลีกิจวัฒนะ.2558: 195-196) ดังตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.1 เกณฑ์ในการให้คะแนนการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง

คะแนน	เกณฑ์
+1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
0	ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
-1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์

นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวนค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
R แทน คะแนนรายข้อตามดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ
$\sum$ แทน ผลรวม
n แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณาความสอดคล้อง ดังนี้

ถ้ามีข้อใดมีค่า IOC ≥ 0.5 แสดงว่า มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ เลือกมาใช้ได้

ถ้ามีข้อใดมีค่า IOC < 0.5 แสดงว่า ไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ ต้องทำการปรับปรุงให้ใช้ได้ต่อไป

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีค่าอยู่ระหว่าง 0.6 - 1.0 ซึ่งเมื่อเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย แสดงว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่จัดทำขึ้นมีความตรง และเหมาะสมที่นำไปใช้เก็บรวมรวมข้อมูล

4.5 หาความน่าเชื่อถือได้ (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมาไปทำการสอบถาม กับกลุ่มนักศึกษา 30 คน ที่ไม่ใช่ตัวอย่าง จากนั้นจึงนำผลแบบสอบถามมาหาค่าความน่าเชื่อถือได้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปการทดสอบความน่าเชื่อถือได้ของแบบสอบถามโดยใช้สูตรสัมประสิทธิแอลฟ่า Cronbach's Alpha Coefficient โดยคำนวนค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ซึ่งการประเมินความน่าเชื่อถือได้ของสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach (พรรณี ลีกิจวัฒนะ 2558 : 199) ดังตาราง

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเชื่อถือได้

ค่าความน่าเชื่อถือได้	ระดับค่าความน่าเชื่อถือได้	การนำไปใช้
0.80 – 1.00	สูงมาก	ใช้ได้ดีมาก
0.70 - 0.79	สูง	ใช้ได้ดี
0.50 - 0.69	ปานกลาง	พอใช้
0.30 - 0.49	ต่ำ	ไม่ควรใช้
ต่ำกว่า 0.30	ต่ำมาก	ใช้ไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการการวิเคราะห์ค่าความน่าเชื่อถือได้ พบว่า ค่าความน่าเชื่อถือได้ ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่จัดทำขึ้นมีค่าอยู่ระหว่าง 0.80 – 0.89 และมีค่าความน่าเชื่อถือได้ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้งฉบับ เท่ากับ 0.82 รายละเอียด ดังตาราง

ตารางที่ 3.3 ค่าความน่าเชื่อถือได้ของแบบสอบถามตัวบ่งชี้การรู้เท่าสื่อสำหรับนักศึกษาตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

องค์ประกอบ	ค่าความน่าเชื่อถือได้
1. การเข้าถึงสื่อ (Access)	0.81
2. การวิเคราะห์ (Analysis)	0.82
3. การใช้สื่อ (Use)	0.89
4. การประเมิน (Evaluation)	0.80
5. การสร้างสรรค์ (Creation)	0.86
6. การสำท้อนคิด (Reflection)	0.83

จากตารางที่ 3.4 พบว่า องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 6 ด้าน มีค่าความน่าเชื่อถือได้รายด้านตามสูตรค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient : α) ของ Cronbach ตั้งแต่ 0.80 ถึง 0.89 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี สามารถนำไปใช้งานได้

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่จัดทำขึ้นด้วย Google Form ส่งให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้เวลาประมาณ 2 สัปดาห์ ได้แบบสอบถามกลับมาทั้งหมด จำนวน 469 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

6. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป LISREL เวอร์ชั่น 10.20 โดยใช้สถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับที่สอง (CFA 2nd : A Second Order Confirmatory Factor Analysis)

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 การสนทนากลุ่ม (Focus Group)

1. เตรียมข้อมูล การนำเสนอร่างงรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังนี้

1.1 ดำเนินการขอหนังสืออนุญาตเก็บข้อมูลจากบัณฑิต คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังถึงสถาบันการศึกษาเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูล เพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล

1.2 ติดต่อกลุ่มผู้ให้ข้อมูล เพื่อดำเนินการนัดหมายวัน เวลาสำหรับการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ ก่อน 2-3 สัปดาห์ และเป็นไปตามวันและเวลาที่นัดหมายไว้

1.3 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลโดยใช้วิธีการสนทนากลุ่มในการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 เก็บรวบรวมข้อมูลการสนทนากลุ่มจากผู้ให้ข้อมูลในรูปแบบเสียง และข้อความ เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลแบบวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

1.5 หลังจากทำการปรับปรุง แก้ไข ร่างรูปแบบรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล ตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินรูปแบบ ให้ผู้ให้ข้อมูลทำการประเมินรูปแบบ และนำไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำไปพัฒนาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป

1.6 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีการสนทนากลุ่ม (Focus group) การตรวจสอบคุณภาพ และหาคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่สร้างขึ้นผ่านการสนทนาในห้องประชุม

2. ผู้ให้ข้อมูล เป็นผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน ตามเกณฑ์ของ อรุณี อ่อนสวัสดิ์ (2551:146) กล่าวว่า การสนทนากลุ่มควรมีจำนวนผู้สนทนากลุ่ม 6-10 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านจัดการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน และ ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อโดยใช้การเล่าเรื่องดิจิทัล จำนวน 2 คน (รายละเอียดในภาคผนวก ข)

3. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง โดยรายละเอียดดังนี้

- สร้างและนำแบบสัมภาษณ์เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ จากนั้นทำการปรับปรุงให้เรียบร้อยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- นำแบบสัมภาษณ์ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกับข้อความในการสัมภาษณ์ แบบประเมินความสอดคล้อง กำหนดเกณฑ์และความสอดคล้องและคะแนน ดังนี้ (พรรณี ลีกิจวัฒนะ.2558: 195-196) ดังตาราง

ตารางที่ 3.4 เกณฑ์ในการให้คะแนนการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง

คะแนน	เกณฑ์
ให้ +1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์
ให้ 0	ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์
ให้ -1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์

- นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวนค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตร ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์

R แทน คะแนนรายข้อตามดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum$ แทน ผลรวม

n แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณาความสอดคล้อง ดังนี้

ถ้ามีข้อใดมีค่า IOC ≥ 0.5 แสดงว่า มีข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์เลือกมาใช้ได้

ถ้ามีข้อใดมีค่า IOC < 0.5 แสดงว่า ไม่มีข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ ต้องทำการปรับปรุงให้ใช้ได้ต่อไป

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีค่าอยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 เมื่อซึ่งเมื่อเทียบกับเกณฑ์มีค่ามากกว่า 0.5 ซึ่งเป็นการแปลความหมาย แสดงว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่จัดทำขึ้นมีความตรง และเหมาะสมที่นำไปใช้เก็บรวมรวมข้อมูลได้

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในห้องประชุมสนทนากลุ่มด้วยตนเอง

6. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ตอนที่ 2 การสร้างแบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล

แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล แนวทางที่กำหนดไว้ มีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูล เป็นผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน ตามเกณฑ์ของ อรุณี อ่อนสวัสดิ์ (2551:146) กล่าวว่า การสนทนากลุ่มควรมีจำนวนผู้สนทนากลุ่ม 6-10 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านจัดการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน และ ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อโดยใช้การเล่าเรื่องดิจิทัล จำนวน 2 คน (รายละเอียดในภาคผนวก ข)

2. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ คุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินรูปแบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 สร้างและนำแบบประเมินไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ จากนั้นทำการปรับปรุงให้เรียบร้อยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แบบประเมินประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล มีลักษณะมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพมากที่สุด
4 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพมาก
3 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพปานกลาง
2 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพน้อย
1 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ แบบปลายเปิด

1. นำแบบประเมินที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกับข้อความในการสัมภาษณ์ แบบประเมินความสอดคล้อง กำหนดเกณฑ์และความสอดคล้องและคะแนน (พรรณี ลีกิจวัฒนะ.2558: 195-196) ดังตาราง

ตารางที่ 3.5 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนค่าดัชนีความสอดคล้อง

คะแนน	เกณฑ์
ให้ +1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
ให้ 0	ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
ให้ -1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์

นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวนค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
R แทน คะแนนรายข้อตามดุลยถ้ามีข้อใดมีค่า IOC < 0.5 แสดงว่า ไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ ต้องทำการปรับปรุง ให้ใช้ได้ต่อไป

ผลการตรวจสอบความสอดคล้อง ค่า IOC ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีค่าดัชนี IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 เมื่อซึ่งเมื่อเทียบกับเกณฑ์มีค่ามากกว่า 0.5 ซึ่งเป็นการแปลความหมาย แสดงว่าเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่จัดทำขึ้นมีความตรง และเหมาะสมที่นำไปใช้เก็บรวมรวมข้อมูลได้

4.การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยส่งแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญ โดยดำเนินการ ดังนเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังถึงสถานศึกษาเพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยส่งข้อมูลให้ผู้เชี่ยวชาญทางอีเมลล์ และดำเนินการประสานงานผู้เชียวชาญส่งผลคืนกลับมา ประมาณ 2 สัปดาห์

5. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งมีลักษณะมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

4.50 – 5.00 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพมากที่สุด
3.50 – 4.49 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพมาก
2.50 – 3.49 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพปานกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.50 – 2.49 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพน้อย

1.00 – 1.49 หมายความว่า รูปแบบมีคุณภาพน้อยที่สุด

ระยะที่ 3 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากร เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 26 หมู่เรียน

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 หมู่เรียน รวม 90 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้ มี 2 วิธี คือ รูปแบบปกติ กับ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล และ 2) ตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อ

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย 3 เครื่องมือ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบประเมินแผน และ 3) แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีลำดับดำเนินการดังต่อไปนี้

4.1.1 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

4.1.2 ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ การจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลฯ และออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

4.1.3 ศึกษาหลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ ของรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ เริ่มจาก จุดประสงค์ วัตถุประสงค์ของรายวิชา ขอบเขต กิกรรมการเรียนเรียนรู้ และเนื้อหารายวิชา

4.1.4 วิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา กำหนดเนื้อหา วัตถุประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาและองค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล ตามแนวทางการเรียนการสอนวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้กำหนดผลการเรียนรู้ 5 ด้านตาม มคอ.3 ดังตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.6 มาตรฐานการเรียนรู้จากรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ

คุณธรรม จริยธรรม		ความรู้		ทักษะทางปัญญา		ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
●		●	●	●	●	●		●	

จากตารางมาตรฐานการเรียนรู้จากรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ ในแต่ละด้านประกอบด้วย ด้านต่างๆ จากนั้นนำรูปแบบการเรียนรู้มาจัดทำแผนการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น ดังตาราง

ตารางที่ 3.7 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล

เรื่อง	จำนวนชั่วโมง	เนื้อหาที่สอน
ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศ	3	1) ความหมาย ความสำคัญของทักษะการรู้สารสนเทศ 2) องค์ประกอบของการรู้สารสนเทศ 3) ทักษะในการรู้สารสนเทศศตวรรษที่ 21
การวิเคราะห์ความต้องการสารสนเทศ	3	1) ความสำคัญของการวิเคราะห์ความต้องการสารสนเทศ 2) การกำหนดปัญหา หรือกำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการใช้
แหล่งทรัพยากรสารสนเทศ	3	1) ความสำคัญของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ 2) ประเภทของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ 3) เกณฑ์การเลือกใช้แหล่งทรัพยากรสารสนเทศ
เครื่องมือการสืบค้นสารสนเทศ	3	1) ความสำคัญของเครื่องมือสืบค้น 2) ประเภทของเครื่องมือสืบค้น 3) การประยุกต์ใช้เครื่องมือสืบค้น
การใช้สารสนเทศอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม	3	1) ความสำคัญของการใช้สารสนเทศอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม 2) วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์สื่อ 3) การเผยแพร่สื่อได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

จากตารางที่ 3.8 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำมาเขียนรายละเอียดของขั้นตอนการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนไว้ในรายละเอียดภาคผนวก ค.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดส่งทางอีเมลล์ ประมาณ 2 สัปดาห์ และประสานงานส่งคืนกลับมา

4.1.6. ผู้วิจัยทำการปรับปรุง เตรียมแผนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4.2 แบบประเมินแผน

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินแผน โดยมีลำดับดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลฯ และออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2. สร้างแบบประเมินแผนโดยพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของรายวิชา ขอบเขต กิจกรรมการเรียนเรียนรู้ และเนื้อหารายวิชา

3. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยส่งแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญ อีก 5ท่านทางอีเมลล์ ดังนี้

3.1 ขอหนังสืออนุญาตเก็บข้อมูลจากบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ถึงสถานศึกษาเพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล

3.2 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยส่งข้อมูลให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ทางอีเมลล์ และดำเนินการประสานงานผู้เชียวชาญส่งผลคืนกลับมา ประมาณ 2 สัปดาห์

นำแบบประเมินที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกับข้อความในการสัมภาษณ์ แบบประเมินความสอดคล้อง กำหนดเกณฑ์และความสอดคล้องและคะแนน (พรรณี ลีกิจวัฒนะ.2558: 195-196) ดังตาราง

ตารางที่ 3.8 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนค่าดัชนีความสอดคล้อง

คะแนน	เกณฑ์
ให้ +1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
ให้ 0	ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
ให้ -1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์

นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวนค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์

R แทน คะแนนรายข้อตามดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum$ แทน ผลรวม

n แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณาความสอดคล้อง ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้ามีข้อใดมีค่า IOC ≥ 0.5 แสดงว่า มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ เลือกมาใช้ได้

ถ้ามีข้อใดมีค่า IOC < 0.5 แสดงว่า ไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ ต้องทำการปรับปรุงให้ใช้ได้ต่อไป

ผลการตรวจสอบความสอดคล้อง ค่า IOC ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีค่าดัชนี IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 เมื่อซึ่งเมื่อเทียบกับเกณฑ์มีค่ามากกว่า 0.5 ซึ่งเป็นการแปลความหมาย แสดงว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่จัดทำขึ้นมีความตรง และเหมาะสมที่นำไปใช้เก็บรวมรวมข้อมูลได้

4.3 แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ

การวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยใช้วิธีการประเมินการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้แบบทดสอบเชิงสถานการณ์ ซึ่งมีวิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมิน ดังนี้

1. จัดทำแผนผังข้อสอบ โดยนำตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ (เอกสารแนบตามภาคผนวก ง)

2. สร้างแบบทดสอบ ตามผังข้อสอบ (Test blueprint) โดยมีลักษณะของข้อสอบแต่ละข้อเป็นแบบเชิงสถานการณ์ จำนวน 30 ข้อตรงตามตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อ คิดเป็น 90 คะแนน โดยใช้ค่าน้ำหนักคะแนน 3 2 1 และ 0 จากนั้นนำแบบทดสอบไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้จากนั้นทำการปรับปรุงให้เรียบร้อยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. นำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ผ่านการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ (Index of Congruence: IOC) ด้วยแบบประเมินความสอดคล้อง กำหนดเกณฑ์และความสอดคล้องและคะแนน (พรรณี ลีกิจวัฒนะ.2558: 195-196) ดังตาราง

ตารางที่ 3.9 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนค่าดัชนีความสอดคล้อง

คะแนน	เกณฑ์
ให้ +1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
ให้ 0	ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์
ให้ -1	ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์

1. นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวนค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์

R แทน คะแนนรายข้อตามดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

$\sum$ แทน ผลรวม

n แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณาความสอดคล้อง ดังนี้

ถ้ามีข้อใดมีค่า IOC ≥ 0.5 แสดงว่า มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ เลือกมาใช้ได้

ถ้ามีข้อใดมีค่า IOC < 0.5 แสดงว่า ไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ ต้องทำการปรับปรุงให้ใช้ได้ต่อไป

ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย ค่า IOC ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีค่าดัชนี IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 เมื่อซึ่งเมื่อเทียบกับเกณฑ์มีค่ามากกว่า 0.5 ซึ่งเป็นการแปลความหมาย แสดงว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่จัดทำขึ้นมีความตรง และเหมาะสมที่นำไปใช้เก็บรวมรวมข้อมูลได้

4. หาความน่าเชื่อถือได้ (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อที่สร้างขึ้น ไปทำการทดสอบ กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจริง 30 คน จากนั้นจึงนำผลมาทดสอบความน่าเชื่อถือได้ ของแบบสอบถามโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปการทดสอบความน่าเชื่อถือได้ ของแบบทดสอบโดยใช้สูตรสัมประสิทธิแอลฟ่า (Cronbach's Alpha Coefficient)

ผลการทดสอบ พบว่า ค่าความน่าเชื่อถือได้ ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่จัดทำขึ้นมีค่าความน่าเชื่อถือได้ ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้งฉบับ เท่ากับ 0.83 ซึ่งเมื่อเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายค่าความน่าเชื่อถือ พบว่า อยู่ในระดับค่าความน่าเชื่อสูงมาก นำไปใช้ได้ดีมาก

1. แบบแผนการทดลอง และการรวบรวมข้อมูล เริ่มจากการนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ใช้กับกลุ่มทดลอง (Randomized Control Group Posttest-only Design) โดยเมื่อเรียนครบตามกำหนด ทำการทดสอบวัดครั้งเดียว ดังนี้

	R(E)	X_1	O1
	R(C)	X_2	O2

X_1 คือ ใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล

X_2 คือ ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบปกติ

R คือ การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม (Random assignment)

E คือ กลุ่มทดลอง (Experimental group)

C คือ กลุ่มควบคุม (Control group)

O1,O2 คือ การวัดหลังจากที่ทำการทดลองในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

1.1 วางแผนดำเนินการทดลองกับนักศึกษากลุ่มทดลอง จำนวน 5 สัปดาห์ โดยนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ไปทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 นำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ไปทดลองกับนักศึกษากลุ่มทดลอง โดยอธิบายวัตถุประสงค์ หลักเกณฑ์การให้คะแนน และประโยชน์จากการใช้รูปแบบ เมื่อผู้เรียนเรียนครบทั้ง 5 สัปดาห์เรียบร้อยแล้ว ให้ทำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ และนำคะแนนที่ได้ไปเปรียบเทียบกับนักศึกษากลุ่มควบคุม

2. การวิเคราะห์ข้อมูล จากการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ t-test for Independent sample

3. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean)

$$\overline{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมทั้งหมด

n แทน จำนวนข้อมูล

3.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S)

$$S = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - \left(\sum x\right)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

n แทน จำนวนนักศึกษาทั้งหมด

X แทน คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มข้อมูล

$\sum x$ แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

3.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อ t-test for independent sample แบบ Pooled variance

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^{\,2} + (n_2-1)S_2^{\,2}}{n_1+n_2-2}\left[\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}\right]}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติใช้ในการเปรียบเทียบค่าวิกฤตในการแจกแจงแบบ t เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

$\overline{X}_1$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง

$\overline{X}_2$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S^2_1 แทน ความแปรปรวนของกลุ่มทดลอง
S^2_2 แทน ความแปรปรวนของกลุ่มควบคุม
n_1 แทน ขนาดของกลุ่มควบคุม
n_2 แทน ขนาดของกลุ่มทดลอง
df แทน ชั้นแห่งความเป็นอิสระ

กำหนดค่า α เท่ากับ .05

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลการศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ผลจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้แบบสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ดำเนินการตั้งแต่วันที่ 1-15 พฤษาภาคม พ.ศ. 2562 ผลที่ได้ คือ ตัวบ่งชี้ 20 ตัวบ่งชี้ ดังตาราง

ตารางที่ 4.1 ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ	จำนวนตัวบ่งชี้
1. การเข้าถึงสื่อ (Access)	3
2. การวิเคราะห์ (Analysis)	4
3. การใช้สื่อ (Use)	3
4. การประเมิน (Evaluation)	3
5. การสร้างสรรค์ (Creation)	4
6. การสะท้อนคิด (Reflection)	3
รวม	20

จากตารางที่ 4.1 แสดงองค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งสามารถอธิบายรายละเอียดแต่ละรายการได้ ดังนี้

องค์ประกอบที่ การเข้าถึง 1สื่อ (Access) ความสามารถในการกำหนดขอบเขต เข้าใจวัตถุประสงค์ของตนเองในการเข้าถึงสื่อโดยไม่ถูกจำกัด แสวงหา สืบค้น คัดกรอง และจัดเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนเข้าใจ จดจำความหมาย สัญลักษณ์ คำศัพท์ของสื่อแต่ละประเภทในการเข้าถึงได้อย่างถูกต้องปลอดภัย ตามหลักจริยธรรม ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1.1 สามารถกำหนดขอบเขตเข้าใจวัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่อ โดยสร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่างๆ ได้หลากหลาย

ตัวบ่งชี้ที่ 1.2 สามารถเข้าใจเนื้อหา แสวงหา สืบค้น คัดกรอง และจัดเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวบ่งชี้ที่ 1.3 สามารถเข้าใจ จดจำความหมาย สัญลักษณ์ คำศัพท์ของสื่อแต่ละประเภทในการเข้าถึงได้อย่างถูกต้องปลอดภัย ตามหลักจริยธรรม

องค์ประกอบที่ 2 การวิเคราะห์ (Analysis) ความสามารถในการอธิบายองค์ประกอบเงื่อนไข หน้าที่ของสื่อ สามารถตีความ จำแนก แยกแยะข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นเกินจริง ข้อดี ข้อเสีย การโน้มน้าวใจ ในการนำเสนอ เข้าใจวัตถุประสงค์ทางตรงและวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 2 การวิเคราะห์ (Analysis) ความสามารถในการอธิบายองค์ประกอบ เงื่อนไข หน้าที่ของสื่อ สามารถตีความ จำแนก แยกแยะข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นเกินจริง ข้อดี ข้อเสีย การโน้มน้าวใจ ในการนำเสนอ เข้าใจวัตถุประสงค์ทางตรงและวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่าง ๆ และตระหนักถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่น โดยสามารถอธิบายเหตุผลสนับสนุนได้อย่างสมเหตุสมผล ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 สามารถอธิบายองค์ประกอบ เงื่อนไข หน้าที่ของสื่อ

ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 สามารถตีความ จำแนก แยกแยะข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นเกินจริง การแสดงความคิดเห็นการโน้มน้าวใจ ในการนำเสนอของสื่อ

ตัวบ่งชี้ที่ 2.3 สามารถเข้าใจวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

ตัวบ่งชี้ที่ 2.4 สามารถให้เหตุผลสนับสนุนผลการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล

องค์ประกอบที่ 3 การใช้สื่อ (Use) ความสามารถในการเลือกใช้สื่อได้อย่างมีวิจารณญาน สามารถเลือกใช้ช่องทางและเทคโนโลยีได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ เลือกใช้สื่อที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น โดยคำนึงถึงความถูกต้อง กฎหมาย และหลักจริยธรรม ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 3.1 สามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างมีวิจารณญาน

ตัวบ่งชี้ที่ 3.2 สามารถเลือกใช้ช่องทางสื่อ และเทคโนโลยีเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่ตนเองต้องการ

ตัวบ่งชี้ที่ 3.3 สามารถเลือกใช้สื่อที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น โดยคำนึงถึงความถูกต้อง กฎหมาย และหลักจริยธรรม

องค์ประกอบที่ 4 การประเมิน (Evaluation) ความสามารถในการตัดสินเกี่ยวกับสื่อเชื่อหรือไม่เชื่อเลือกรับหรือปฏิเสธข่าวสารจากสื่อโดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์เบื้องต้นสามารถตัดสินคุณภาพของสื่อจากเนื้อหา ความน่าเชื่อถือ ผู้ให้บริการสื่อ การประเมินความเสี่ยง และผลกระทบจากสื่อที่มีต่อตนเองและผู้อื่น ตลอดจนตัดสินคุณค่าที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างถูกต้องเหมาะสมตามหลักจริยธรรม และหลักประชาธิปไตย ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 4.1 สามารถตัดสินคุณภาพของสื่อโดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์เบื้องต้น

ตัวบ่งชี้ที่ 4.2 สามารถตัดสินคุณภาพของสื่อจากเนื้อหา ความน่าเชื่อถือ ผู้ให้บริการสื่อ ประเมินความเสี่ยง และผลกระทบจากสื่อที่มีต่อตนเองและผู้อื่น

ตัวบ่งชี้ที่ 4.3 สามารถตัดสินคุณค่าที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างถูกต้องเหมาะสมตามหลักจริยธรรม และหลักประชาธิปไตย

องค์ประกอบที่ 5 การสร้างสรรค์ (Creation) ความสามารถในการประยุกต์ความรู้ เรียบเรียงเนื้อหาในการสร้างสรรค์สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ออกแบบ วางแผน กำหนดวัตถุประสงค์ ในการสร้างสื่อได้อย่างเหมาะสม สามารถสร้างสรรค์สื่อด้วยเทคนิคและเทคโนโลยีที่เหมาะสม และสามารถนำเสนอ เผยแพร่สื่อผ่านหลากหลายช่องทาง โดยคำนึงถึงความถูกต้องตามหลักจริยธรรม ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวบ่งชี้ที่ 5.3 สามารถประยุกต์ความรู้ เรียบเรียงเนื้อหาในการสร้างสรรค์สื่อได้

ตัวบ่งชี้ที่ 5.4 สามารถนำเสนอ เผยแพร่สื่อผ่านช่องทางหลากหลายได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความถูกต้องตามหลักจริยธรรม

องค์ประกอบที่ 6 การสะท้อนคิด (Reflection) ความสามารถในการสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่ออย่างตรงไปตรงมา เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี สามารถสะท้อนคิดร่วมกันเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับจากประสบการณ์เดิม โดยใช้การเปรียบเทียบ ถ่ายทอด แบ่งปัน เพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่ และสามารถจัดเก็บผลการสะท้อนคิดเป็นองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 6.1 สามารถสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี

ตัวบ่งชี้ที่ 6.2 สามารถสะท้อนคิดร่วมกันเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับจากประสบการณ์เดิมโดยใช้การเปรียบเทียบ ถ่ายทอด แบ่งปัน เพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่

ตัวบ่งชี้ที่ 6.3 สามารถใช้การสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อสำหรับแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และจัดเก็บได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 2 ผลที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยข้อคำถาม จำแนกเป็น เพศ อายุ ชั้นปี และคณะ วิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percent) ตามลำดับ ดังตาราง

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบส

ข้อมูลทั่วไป	ความถี่	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	226	48.18
หญิง	243	51.82
รวม	469	1000.00
2.อายุ		
18 ปี	139	29.64
19 ปี	174	37.10
20 ปี	156	33.26
รวม	469	1000.00
3. ชั้นปี		
ปีที่ 1	245	52.24
ปีที่ 2	224	47.76
รวม	469	1000.00

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	ความถี่	ร้อยละ
4.คณะ		
ครุศาสตร์	76	16.20
เทคโนโลยีอุตสาหก	52	11.09
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	93	19.83
วิทยาการจัดการ	96	20.48
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	78	16.63
สาธารณสุขศาสตร์	74	15.77
รวม	469	1000.00

จากตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักศึกษาในรายวิชาศึกษาทั่วไป พบว่า นักศึกษาเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 48.18 เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 51.82 โดยนักศึกษาที่มีอายุ 19 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37.10 ซึ่งประกอบด้วยนักศึกษาชั้นปี 1 คิดเป็นร้อยละ 52.24 และนักศึกษาชั้นปี 2 คิดเป็นร้อยละ 47.76 โดยมีนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 20.48 และคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 11.09

3. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วยข้อคำถาม 38 ข้อ ตามรายการตัวบ่งชี้ 20 ตัวบ่งชี้ ครอบคลุม 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การใช้ การประเมิน การสร้างสรรค์ และการสะท้อนคิด โดยผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับสอง พบว่า โมเดลองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับเกณฑ์ดี โดยค่าสถิติวัดความกลมกลืน (Goodness of fit statistics) ผ่านเกณฑ์ทุกตัว สรุปได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.3 ค่าสถิติในการพิจารณาความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ค่าดัชนีความกลมกลืน		เกณฑ์	อ้างอิง
1. ค่าสถิติไค-สแควร์			
Chi-square: χ^2-test	p>0.05	ไม่มีนัยสำคัญ	Rasch, 1980
Relative Chi-square: χ^2/df	≤2.00	สอดคล้องกลมกลืน	Byrne et al., 1989
2. ค่าดัชนีวัดความกลมกลืนเชิงสัมบูรณ์			
GFI	≥0.95	สอดคล้องกลมกลืน	Joreskog et al., 2016
AGFI	≥0.95	สอดคล้องกลมกลืน	Hooper et al., 2008
PGFI	≤0.50	สอดคล้องกลมกลืน	Hooper et al., 2008

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

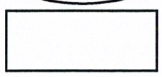
ตารางที่ 4.3 ค่าสถิติในการพิจารณาความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ค่าดัชนีความกลมกลืน		เกณฑ์	อ้างอิง
3. ค่าดัชนีบ่งบอกความกลมกลืนเชิงเส้นสัมพันธ์			
NNFI	≥ 0.95	สอดคล้องกลมกลืน	Schumacker และ
PNFI	≤ 0.50	สอดคล้องกลมกลืน	Lomax, 2010
CFI	≥ 0.95	สอดคล้องกลมกลืน	
IFI	≥ 0.95	สอดคล้องกลมกลืน	
4. ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า			
RMSEA	0	กลมกลืนอย่างแท้จริง	Hu and Bentler,1999
	≤ 0.05	สอดคล้องกลมกลืน	
SRMR	≤ 0.50	สอดคล้องกลมกลืน	
5. ค่าดัชนีความสอดคล้องกลมกลืนในรูปความคลาดเคลื่อน			
RMR	≤ 0.05	สอดคล้องกลมกลืน	Hu and Bentler,1999
6. ค่าดัชนี Largest Standardized Residual และ Smallest Standardized Residual			
Largest Standardized Residual	≤+I2.00I	สอดคล้องกลมกลืน	สุภมาส อังศุโชติ,
Smallest Standardized Residual	≤+I2.00I	สอดคล้องกลมกลืน	(2557)
7. Q-Plot ชันพอกับเส้นในแนวทแยง			
Q-Plot	Slope >1	สอดคล้องกลมกลืน	สุภมาส อังศุโชติ, (2557)

จากตารางที่ 4.3 แสดงค่าสถิติในการพิจารณาความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ทุกตัวมีความสอดคล้องกลมกลืน

1. สัญลักษณ์ของเครื่องหมายในการวิเคราะห์โมเดล สัญลักษณ์ของเครื่องหมายในการวิเคราะห์โมเดล และความหมายของสัญลักษณ์ มีดังนี้

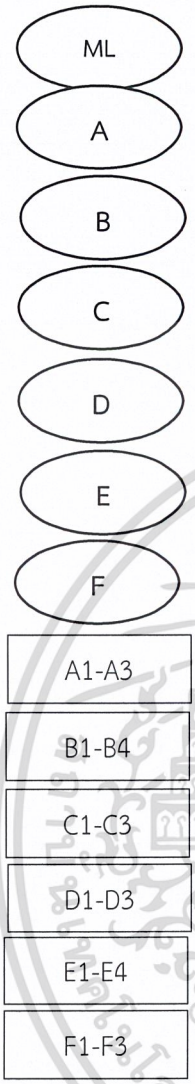
หมายถึง ตัวแปรแฝง (Latent variable)



หมายถึง ตัวแปรสังเกตได้ (Observed variable)

หมายถึง ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ โดยตัวแปรที่ปลายลูกศรก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงโดยตรงต่อตัวแปรที่หัวลูกศร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ML แทน การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

A แทน องค์ประกอบหลัก : การเข้าถึงสื่อ

B แทน องค์ประกอบหลัก : การวิเคราะห์

C แทน องค์ประกอบหลัก : การใช้สื่อ

D แทน องค์ประกอบหลัก : การประเมิน

E แทน องค์ประกอบหลัก : การสร้างสรรค์

F แทน องค์ประกอบหลัก : การสะท้อนคิด

A1-A3 แทน องค์ประกอบย่อย : การเข้าถึงสื่อประกอบด้วยตัวบ่งชี้ 3 ตัว

B1-B4 แทน องค์ประกอบย่อย : การวิเคราะห์ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ 4 ตัว

C1-C3 แทน องค์ประกอบย่อย : การใช้สื่อประกอบด้วยตัวบ่งชี้ 3 ตัว

D1-D3 แทน องค์ประกอบย่อย : การประเมินประกอบด้วยตัวบ่งชี้ 3 ตัว

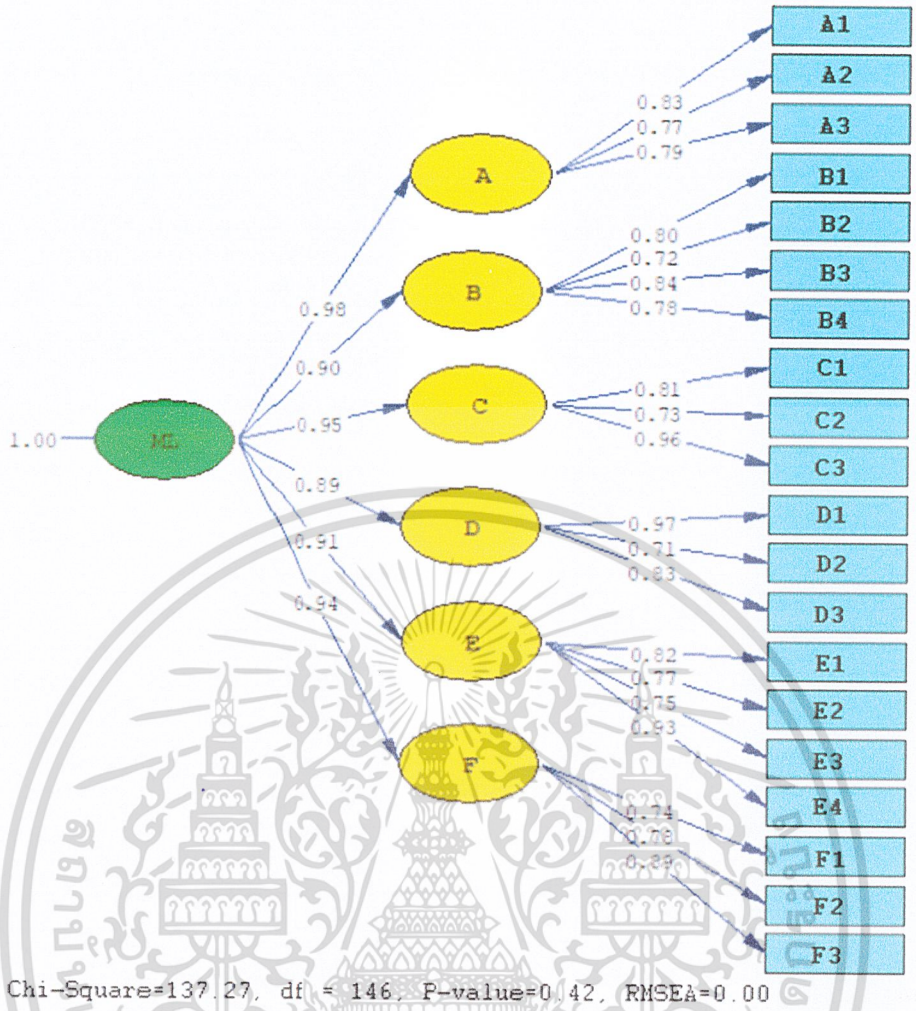
E1-E4 แทน องค์ประกอบย่อย : การสร้างสรรค์ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ 4 ตัว

F1-F3 แทน องค์ประกอบย่อย : การสะท้อนคิดประกอบด้วยตัวบ่งชี้ 3 ตัว

2. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังภาพที่ 4.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.1 แผนภาพโมเดลองค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จากภาพโมเดล ผู้วิจัยขอนำเสนอค่าสถิติวัดความกลมกลืนของโมเดลองค์ประกอบกับข้อมูลเชิงประจักษ์ซึ่งมีรายละเอียด ดังตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 ค่าสถิติวัดความกลมกลืนของโมเดลองค์ประกอบกับข้อมูลเชิงประจักษ์ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ดัชนีความกลมกลืน	เกณฑ์	ค่าที่ได้	ผลการพิจารณา	สรุป
1. ค่าสถิติไค-สแควร์				
Chi-square: χ^2-test	p>0.05	0.42	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
Relative Chi-square: χ^2/df	≤ 2.00	0.94	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
2. ค่าดัชนีวัดความกลมกลืนเชิงสัมบูรณ์				
GFI	≥ 0.95	1.00	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
AGFI	≥ 0.95	0.98	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
PGFI	≤ 0.50	0.20	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
3. ค่าดัชนีบ่งบอกความกลมกลืนเชิงเส้นสัมพันธ์				
NNFI	≥ 0.95	1.00	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
PNFI	≤ 0.50	0.22	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
CFI	≥ 0.95	1.00	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
IFI	≥ 0.95	1.00	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
4. ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า				
RMSEA	≤ 0.05	0.00	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
SRMR	≤ 0.05	0.01	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
5. ค่าดัชนีความสอดคล้องกลมกลืนในรูปความคลาดเคลื่อน				
RMR	≤ 0.05	0.01	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
6. ค่าดัชนี Largest Standardized Residual และ Smallest Standardized Residual				
Largest Standardized Residual	≤+|2.00|	1.10	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
Smallest Standardized Residual	≤+|2.00|	1.05	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
7. Q-Plot ชันพอกับเส้นในแนวทแยง				
Q-Plot	Slope >1	>1	ผ่านเกณฑ์	กลมกลืน
	สรุป	**กลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์**		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ ความเที่ยงของตัวแปรสังเกตได้ และสัมประสิทธิ์คะแนนองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

องค์ประกอบ ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ					ค่าสัมประสิทธิ์	ค่าน้ำหนักความสำคัญ
	b	β	S.E	t	R^2		
1. การเข้าถึงสื่อ) A)							
1) สามารถกำหนดขอบเขตเข้าใจวัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่อ โดยสร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่างๆ ได้หลากหลาย (A1)	0.83	0.83	0.03	24.63	0.62	0.31	1
2) สามารถเข้าใจเนื้อหา แสวงหา สืบค้น คัดกรอง และจัดเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (A2)	0.77	0.78	0.02	26.10	0.69	0.27	3
3) สามารถเข้าใจ จดจำความหมาย สัญลักษณ์ คำศัพท์ของสื่อแต่ละประเภทในการเข้าถึงได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย ตามหลักจริยธรรม (A3)	0.79	0.79	0.02	23.67	0.73	0.19	2
2 การวิเคราะห์ (B)							
1 สามารถอธิบายองค์ประกอบเงื่อนไข หน้าที่ของสื่อ (B1)	0.80	0.80	0.03	27.10	0.61	0.28	2
2 สามารถตีความ จำแนก แยกแยะข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นเกินจริง การแสดงความคิดเห็น การโน้มน้าวใจ ในการนำเสนอของสื่อ (B2)	0.72	0.72	0.03	24.78	0.53	0.22	4
3 สามารถเข้าใจวัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้องครบถ้วน (B3)	0.84	0.84	0.02	26.64	0.55	0.37	1
4 สามารถให้เหตุผลสนับสนุนผลการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล (B4)	0.78	0.78	0.03	24.51	0.59	0.26	3
3. การใช้สื่อ (C)							
1) สามารถเลือกใช้ช่องทางสื่อ และเทคโนโลยีเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่ตนเองต้องการ (C1)	0.81	0.81	0.03	31.95	0.77	0.33	2
2) สามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างมีวิจารณญาน (C2)	0.73	0.73	0.03	33.28	0.73	0.24	3
3) สามารถเลือกใช้สื่อที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น โดยคำนึงถึงความถูกต้อง กฎหมาย และหลักจริยธรรม (C3)	0.96	0.96	0.04	30.20	0.74	0.49	1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

องค์ประกอบ ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ					ค่า สัมประสิทธิ์	ค่าน้ำหนัก ความสำคัญ
	b	β	S.E	t	R^2		
4. การประเมิน (D)							
1) สามารถตัดสินคุณภาพของสื่อโดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์เบื้องต้น (D1)	0.97	0.97	0.03	28.20	0.67	0.38	1
2) สามารถตัดสินคุณภาพของสื่อจากเนื้อหาความน่าเชื่อถือผู้ให้บริการสื่อ ประเมินความเสี่ยง และผลกระทบจากสื่อที่มีต่อตนเองและผู้อื่น (D2)	0.71	0.71	0.03	29.67	0.58	0.25	3
3) สามารถตัดสินคุณค่าที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างถูกต้องเหมาะสมตามหลักจริยธรรมและหลักประชาธิปไตย (D3)	0.83	0.81	0.02	26.34	0.60	0.27	2
5 การสร้างสรรค์ (E)							
1) สามารถประยุกต์ความรู้ เรียบเรียงเนื้อหาในการสร้างสรรค์สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ (E1)	0.82	0.82	0.03	27.89	0.69	0.32	2
2) สามารถใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์สื่อได้อย่าเหมาะสมและทันสมัย (E2)	0.77	0.77	0.03	31.10	0.63	0.20	3
3) สามารถวางแผน ออกแบบ กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสื่อได้อย่างเหมาะสม (E3)	0.75	0.75	0.03	29.67	0.67	0.26	4
4) สามารถนำเสนอ เผยแพร่สื่อผ่านช่องทางหลากหลายได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความถูกต้องตามหลักจริยธรรม (E4)	0.93	0.93	0.03	28.12	0.70	0.41	1
6. การสะท้อนคิด (F)							
1) สามารถสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี (F1)	0.74	0.74	0.03	28.64	0.63	0.22	3
2) สามารถสะท้อนคิดร่วมกันเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับจากประสบการณ์เดิม โดยใช้การเปรียบเทียบถ่ายทอดแบ่งปันเพื่อให้เกิประสบการณ์ใหม่ (F2)	0.78	0.78	0.03	24.58	0.61	0.24	2
3) สามารถใช้การสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อสำหรับแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (F3)	0.89	0.89	0.03	27.39	0.65	0.31	1

$p<0.01$

จากตารางที่ 4.4 และ ตารางที่ 4.5 พบว่าโมเดลองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น มีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างดี เนื่องจากโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในเกณฑ์ดี โดยมีค่าสถิติวัดความกลืนผ่านเกณฑ์ดีทุกตัว ได้แก่ค่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

χ^2-test ไม่มีค่านัยสำคัญทางสถิติ (χ^2=137.27, df=164, P-value = 0.42) โดยค่า χ^2/df เท่ากับ 0.94 ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้มีค่าน้อยกว่า 2.00 และค่าดัชนีความกลมกลืนเชิงสัมบูรณ์ที่ใช้พิจารณาในงานวิจัยนี้ มีจำนวน 3 ค่า ซึ่งประกอบด้วย ค่าดัชนี GFI มีค่าเท่ากับ 1.00 สูงกว่าเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 และค่าดัชนี PGFI มีค่าเท่ากับ 0.20 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.50 จากนั้นพิจารณาค่าดัชนีความกลมกลืนเชิงสัมพันธ์ หรือ ค่า ดัชนีที่บ่งบอกถึงความกลมกลืนของข้อมูลเชิงประจักษ์กับโมเดลที่กำหนดขึ้น โดยพิจารณาจากค่าดัชนี NFI มีค่าเท่ากับ 1.00 และเป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 ค่าดัชนี NNFI มีค่าเท่ากับ 1.00 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 ค่าดัชนี PNFI มีค่าเท่ากับ 0.22 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.50 ค่าดัชนี CFI มีค่าเท่ากับ 1.00 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 ค่าดัชนี IFI มีค่าเท่ากับ 1.00 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า หรือ ค่าดัชนี RMSEA มีค่าเท่ากับ 0.01 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.05 ค่าดัชนี SRMR มีค่าเท่ากับ 0.00 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.05 และค่าดัชนีวัดความสอดคล้องกลมกลืนในรูปความคลาดเคลื่อน พิจารณาจากค่า ค่าดัชนี RMR มีค่าเท่ากับ 0.01 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.05 พิจารณาค่าดัชนี Largest Standardized Residual เท่ากับ 1.10 และค่าดัชนี Smallest Standardized Residual เท่ากับ 1.05 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤+I2.00I และ Q-Plot ชันกว่าเส้นในแนวทแยงมีค่า Slope >1 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ >1 แสดงว่าโมเดลองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ประกอบด้วยองค์ประกอบหลักทั้ง 6 ด้าน จาก 20 ตัวแปรที่สังเกตได้ จัดเป็นองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (b) พบว่า มีค่าเป็นบวกทั้งหมด มีขนาดตั้งแต่ 0.71-0.97 และแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทุกตัว เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (β) เป็นรายองค์ประกอบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

องค์ประกอบด้านการเข้าถึงสื่อ (A) ตัวแปรที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด คือ ตัวแปรสามารถกำหนดขอบเขตเข้าใจวัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่อ โดยสร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่างๆ ได้หลากหลาย (A1) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.83 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการเข้าถึง (A) ร้อยละ 62 รองลงมา คือ ตัวแปรสามารถเข้าใจ จดจำความหมายสัญลักษณ์ คำศัพท์ของสื่อแต่ละประเภทในการเข้าถึงได้อย่างถูกต้องปลอดภัย ตามหลักจริยธรรม (A3) ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.79 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการเข้าถึง (A) ร้อยละ 73 และตัวแปรสามารถเข้าใจเนื้อหา แสวงหา สืบค้น คัดกรอง และจัดเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (A2) ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.77 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการเข้าถึง (A) ร้อยละ 69 ตามลำดับ

องค์ประกอบการวิเคราะห์ (B) ตัวแปรที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด คือ ตัวแปรสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง (B3) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.84 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการวิเคราะห์ (B) ร้อยละ 55 รองลงมา คือ ตัวแปรสามารถอธิบายองค์ประกอบ เงื่อนไข หน้าที่ของสื่อ (B1) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.80 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการวิเคราะห์ (B) ร้อยละ 61 ตามมาด้วยตัวแปรสามารถให้เหตุผลสนับสนุนผลการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล (B4)) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.78 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการวิเคราะห์ (B) ร้อยละ 59 และตัวแปรสามารถตีความ จำแนก แยกแยะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นเกินจริง การแสดงความคิดเห็น การโน้มน้าวใจ ในการนำเสนอของสื่อ (B2)) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.72 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการวิเคราะห์ (B) ร้อยละ 53 ตามลำดับ

องค์ประกอบการใช้สื่อ (C) ตัวแปรที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด คือ ตัวแปรสามารถเลือกใช้สื่อที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น โดยคำนึงถึงความถูกต้องกฎหมาย และหลักจริยธรรม (C3) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.96 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการใช้ (C) ร้อยละ 74 รองลงมา คือ ตัวแปรสามารถเลือกใช้ช่องทางสื่อและเทคโนโลยีเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่ตนเองต้องการ (C1) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.81 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการใช้ (C) ร้อยละ 77 และตัวแปรสามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างมีวิจาณญาน (C2) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.73 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการใช้ (C) ร้อยละ 72 ตามลำดับ

องค์ประกอบการประเมิน (D) ตัวแปรที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด คือ ตัวแปรสามารถตัดสินคุณภาพของสื่อโดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์เบื้องต้น (D1) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.97 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการประเมิน (D) ร้อยละ 67 รองลงมา คือ ตัวแปรสามารถตัดสินคุณค่าที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างถูกต้องเหมาะสมตามหลักจริยธรรม และหลักประชาธิปไตย (D3) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.83 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการประเมิน (D) ร้อยละ 60 และตัวแปรสามารถตัดสินคุณภาพของสื่อจากเนื้อหา ความน่าเชื่อถือ ผู้ให้บริการสื่อ ประเมินความเสี่ยง และตัวแปรผลกระทบจากสื่อที่มีต่อตนเองและผู้อื่น (D2) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.71 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการประเมิน (D) ร้อยละ 58 ตามลำดับ

องค์ประกอบการสร้างสรรค์ (E) ตัวแปรที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด คือ ตัวแปรสามารถนำเสนอเผยแพร่สื่อผ่านช่องทางหลากหลายได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความถูกต้องตามหลักจริยธรรม (E4) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.93 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการสร้างสรรค์ (E) ร้อยละ 70 รองลงมา คือ ตัวแปรสามารถประยุกต์ความรู้ เรียบเรียงเนื้อหาในการสร้างสรรค์สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ (E1) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.82 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการสร้างสรรค์ (E) ร้อยละ 69 ตามมาด้วย ตัวแปรสามารถใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์สื่อได้อย่าเหมาะสมและทันสมัย (E2) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.77 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการสร้างสรรค์ (E) ร้อยละ 63 และตัวแปรสามารถวางแผน ออกแบบ กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสื่อได้อย่างเหมาะสม (E3) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.75 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการสร้างสรรค์ (E) ร้อยละ 77 ตามลำดับ

องค์ประกอบการการสะท้อนคิด (F) ตัวแปรที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด คือ ตัวแปรสามารถใช้การสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อสำหรับแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (F3) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.89 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการสะท้อนคิด (F) ร้อยละ 65 รองลงมา คือ ตัวแปรสามารถสะท้อนคิดร่วมกันเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับจากประสบการณ์เดิมโดยใช้การเปรียบเทียบ ถ่ายทอด แบ่งปัน เพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่ (F2) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.78 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการสะท้อนคิด (F) ร้อยละ 61 และสามารถสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี (F1) มีค่าน้ำหนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบมาตรฐาน คือ 0.74 และมีความแปรผันร่วมกันกับองค์ประกอบด้านการสะท้อนคิด (F) ร้อยละ 63 ตามลำดับ

สำหรับผลการหาค่าความเที่ยงของตัวแปรแฝงและผลการหาค่าเฉลี่ยความแปรปรวนที่สกัดได้ขององค์ประกอบตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น สามารถสรุปได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.6 ค่าความเที่ยงของตัวแปรแฝงและผลการหาค่าเฉลี่ยความแปรปรวนที่สกัดได้ขององค์ประกอบตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตัวแปรแฝง	ความเที่ยง (ρ_c)			ค่าเฉลี่ยความแปรปรวน (ρ_v)		
	เกณฑ์	ค่าที่ได้	ผลการพิจารณา	เกณฑ์	ค่าที่ได้	ผลการพิจารณา
1. การเข้าถึงสื่อ)A)	>0.60	0.83	มีความเที่ยง	>0.50	0.63	อธิบายได้
2. การวิเคราะห์ (B)	>0.60	0.86	มีความเที่ยง	>0.50	0.62	อธิบายได้
3. การใช้สื่อ (C)	>0.60	0.88	มีความเที่ยง	>0.50	0.62	อธิบายได้
4. การประเมิน (D)	>0.60	0.87	มีความเที่ยง	>0.50	0.71	อธิบายได้
5. การสร้างสรรค์) E)	>0.60	0.89	มีความเที่ยง	>0.50	0.67	อธิบายได้
6 การสะท้อนคิด (F)	>0.60	0.84	มีความเที่ยง	>0.50	0.64	อธิบายได้

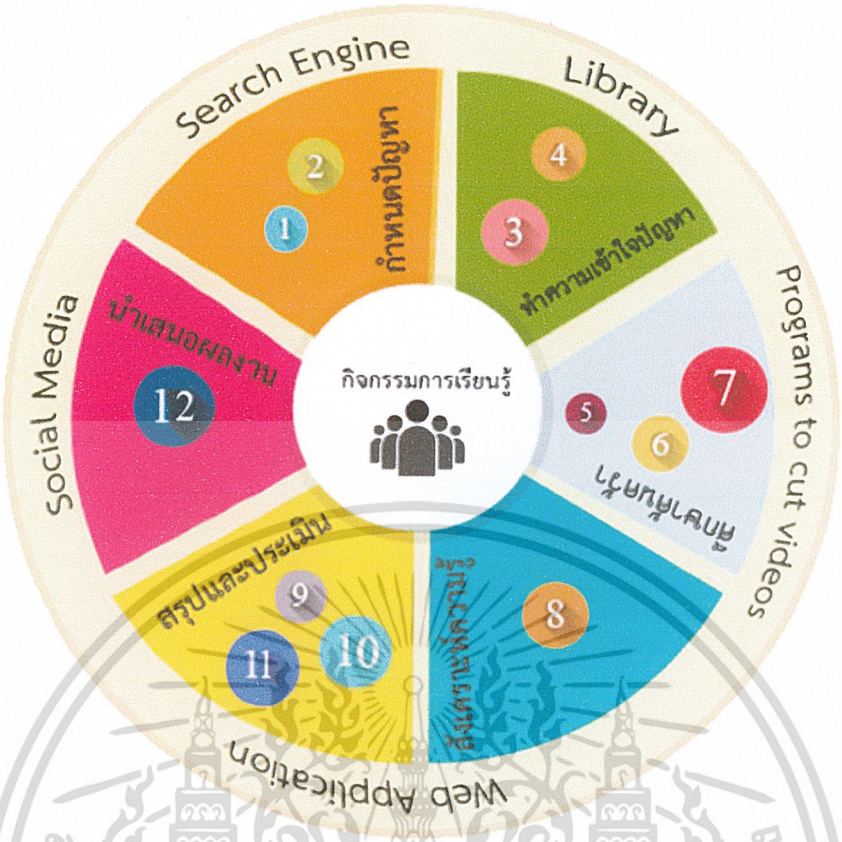
จากตารางที่ 4.6 ความเที่ยงของตัวแปรแฝงองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า องค์ประกอบทั้ง 6 ด้าน มีค่าความเที่ยง เมื่อเทียบกับเกณฑ์ และองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทั้ง 6 ด้าน สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรในองค์ประกอบได้เมื่อเทียบกับเกณฑ์

จากการศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับระดับปริญญาตรี สรุปได้ว่า องค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับระดับปริญญาตรี ทั้ง 6 ด้าน ผู้วิจัยนำองค์ประกอบตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับระดับปริญญาตรีไปสร้างเป็นรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับระดับปริญญาตรี ในระยะต่อไป

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ผลการนำเสนอร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1 กระตุ้นความคิด	*2. กำหนดปัญหา*	*3. วางโครงเรื่อง*
4. ค้นคว้าเรื่องราว	*5. บอกเล่าเรื่องราว*	*6. วิเคราะห์องค์ประกอบ*
7. รวบรวมสื่อ	*8. สร้างสรรค์เรื่องราว*	*9. ปรับปรุงเรื่องราว*
10. ประเมินผล	*11. แบ่งปันเรื่องราว*	*12. สะท้อนคิด*

ภาพที่ 4.2 แผนภาพร่างโมเดลรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จากผลของการวิเคราะห์การศึกษาสภาพ ปัญหาการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน และความต้องการที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทำให้ได้เค้าโครงรูปแบบการเรียนรู้ นำเสนอและอภิปรายกลุ่มต่อผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

"การเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป จากเดิมเน้นการเรียนรู้วิชาพื้นฐานของแต่ละศาสตร์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการต่อยอดวิชาอื่นๆ ที่เป็นวิชาหลัก แต่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไปต้องเน้นทักษะชีวิต ให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้นอกห้องเรียนได้ โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สามารถใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based-Learning) เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานจริง พบเจอสภาพปัญหาจริง และรู้จักแก้ปัญหา ตลอดจนการทำงานทีม มากกว่าการเรียนแบบบรรยาย แล้วจบด้วยการทำใบงาน"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

"ผู้วิจัยเป็นผู้สอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป โมเดลที่นำมาเสนอน่าสนใจ สอดคล้องกับพันธกิจของหลักสูตรในการส่งเสริมทักาะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based-Learning) และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หรืออาจจะเปลี่ยนเป็นทักษะการรู้เท่าทันสื่อไปเลย เพื่อบ่งบอกว่าเมื่อผู้เรียนผ่านการเรียนรู้โดยใช้โมเดลนี้แล้วจะเกิดทักษะหรือความชำนาญ"

(ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1)

"โมเดลการเรียนรู้ต้องมีทฤษฎี หลักการ แนวคิด รองรับชัดเจน เพราะเปรียบเสมือนโครงสร้างเริ่มต้น ถ้าเริ่มต้นดีการพัฒนาให้เชื่อมโยงไปสู่ผลลัพธ์จะง่ายขึ้น เริ่มจากวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กำหนดให้สอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล อธิบายความสำคัญให้ชัดเจนเพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ควรออกแบบให้ผู้เรียนมีบทบาทและยึดเป็นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง อธิบายรายละเอียดว่ากิจกรรมที่ผู้เรียนจะเรียนรู้มีอะไรบ้าง โดยสามารถย้อนไปวัตถุประสงค์ และนำมาดำเนินการเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน "

"การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไปในยุคปัจจุบันเน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้นหมายความว่าผู้เรียนต้อง Active โดยการลงมือปฏิบัติจริง ไม่เน้นเนื้อหามากเกินไป ดังนั้นเมื่อสร้างโมเดลการเรียนรู้ก็ต้องสอดคล้องกับบริบทของรายวิชา นำไปสู่การตั้งวัตถุประสงค์ การจัดการการเรียนรู้ ส่วนนี้ต้องให้ความสำคัญกับกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากๆ ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง การนำเสนอ การเผยแพร่ต้องเป็นช่องทางหรือเทคโนโลยีที่ทันสมัยให้ทันยุคการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เช่น สื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเฟสบุ๊ค ยูทูป หรือ บล็อก ไม่ใช่แค่พาวเวอร์พอนท์หน้าชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว เพราะท้ายที่สุดจะสามารถสะท้อนผลจากกิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนนำไปสู่การประเมินผลที่ตรงประเด็นตามรูปแบบโมเดล"

(ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2)

"การเล่าเรื่องดิจิทัลเป็นตัวแปรที่น่าสนใจเหมาะสำหรับการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป แต่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงการนำไปใช้ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพราะมีส่วนคล้ายคลึงกันเกือบจะเป็นเรื่องเดียวกัน ดังนั้นในแง่ของประโยชน์ก็จะเกิดขึ้นในขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนป้อนคำถามเบื้องต้น แต่ไม่ใช้ทั้งหมดของขั้นตอน กำหนดเป็นหัวข้องาน ให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดปัญหาในสิ่งที่เขาต้องการหาคำตอบ จากนั้นนำผู้เรียนเข้าสู่การทำกิจกรรมการเรียนรู้ "

"การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ต้องตอบโจทย์ผู้เรียน โดยผู้เรียนต้องสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ต้องตั้งโจทย์สอดคล้องกับรูปแบบการเรียน เช่น การเน้นปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เช่น การแสดงบทบาทสมมติ แบ่งกลุ่มสัก 5-6 คน ช่วยกันระดมความคิด เพื่อสะกัดประเด็นที่ได้แล้วตกผลึกออกมาเป็นการรู้เท่าทันสื่อ ผแต่ละ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนควรมีโจทย์ที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน และผู้เรียนทราบชัดเจนว่าต้องทำอย่างไรบ้าง เพื่อให้ตอบโจทย์ความแตกต่างต่างของผู้เรียนด้วย"

(ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3)

"การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นในสิ่งที่ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยสิ่งที่อยากเรียนรู้ดังกล่าวจะต้องเริ่มมาจากปัญหาที่ผู้เรียนสนใจหรือพบเห็นในชีวิตประจำวันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงจากประสบการณ์ หรือสถานการณ์จริง ในการเลือกประเด็นปัญหาที่ตนเองถนัดและสนใจ โดยผู้สอนเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้เท่าทันปัญหาที่จะตามมา พร้อมทั้งเรียนรู้ว่าจะต้องแก้ปัญหาอย่างไรให้ถูกต้อง โดยใช้การสืบค้น วิเคราะห์สังเคราะห์ และสร้างสรรค์สื่อ เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนคิด ตลอดจนแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันได้"

"จากการนำเสนอโมเดลของผู้วิจัยให้มองเรื่อง content ในการใช้สำหรับการเรียนการสอน ว่าสอดสอดคล้องกับสิ่งที่ตั้งเป้าไว้หรือไม่ ตัว outcome คืออะไร เมื่อเรียนรูปแบบนี้แล้วผู้เรียนสัมฤทธิ์ผลมากน้อยแค่ไหน เพราะสุดท้ายแล้วจะประเมินผลได้ง่าย ส่วนการประเมินผลในลักษณะของรูปแบบอาจจะใช้เป็นลักษณะรูบริกก็จะได้ผลที่ชัดเจน"

(ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 4)

"ขั้นตอนของการเตรียมจัดการเรียนรู้ ผู้สอนควรกำหนดการเรียนทั้งรูปแบบปกติและแทรกด้วยออนไลน์ เพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นเมื่อนำไปใช้งานจริง เมื่อนำเข้าสู่บทเรียนควรเปลี่ยนเป็นการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดผู้เรียน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน อย่าเพิ่งให้ดูคลิปก่อนแล้วค่อยถาม เพราะผู้เรียนจะรู้คำตอบโดยอัตโนมัติ และไม่รู้สึกว่ามีความตื่นเต้นในการเรียนรู้ content อีก"

"เห็นด้วยกับอาจารย์ท่านอื่นๆ ที่แนะนำให้ระบุขั้นตอนในแต่ละองค์ประกอบให้ชัดเจน เป็นข้อๆ ว่ามีขั้นตอนอะไรบ้าง อย่างไร สามารถบูรณาการเทคการสอน วิธีการสอนที่หลากหลาย สื่อ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใหม่ๆ เช่น ห้องเรียนออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ เพราะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ง่ายทั้งผู้สอน และผู้เรียน การศึกษาจากช่องทางบนอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นแหล่งการเรียนรู้ขนาดใหญ่ ทำให้ผู้เรียนสารถรู้สถานการณ์ที่เป็นปัจจุบัน และสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นแต่ละวัน เพื่อนำมาใช้ในการทำกิจกรรมและสร้างผลงานที่ผุ้สอนได้มอบหมาย ผู้สอนไม่ควรปิดกันช่องทาง หรือ ชี้นำสื่อการสอนที่แคบจนเกินไป ตลอดจนกำหนดบทบาทให้ผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนายความสะดวก (Facilitor) และเป็นผู้ให้คำปรึกษา (Coaching) เน้นบทบาทไปให้ผู้เรียนเป็นหลัก เพราะจะได้ความรู้ ความคิด ประสบการณ์ที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และช่วยกันสะท้อนคิด"

(ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 5)

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตามภาพที่ 4.2

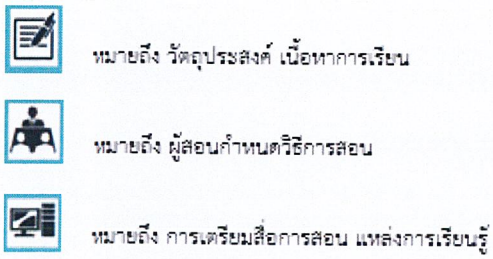
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ภาพที่ 4.2 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีกระบวนการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. การเตรียมการจัดการเรียนรู้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้สอนเตรียมการจัดการเรียนรู้ โดยจัดเตรียมเนื้อหาการเรียน จุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดเทคนิคการสอน วิธีการสอน สื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ และวิธีการวัดผลประเมินผลที่หลากหลายครอบคลุมตามสภาพความเป็นจริงให้เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้สอนจะทำการวิเคราะห์ผู้เรียนว่ามีความรู้เดิมอยู่ระดับใด

2. กระตุ้นความคิด

หมายถึง การตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน

หมายถึง ชมคลิปวิดีโอ นำเข้าสู่บทเรียน

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เริ่มเกิดขึ้นจากขั้นตอนนี้ โดยผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน ผู้สอนเปิดคลิปวิดีโอ เพื่อเชื่อมโยงไปยังการตั้งคำถามเปิดประเด็นเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ประเมินความรู้จากประสบการณ์เดิมของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเขียนแสดงคำตอบลงในป้ายโพสอิทออนไลน์ แบบรายบุคคล หลังจากนั้นผู้สอนสรุปความคิดจากผู้เรียนว่า ผู้เรียนส่วนมากมีความคิดอย่างไร เมื่อทราบข้อมูลเบื้องต้นแล้ว ผู้สอนพูดเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ

3. การจัดการเรียนรู้

หมายถึง ผู้สอนกำหนดวิธีการสอน

หมายถึง กรณีศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ

กระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลจะถูกนำมาใช้ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในขั้นตอนนี้การจัดการเรียนรู้ ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนหัวข้อ “การรู้เท่าทันสื่อ” ผู้สอนบรรยายผ่านสไลด์การสอนเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ แนวคิด หลักการ และการนำไปประยุกต์ใช้ สลับกับการยกตัวอย่างกรณีศึกษา ที่ได้รับผลกระทบจากการรู้ไม่เท่าทันสื่อ หรือตกเป็นเหยื่อ ที่เกิดขึ้นจากสื่อใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพชัดเจน โดยผู้สอนมีการตั้งคำถามให้ผู้เรียนตอบเป็นระยะๆ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม เพื่อเกิดการปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

4. การสืบค้นข้อมูล

หมายถึง การสืบค้นข้อมูล

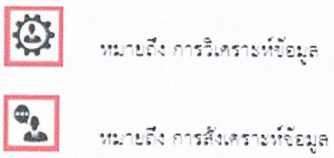
หมายถึง แหล่งสืบค้นข้อมูล

การสืบค้นข้อมูล ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประเด็นที่กำหนดให้ ที่มีผลกระทบต่อคนในสังคม มอบหมายเป็นรายบุคคล และมอบหมายเป็นรายกลุ่ม โดยผู้สอนกำหนดประเด็นปัญหาที่ โดยนำองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกับ วิธีการรับมือ การจัดการ และแนวทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

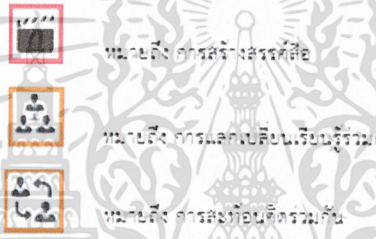
การป้องกัน จากนั้นให้ผู้เรียนไปสืบค้นข้อมูลเรื่องที่ตนเองสนใจจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

5. การวิเคราะห์ สังเคราะห์สื่อ



การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ ผู้เรียนนำเรื่องที่ตนเองสนใจ มาสรุป วิเคราะห์ประเด็นสำคัญ ตลอดจนการสังเคราะห์เรื่องราว และแหล่งที่มาที่นำมาใช้สามารถประยุกต์ใช้ ต่อยอดความรู้ หรือการพัฒนาและสร้างสรรค์ชิ้นงานหรือผลงานของผู้เรียนได้อย่างไร ผ่านการการเขียนสตอรี่บอร์ด เป็นขั้นตอนเพื่อนำไปสร้างสรรค์เรื่องเล่า

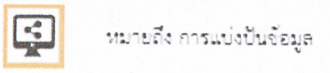
6. การสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยน



การสร้างสรรค์ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำสตอรี่บอร์ดที่ผ่านการตรวจจากผู้สอนไปสร้างสรรค์เป็นเรื่องเล่าดิจิทัลในลักษณะบทบาทสมมติ และทุกเรื่องราวจะต้องสอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อ โดยสร้างสื่อประเภทวิดีโอ โดยไม่จำกัดโปรแกรมในการใช้ตัดต่อ ความยาวไม่เกิน 5 นาที

การแลกเปลี่ยน และสะท้อนคิดให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนในรูปแบบวิดีโอเรื่องเล่าดิจิทัล หลังจากนั้นให้ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้สอนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอภิปรายร่วมกัน ตลอดจนช่วยกันสะท้อนคิดร่วมกันถึงประโยชน์และโทษ ความปลอดภัย คุณธรรม จริยธรรมที่เกิดขึ้นจากเรื่องเล่าที่ผู้เรียนนำเสนอ

7. การเผยแพร่ผลงาน



การเผยแพร่ผลงาน เมื่อผู้เรียนนำเสนอผลงานเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานของตนเองไปเผยแพร่ และแบ่งปันสื่อสู่สังคม ผ่านสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆ เช่น Facebook, YouTube และ Blog เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. สรุปผล และประเมินผล

หมายถึง อภิปรายผลและสรุปผล

หมายถึง การวัดผลและประเมินผล

การสรุปผล ผู้เรียนสรุปผลที่ได้จากการแลกเปลี่ยน สะท้อนคิดร่วมกัน และผู้สอนให้แนวทางหรือข้อเสนอแนะ โดยผู้เรียนรวบรวมประเด็นที่ได้จากการสรุปผลความรู้ที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงผลงาน ผู้สอนทำการประเมินผลผู้เรียน

จากนั้นผู้วิจัยได้นำผลตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มาวิเคราะห์ผลได้ ดังตาราง

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

รายการ	$\overline{X}$	S	คุณภาพ
1. หลักการ			
1.1 หลักการเกิดจากแนวคิดการใช้ปัญหาเป็นฐานและกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล	4.41	0.83	มาก
1.2 หลักการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้	4.62	0.84	มากที่สุด
2. ภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้			
2.1 รูปแบบการเรียนรู้แสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน	4.43	0.81	มาก
2.2 รูปแบบการเรียนรู้มีการใช้ภาษาเข้าใจง่าย อธิบายชัดเจน	4.49	0.79	มาก
3. องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้			
3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้	4.47	0.85	มาก
3.2 บทบาทผู้สอน	4.42	0.87	มาก
3.3 บทบาทผู้เรียน	4.45	0.82	มาก
3.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล	4.56	0.78	มากที่สุด
3.5 การวัดและประเมินผล	4.49	0.84	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

รายการ	$\overline{X}$	S	คุณภาพ
4. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้			
4.1 การเตรียมการจัดการเรียนรู้	4.40	0.77	มาก
4.2 การตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน	4.61	0.83	มากที่สุด
4.3 การเรียนเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ	4.47	0.81	มาก
4.4 การสืบค้นข้อมูล	4.68	0.78	มากที่สุด
4.5 การวิเคราะห์ และสังเคราะห์สื่อ	4.42	0.77	มาก
4.6 การสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยน	4.63	0.79	มากที่สุด
4.7 การเผยแพร่ผลงาน	4.58	0.84	มากที่สุด
4.8 การวัดและประเมินผล	4.44	0.81	มาก
4.9 กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้	4.55	0.74	มากที่สุด
4.10 โดยภาพรวมรูปแบบสามารถนำไปจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในรายวิชาศึกษาทั่วไปได้	4.57	0.79	มาก
5. การวัดผลและประเมินผล			
5.1 แผนการเรียนรู้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้	4.53	0.82	มากที่สุด
5.2 แบบทดสอบวัดความสามารถการรู้เท่าทันสื่อสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้	4.51	0.86	มากที่สุด
รวม	**4.52**	**0.81**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4.7 พบว่าค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\overline{X}$ = 4.52, S = 0.81) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

จากการการสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้นำมาสร้างเป็นแผนการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นในสิ่งที่ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยสิ่งที่อยากเรียนรู้ดังกล่าวจะต้องเริ่มมาจากปัญหาที่ผู้เรียนสนใจหรือพบเห็นในชีวิตประจำวันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน โดยผู้สอนเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้เท่าทันปัญหาที่จะตามมา พร้อมทั้งเรียนรู้ว่าจะต้องแก้ปัญหาอย่างไรให้ถูกต้อง โดยใช้การสืบค้น วิเคราะห์สังเคราะห์ และสร้างสรรค์สื่อ เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนคิด ตลอดจนแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันได้

2. วัตถุประสงค์ เพื่อเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เนื้อหา สอดคล้องกับหลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไป พ .ศ.2560 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ของรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ โดยใช้จัดแผนการการเรียนรู้ ทั้งหมด 5 แผน ระยะเวลา 5 สัปดาห์ จำนวน 15 ชั่วโมง

4. การจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 กระตุ้นความคิด ขั้นตอนที่ 3 เรียนรู้เนื้อหา ขั้นตอนที่ 4 สืบค้นข้อมูล ขั้นตอนที่ 5 วิเคราะห์และสังเคราะห์ ขั้นตอนที่ 6 สร้างสรรค์เรื่องราว ขั้นตอนที่ 7 นำเสนอและเผยแพร่ และขั้นตอนที่ 8. วัดผลและประเมิน

5. การประเมินผล การประเมินผลจากการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทำการวัดผลหลังเรียนเพียงครั้งเดียว โดยใช้เครื่องมือวัดเป็นแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ ประเภทข้อสอบแบบวัดเชิงสถานการณ์ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย ในแต่ละข้อคำตอบมีค่าคะแนนไม่เท่ากัน ได้แก่ 3 2 1 และ 0

ตอนที่ 3 ผลการสร้างแผนการเรียนรู้จากรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยนำข้อมูลรูปแบบการเรียนรู้ไปสร้างแผนการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 5 แผน และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาศึกษาทั่วไปด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านนิเทศศาสตร์ประเมินความคิดเห็นที่มีต่อแผนการเรียนรู้ ดังตาราง

ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

รายการ	$\overline{X}$	S	คุณภาพ
1. ด้านองค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้			
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้	4.47	0.73	มาก
2. สาระการเรียนรู้ของรายวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.49	0.61	มาก
3. จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้	4.52	0.86	มากที่สุด
4. สื่อและแหล่งการเรียนรู้เหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.56	0.83	มากที่สุด
5. การวัดและการประเมินผล มีวิธีวัด เครื่องมือวัด เกณฑ์การวัดที่ชัดเจนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.52	0.77	มาก
รวม	**4.51**	**0.76**	**มากที่สุด**
2. ด้านจุดประสงค์			
6. มีความชัดเจนชัดเจนครอบคลุมสารการเรียนรู้	4.43	0.78	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

รายการ	$\overline{X}$	S	คุณภาพ
7. มีความสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้	4.47	0.74	มาก
8. พัฒนาผู้เรียนในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ	4.53	0.89	มากที่สุด
9. พัฒนาผู้เรียนด้านการสร้างสรรค์และนำเสนอ	4.52	0.87	มากที่สุด
10. พัฒนาผู้เรียนด้านการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา	4.57	0.84	มากที่สุด
11. พัฒนาผู้เรียนด้านแลกเปลี่ยนและการสะท้อนคิด	4.45	0.75	มาก
รวม	**4.49**	**0.82**	**มาก**
3. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
12. การจัดลำดับกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และสาระการเรียนรู้	4.68	0.89	มากที่สุด
13. กำหนดเวลาได้เหมาะสมในกิจกรรมการเรียนรู้และสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้	4.57	0.74	มากที่สุด
14. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งเป็นขั้นตอนตามความเหมาะสม	4.49	0.77	มาก
15. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถพัฒนาครอบคลุมด้านความรู้และด้านทักษะทางปัญญา	4.46	0.78	มาก
16. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง	4.61	0.83	มาก
17. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง	4.65	0.84	มากที่สุด
18. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นการมีบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน	4.60	0.80	มากที่สุด
19. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้รู้เท่าทันสื่อ และนำไปสู่การปฏิบัติจริง	4.59	0.84	มากที่สุด
20. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมสามารถนำผู้เรียนไปสู่การสร้างชิ้นงาน	4.48	0.79	มาก
รวม	**4.57**	**0.81**	**มากที่สุด**
4. ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้			
21. สื่อและแหล่งการเรียนรู้มีความหลากหลาย	4.46	0.79	มาก
22. สื่อและแหล่งการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.41	0.78	มาก
23. สื่อและการเรียนรู้ที่ใช้สามารถเชื่อมโยงกับสาระการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี	4.68	0.87	มากที่สุด
24. นำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการเรียนการสอน	4.54	0.84	มากที่สุด
รวม	**4.52**	**0.82**	**มากที่สุด**
5. ด้านการวัดประเมินผลการเรียนรู้			
26. การประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้	4.49	0.78	มาก
27. ระบุวิธีการวัดผลประเมินผลอย่างชัดเจน	4.47	0.84	มาก
28. ระบุเครื่องมือสำหรับการวัดผลประเมินอย่างชัดเจน	4.48	0.77	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

รายการ	$\overline{X}$	S	คุณภาพ
29. ระบุเกณฑ์การประเมินผลอย่างชัดเจน	4.63	0.89	มากที่สุด
30. การประเมินสามารถสะท้อนผลกลับแก่ผู้เรียนในห้องเรียน	4.56	0.83	มากที่สุด
รวม	**4.51**	**0.82**	**มาก**
รวมทั้งหมด	**4.51**	**0.74**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4.8 พบว่าค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\overline{X}$ = 4.51, S = 0.74) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

ระยะที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จากผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในรายวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 2 หมู่เรียน หมู่เรียนละ 45 คน แบ่งเป็น 2กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม หลังจากจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบเรียบร้อยแล้ว ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดการรู้เท่าทันสื่อ คะแนนเต็ม 90 คะแนน โดยผลการวิเคราะห์มีรายละเอียด ดังตาราง

ตารางที่ 4.9 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีของกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\overline{X}$	S	t	df	Sig
กลุ่มทดลอง	45	63.91	4.78	11.46	88	0.00
กลุ่มควบคุม	45	46.80	3.13			

จากตารางที่ 4.9 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีของกลุ่มประชากร 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม พบว่า การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ของทั้ง 2 กลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 และทดสอบการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของข้อมูล 2 กลุ่มเป็นอิสระต่อกันด้วยสถิติ t-test for Independent sample แบบ Pooled variance

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการทดสอบการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม พบว่า กลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยผู้วิจัยทำการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผล

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่อง ดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

5.1.2 สรุปผลการวิจัย

ระยะที่ 1 ผลศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากแหล่งข้อมูล คือ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั้งข้อมูลในประเทศและข้อมูลต่างประเทศ ในช่วงปี พ.ศ. 2552 – 2561 ได้ข้อสรุปเอกสาร จำนวน 25 เรื่อง โดยใช้คำค้น “ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี”โดยคัดเลือกจากเนื้อหาสาระ และองค์ประกอบสำคัญอย่างน้อย 2-3 ส่วนขึ้นไป เพื่อให้ได้รายละเอียดของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้ คือ แบบบันทึกข้อมูลเชิงคุณภาพจากการวิเคราะห์เอกสาร

ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี องค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ คือ 1) การเข้าถึงสื่อ (Access) 2) การวิเคราะห์ (Analysis) 3) การใช้สื่อ (Use) 4) การประเมิน (Evaluation) 5) การสร้างสรรค์ (Creation) และ 6) การสะท้อนคิด (Reflection) ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 6 องค์ประกอบนี้ ไปสร้างตัวบ่งชี้ทั้งหมด 20 ตัวบ่งชี้ และเมื่อนำรายการองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ ดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาด้วยการสอบถามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน เพื่อปรับปรุง ให้เหมาะสมกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนวิชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศึกษาทั่วไป ได้ข้อสรุปขององค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ และ ตัวบ่งชี้ 20 ตัวบ่งชี้ (ตัวแปร) มีความสอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับที่สองการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยงานวิจัยครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 469 คน ใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนบันอันดับที่สอง (Second order confirmatory factor analysis) ขององค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการวิจัย พบว่า โมเดลองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ มีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างดี เนื่องจากโมเดลองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น มีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างดี เนื่องจากโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในเกณฑ์ดี โดยมีค่าสถิติวัดความกลืนผ่านเกณฑ์ดีทุกตัว ได้แก่ ค่า χ^2-test ไม่มีค่านัยสำคัญทางสถิติ (χ^2=137.27, df=146, P-value = 0.42) โดยค่า χ^2/df เท่ากับ 0.94 ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้มีค่าน้อยกว่า 2.00 และค่าดัชนีความกลมกลืนเชิงสัมบูรณ์ที่ใช้พิจารณาในงานวิจัยนี้ มีจำนวน 3 ค่า ซึ่งประกอบด้วย ค่าดัชนี GFI มีค่าเท่ากับ 1.00 สูงกว่าเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 และค่าดัชนี PGFI มีค่าเท่ากับ 0.20 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.50 จากนั้นพิจารณาค่าดัชนีความกลมกลืนเชิงสัมพันธ์ หรือ ค่า ดัชนีที่บ่งบอกถึงความกลมกลืนของข้อมูลเชิงประจักษ์กับโมเดลที่กำหนดขึ้น โดยพิจารณาจากค่าดัชนี NFI มีค่าเท่ากับ 1.00 และเป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 ค่าดัชนี NNFI มีค่าเท่ากับ 1.00 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 ค่าดัชนี PNFI มีค่าเท่ากับ 0.22 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.50 ค่าดัชนี CFI มีค่าเท่ากับ 1.00 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 ค่าดัชนี IFI มีค่าเท่ากับ 1.00 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≥ 0.95 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า หรือ ค่าดัชนี RMSEA มีค่าเท่ากับ 0.00 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.05 ค่าดัชนี SRMR มีค่าเท่ากับ 0.01 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.05 และค่าดัชนีวัดความสอดคล้องกลมกลืนในรูปความคลาดเคลื่อน พิจารณาจากค่า ค่าดัชนี RMR มีค่าเท่ากับ 0.01 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤ 0.05 พิจารณาค่าดัชนี Largest Standardized Residual เท่ากับ 1.10 และค่าดัชนี Smallest Standardized Residual เท่ากับ 1.05 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ ≤+I2.00I และ Q-Plot ชันกว่าเส้นในแนวทแยงมีค่า Slope >1 เป็นไปตามเกณฑ์ คือ >1 แสดงว่าโมเดลองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ประกอบด้วยองค์ประกอบหลักทั้ง 6 ด้าน จาก 20 ตัวแปรที่สังเกตได้ จัดเป็นองค์ประกอบของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (b) พบว่า มีค่าเป็นบวกทั้งหมด มีขนาดตั้งแต่ 0.71-0.97 และแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทุกตัว ส่วนค่าความเที่ยงขององค์ประกอบและค่าเฉลี่ยความแปรปรวนที่สกัดได้ขององค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทั้ง 6 ด้าน มีค่าความเที่ยงสูง เมื่อพิจารณาจากค่าน้ำหนักและองค์ประกอบมาตรฐานของตัวแปรสังเกตได้ที่วัดตัวแปรแฝงในแต่ละองค์ประกอบและองค์ประกอบส่วนใหญ่อธิบายความแปรปรวนของตัวแปรในองค์ประกอบมีค่ามากกว่า 0.5 ดังนั้นองค์ประกอบทั้ง 6 ด้าน จึงเหมาะสมที่จะเป็นการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนที่ 1 ผลการร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีส่วนประกอบ 5 ส่วน คือ 1) หลักการ 2) ภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้ 3) องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ 4) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และ 5) การวัดผลและประเมินผล ซึ่งวิธีการดำเนินการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ได้นำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมากำหนดในการสร้างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลนำร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ให้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พิจารณาโดยการจัดประชุมสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำว่าควรมีการปรับเปลี่ยนใน เรื่องการอธิบายรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนให้ถูกต้อง เช่น ขั้นเตรียมการจัดการเรียนรู้ ควรอธิบายขอบเขตของกรเรียนการสอน การจัดกิจกรรมโดยเน้นการใช้ปัญหาเป็นฐานและกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเป็นเนื้อเดียวกันตามชื่อเรื่อง ใช้วิธีการเขียนเป็นความเรียง และใช้คำให้เป็นภาษาทางการให้เหมาะสม เพื่อให้คำอธิบายเกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง โดยมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาคุณสมบัติ คือเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการผลิตสื่อ ด้านการเรียนการสอนทั้งภาครัฐ และเอกชน ประกอบด้วย 3 ด้านหลักๆ คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ศึกษาด้านเทคโนโลยีการศึกษา ด้านนิเทศศาสตร์ (การผลิตสื่อประเภทการเล่าเรื่อง) และด้านการสอนวิชาศึกษาทั่วไป สำหรับการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้เครื่องมือการวิจัย คือ แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย พบว่า คุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในแต่ละด้านอยู่ในระดับที่มีคุณภาพดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย (Mean) เท่ากับ 4.52 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) เท่ากับ 0.81 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมาก ถึงดีมาก มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.43 – 4.68 กล่าวโดยสรุปผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถนำไปใช้กับนักศึกษาได้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

การทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาศึกษาทั่วไปมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้ ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 แบ่งเป็น 26 หมู่เรียน (ห้องเรียน) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ 2 หมู่เรียน จำนวน 90 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุม 45 คน และกลุ่มทดลอง 45 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีหลังจากจัดการเรียนรู้เรียบร้อยแล้วผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบทดสอบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าที (t-test for independent sample) แบบ Pooled variance

ผลการวิจัย พบว่า ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในรายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้นสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลที่ได้จึงเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการนำเสนอผลสรุปการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย 3 ประเด็น ดังนี้

5.2.1 อภิปรายผลการศึกษาตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า องค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ คือ 1)การเข้าถึงสื่อ 2)การวิเคราะห์ 3)การใช้สื่อ 4)การประเมิน 5)การสร้างสรรค์ และ 6)การสะท้อนคิด ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 6 องค์ประกอบนี้ ไปสร้างตัวบ่งชี้ทั้งหมด 20 ตัวบ่งชี้และเมื่อนำรายการองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ ดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาด้วยการสอบถามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน เพื่อปรับปรุง ให้เหมาะสมกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนวิชาศึกษาทั่วไป ได้ข้อสรุปขององค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ และ ตัวบ่งชี้ 20 ตัวบ่งชี้ (ตัวแปร) มีความสอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และสามารถนำองค์ประกอบไปใช้งานเป็นต้นแบบของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในรายวิชาศึกษาทั่วไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ งานวิจัยของนุดี หนูไพโรจน์ ได้ศึกษาการรู้ทันสื่อของ (68-49 :2559) ประชากรGeneration Y ในบริบทประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยนำเอากรอบการประเมินของ UNESCO (2013: Online) ดังกล่าวข้างต้นมาใช้เป็นเครื่องมือวัด ผลการศึกษาพบว่า ในบริบทของประเทศไทยนั้น องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อควรมีการเพิ่มเติม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1)ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ (Access) 2)เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความและประเมินเนื้อหาของสื่อ (Evaluation) 3)การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ (Creation) และ 4)การสะท้อนคิด (Reflection) หรือ การพินิจพิจารณาการกระทำของตนเองว่าอาจมีผลกระทบหรือผลลัพธ์ต่อผู้อื่นอย่างไร ทั้งในมิติของจริยธรรมและความรับผิดชอบ และสอดคล้องกับงานวิจัยของขจรจิต บุนนาค (2555: 230-247) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและความคิดเห็นของวัยรุ่นตอนต้นต่อการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของวัยรุ่นตอนต้นและความคิดเห็นของวัยรุ่นตอนต้นต่อการรู้เท่าทันสื่อ กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นตอนต้น จำนวน 400 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้เครื่องมือเป็นแบบสอบถามในการเก็บข้อมูลโดยแบ่งเป็น 6 ด้าน คือ การเข้าถึงสื่อ การใช้สื่อ การวิเคราะห์สื่อ การสร้างสรรค์สื่อ การประเมิน และการสะท้อนคิด การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าความถี่ ร้อยละ การทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One- way ANOVA) ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นที่มีเพศ อายุ ลักษณะการอยู่อาศัย ความบ่อยครั้งของการเปิดรับสื่อ และช่วงเวลาที่เปิดรับสื่อของวัยรุ่นตอนต้นที่ต่างกัน ทำให้มีความคิดเห็นต่อการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน ตลอดจนสอดคล้องกับงานวิจัยของ นุชริน ทองพูล ได้ศึกษาการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (2562: บทคัดย่อ) พบว่าการวิเคราะห์และตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีตามภาวะสันนิษฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า โมเดลการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การคิดวิจารณญาณ การตระหนักถึงผลกระทบ และการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์เป็นไปตามภาวะสันนิษฐาน และงานวิจัยของฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ (2562: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการวิเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษา เมื่อทดสอบค่า Kaiser-Meyer-Olkin: KMO ซึ่งเท่ากับ .924 แสดงให้เห็นว่าข้อมูลเหมาะสมต่อการวิเคราะห์องค์ประกอบในระดับดีมาก ค่า Bartlett's test of Sphericity มีการแจกแจงโดยประมาณแบบ Chi-Square เท่ากับ 10007.302 และค่านัยสำคัญ เท่ากับ .000 สามารถทำการวิเคราะห์องค์ประกอบได้ 9 องค์ประกอบ ได้แก่ 1)การตระหนักถึงผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2)การตรวจสอบความถูกต้องของสื่อ สังคมออนไลน์3) การแยกแยะข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ 4)การวิเคราะห์เทคนิคการสื่อสารของสื่อสังคมออนไลน์ 5)การรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างผลงานในสื่อสังคมออนไลน์ 6)การรู้ความหมายที่ใช้ในสื่อสังคมออนไลน์ 7)การประเมินคุณค่าที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ 8)การคัดเลือกข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์และ 9)การสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถใช้เป็นองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้

5.2.2 อภิปรายผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและดำเนินการจัดประชุมสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้าน ได้แก่ ด้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านนิเทศศาสตร์ และด้านการศึกษา เมื่อนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำ และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพก่อนนำไปใช้จริง พบว่า คุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในแต่ละด้านอยู่ในระดับที่มีคุณภาพสูง ค่าเฉลี่ย (Mean) เท่ากับ 4.52 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.) เท่ากับ 0.81 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมาก ถึงดีมากมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.40–4.68 กล่าวโดยสรุปผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถนำไปใช้กับนักศึกษาได้จริง จากการที่ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด และหลักการการรู้เท่าทันสื่อของ UNESCO นั้น การรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถในการ "ใช้สื่ออย่างรู้ตัว"และ"ใช้สื่ออย่างตื่นตัว" การที่ไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้อ่าน ได้ยิน ได้ฟัง แต่สามารถคิด วิเคราะห์ สงสัย และรู้จักตั้งคำถามว่า สิ่งนั้นจริงหรือไม่จริง ใครเป็นคนให้ข้อมูลเขาต้องการสื่ออะไร หรือมีจุดมุ่งหมายแอบแฝงหรือไม่ และ Potter (2005: 82) ยังกล่าวอีกว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นกระบวนการที่เกิดจากโครงสร้างความรู้ การใช้เครื่องมือ และความตั้งใจในการเปิดรับสื่อและแปลความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยบุคคลผู้รู้เท่าทันสื่อจะใช้โครงสร้างความรู้ของตัวเองในการตีความสื่อ ซึ่งเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ของผู้รู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย 7 ประการ ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน การจำแนกกลุ่ม การใช้เหตุผลแบบอุปนัย การใช้เหตุผลแบบนิรนัย การสังเคราะห์ และการสรุปสาระสำคัญ ตลอดจนสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (2560: ออนไลน์) การรู้เท่าทันสื่อ เป็นความสามารถในการตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ สามารถโต้ตอบได้อย่างมีสติและรู้ตัว รวมทั้งสามารถตั้งคำถามว่าสื่อผู้สร้างขึ้นได้อย่างไร ส่วนการใช้สื่ออย่างตื่นตัว เป็นการเปลี่ยนจากฝ่ายรับข้อมูลเพียงอย่างเดียว เป็นเป็นฝ่ายแสวงหาข้อมูลจากสื่อต่างๆ โดยการเข้าถึงสื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพ รวมถึงสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ซึ่งกระบวนการโดยรวมมีความสอดคล้องกับรูปแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ได้แก่ งานวิจัยของสิริวัจนา แก้วผนึก (2560: 142-144) ได้ศึกษารูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอบอย่างมีวิจารณญาณบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาสารสนเทศศาสตร์ปริญญาบัณฑิต ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอบอย่างมีวิจารณญาณบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) แหล่งสารสนเทศ 2) เนื้อหา 3) ผู้สอน 3)ระบบมรดกดิจิทัล 5)การประเมินผล และมีขั้นตอนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนฯ 10 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1.กำหนดแนวคิด 2.วางโครงเรื่อง 3.ค้นคว้าเรื่องราว 4.บอกเล่าเรื่องราว 5.วิเคราะห์องค์ประกอบ 6.รวบรวมสื่อ 7. สร้างสรรค์เรื่องราว 8. ปรับปรุงเรื่องราว 9.แบ่งปันเรื่องราว และ 10.สะท้อนคิด และงานวิจัยของศันสนีย์ เลี้ยงพานิชย์ (2561: 208-220) ได้ศึกษารูปแบบการเรียนแบบดิจิทัลโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในยุคไทยแลนด์ 4.0 ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนแบบดิจิทัลโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในยุคไทยแลนด์ 4.0 ประกอบด้วย ขั้นตอนคือ การจัดกลุ่มผู้เรียน การศึกษาโจทย์ปัญหา การระบุปัญหา การวิเคราะห์ปัญหา การตั้งสมมติฐาน การกำหนดประเด็นการเรียนรู้ การศึกษาค้นคว้าและการสังเคราะห์เพื่อสรุปองค์ความรู้ในแต่ละขั้นตอนได้เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วย เช่น Moodle, Google document, Social media เป็นต้น และ Kimmo (2010) ที่กล่าวถึงกระบวนการของการเล่าเรื่องดิจิทัล 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การเป็นเจ้าของข้อมูลเชิงลึก ขั้นตอนที่ 2 การเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจ้าของความนึกคิด ขั้นตอนที่ 3 การค้นหาช่วงเวลา ขั้นตอนที่ 4 การพบเห็นเรื่องราว ขั้นตอนที่ 5 การได้ยินเรื่องราว ขั้นตอนที่ 6 การรวบรวมเรื่องราว และ ขั้นตอนที่ 7 การแบ่งปันเรื่องราว ซึ่งจากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลนั้นมีองค์ประกอบที่เป็นส่วนของเครื่องมือ สื่อเทคโนโลยี ต่าง ๆ รวมไปถึงสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในบริบทของยูบิควิตัส โดยทั้งหมดจัดให้เป็นระบบนิเวศที่จะต้องมีการใส่รูปแบบหรือวิธีการใช้งานเครื่องมือ สื่อต่าง ๆ เหล่านี้เข้าไปนั้นคือ วิธีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ซึ่งผู้คนสมัยใหม่ทุกคนมีการทำกิจกรรมนี้เป็นประจำอยู่ในโลกออนไลน์อยู่แล้ว แต่ในกระบวนการที่กล่าวมาอาจจะมีส่วนที่จะต้องเสริมให้ถูกต้องก็คือ กระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล การสร้างเนื้อหา และการเผยแพร่ในระบบเพื่อให้เข้าถึงง่าย มีความสนใจน่าเรียน และมีสาระตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการของบทเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธิดา แซ่ซั้น (2561: 1-16) การพัฒนาแบบจำลองการเรียนการสอนบนเว็บโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า ความเหมาะสมของแบบจำลองการเรียนการสอนบนเว็บโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอยู่ในระดับมาก ซึ่งสามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2.3 อภิปรายผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีหลังจากจัดการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบทดสอบวัดเชิงสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในรายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้นสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลที่ได้จึงเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย จากผลการทดลองทำให้เห็นว่ากลุ่มทดลองที่ได้เรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกิดการเรียนรู้อย่างมีขั้นตอนในการใช้ปัญหาเป็นฐาน และกระบวนการการเล่าเรื่องดิจิทัลช่วยพัฒนาในเรื่องของการจดจำเนื้อหาได้รวดเร็วกว่าแบบปกติ จึงส่งผลให้การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษากลุ่มทดลองนั้นมีการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการตอบสนองต่อแนวคิดคอนสตัคติวิสต์ โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหาผ่านกระบวนการคิด และสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิม สำหรับในประเทศไทย อภิชัย เหล่าพิเดช (2556: 757-774) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหารวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกัน การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 นั้นจำเป็นอย่างยิ่งในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทผู้เรียน การเล่าเรื่องดิจิทัลเป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบนึงที่ปัจจุบันได้รับความนิยมในการนำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนรู้จักศึกษา ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล แล้วนำมาสร้างเป็นเรื่องราวในรูปแบบของการเล่าเรื่องและสามารถเลือกใช้เครื่องมือและสื่อเพื่อนำเสนอเรื่องราวในแง่มุมของตนเอง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยน แบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นการเผยแพร่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้ที่มีคุณค่าต่อไป การศึกษาของ Lambert (2013: 98) ข้างต้นสอดคล้องกับการศึกษาของ Benmayor (2008: 102) โดยกล่าวถึงเทคนิคในการตั้งคำถามเพื่อใช้ในการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ทำให้เรื่องราวที่เล่ามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้งานวิจัยของ Barrett (2006: 112) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้การเล่าเรื่องดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการคิดสะท้อนการเรียนรู้ในเชิงลึกพบว่า การเล่าเรื่องดิจิทัลทำให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้ของตนเองผ่านการเล่าเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าสอดคล้องกับงานวิจัยของศันสนีย์ เลี้ยงพานิชย์ (2561: 208-220) ที่ได้ศึกษารูปแบบการเรียนแบบดิจิทัลโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในยุคไทยแลนด์ 4.0 เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มทดลองที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากกลุ่มทดลองให้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และแสวงหาความรู้ด้วยตนเองบนสื่อดิจิทัลได้อย่างคล่องแคล่วอีกทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของธิดา แซ่ชั้น (2561: 1-16) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาแบบจำลองการเรียนการสอนบนเว็บโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พบว่านักศึกษาที่เรียนด้วยแบบจำลองการเรียนการสอนบนเว็บโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลสรุปและการอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสาหรับการนาผลวิจัยไปใช้ประโยชน์ และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้ในรายวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ต้องคำนึงถึงข้อจำกัดในด้านเทคโนโลยี เช่น ความพร้อมของอินเทอร์เน็ต และความพร้อมของอุปกรณ์เครื่องมือในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน เช่น คอมพิวเตอร์แบบพกพา สมาร์ทโฟน เป็นต้น เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

2. รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ได้จากการวิจัยเป็นการทดลองใช้รูปแบบเฉพาะวิชาทักษะการรู้สารสนเทศ พบว่าได้ผลดี ดังนั้นสามารถนำไปใช้ในรายวิชาอื่นๆ ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพราะผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วเน้นทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การใช้เทคโนโลยี เป็นหนึ่งในทักษะดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิต เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

3. การวิจัยครั้งนี้ สะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงมีความสำคัญเพื่อเป็นแนวทางในการใช้เครื่องมือให้สอดคล้องและเหมาะสม อันจะส่งผลต่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

1. การวิจัยครั้งต่อไปสามารถนำกระบวนการ เทคนิคการสอน และกิจกรรมการเรียนการสอนอื่นๆ ที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติมรวมถึงการปรับระยะเวลาได้ตามความเหมาะสมกับนักศึกษาแต่ละรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

2. ควรมีการนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้ทุกหมู่เรียนอย่างต่อเนื่องเพื่อเปรียบเทียบผลการใช้งานมากกว่าสองกลุ่ม

3. ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีสามารถนำไปต่อยอดงานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ หรือความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ว่าเป็นอย่างไรเพื่อนำมาปรับปรุงให้เหมาะสมในการใช้จัดการเรียนรู้ต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2559. **เอกสารการสัมมนาวิชาการเท่าทันสื่อ.** วันที่ 27 - 28 มกราคม 2559. กรุงเทพฯ.

กฤษณัท แสนทวี. 2553. **รายงานวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเปิดรับและระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร**.คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

กัลยา วานิชย์บัญชา. 2551. การวิเคราะห์สถิติ: สถิติสำหรับบริหารและวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 10.กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กวิสรา ทองดี. 2557. **การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน**.วิทยานิพนธ์ครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต.คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ขจรจิต บุนนาค. 2555. พฤติกรรมการบริโภคข่าวผ่านสื่อเฟซบุ๊คของคนต่างวัยในสังคมไทย. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์*. 8(3), 230-247.

ขนิษฐา จิตแสง. 2556. พฤติกรรมและรูปแบบการใช้บริการบนสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดขอนแก่น. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 30(2), 217-242.

คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. 2556. **100 เรื่องน่ารู้ ผู้บริโภคสื่อวิทยุโทรทัศน์**. กรุงเทพฯ: สานักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.

จินตนา ตันสุวรรณนนท์. 2551. ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*. 14(1), 21-32.

ใจทิพย์ ณ สงขลา. 2550. **วิธีวิทยาการออกแบบการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส**.กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชุติมา สัจจานันท์. 2556. **การรู้สารสนเทศ: แนวคิดการศึกษาและวิจัยในประเทศไทยและกลุ่มประชาคมอาเซียน. การประชุมวิชาการประจำปี สวทช. ครั้งที่ 9 (NAC2013)** เข้าถึงได้จาก nstda.or.th/nac2013/download.presentation/20130401-chutima-IL(CC-307-01- AM).pdf.

ไชยันต์ สกุลศรีประเสริฐ. 2556. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน.*วารสารจิตวิทยาคลินิก*, 44(1), 1-16. ทิศนา แขมมณี. 2557. **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ**.กรุงเทพฯ: สานักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทองจันทร์ หงศ์ลดารมภ์. 2553. การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 . *วารสารการศึกษา*, 6(5). 97-109.

ธนุตม์ ธรรมพิทักษ์. 2557. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาโดยวิธี 360 องศา และเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริคของนักศึกษาในรายวิชา GE115. Paper presented at the การสอนที่สร้างสรรค์ในยุคเศรษฐกิจดิจิตอล ที่ประชุมวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

นงลักษณ์ วิรัชชัย. 2551. **โมเดลลิสเรล: สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นุดี หนูไพโรจน์. 2559. การประเมินความสามารถด้านการรู้สื่อของเจนเนอเรชั่นวายในประเทศไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์.* 9(2), 147-171.

เนาวนิตย์ สงคราม. 2554. **การสร้าง Digital Video & Digital Storytelling เพื่อการเรียนการสอนยุคดิจิทัล.** กรุงเทพฯ: สานักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. 2553. **การวิจัยเบื้องต้น**. ครั้งที่ 8 กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.

บุญนำ อินทนนท์. 2551. การศึกษาผลสัมฤทธิทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโยธินบำรุง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดย ใช้ปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้.ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บุปผา เมฆศรีทองคำ. 2555. ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการใช้ประโยชน์สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา. การประชุมวิชาการพลวัตการศึกษาที่สร้างสรรค์เพื่ออนาคตที่ยั่งยืน. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ปรัชญนันท์ นิลสุข. 2554. **เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผลิตตาราเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

พนม คลี่ฉายา. 2557. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม. **นิเทศศาสตร์ปริทัศน์.** 20(1), 46-57.

พรทิพย์ เย็นจะบก. 2552. **ถอดรหัส ลับความคิดเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ.** กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ทครีเอชั่น.

พรทิพย์ เย็นจะบก. 2555. **รู้เท่าทันสื่อบนสถานการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองของประเทศไทย : กรณีศึกษาเฉพาะสื่อกระแสหลักและสื่อใหม่ช่วงเวลาหาเสียงเลือกตั้ง ปี พ.ศ. 2554.** ภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

พรรณี ลีกิจวัฒนะ. 2558. **วิธีการวิจัย**. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วรรณี แกมเกตุ. 2551. **วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิสาลักษณ์ สิทธิ์ขุนทด. 2551. **การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสานักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิจัยการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วาลี ขันธุวาร. 2551. การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น. รายงานการวิจัย. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

วิจารณ์ พานิช. 2557. **วิถีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดสี-สฤษดิ์วงศ์.

วัฒนา รัตนพรหม. 2550. **ถอดรหัสการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานฐานวิจัย**. สงขลา : นำศิลป์โฆษณา.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

สุชาดา จักรพิสุทธิ์. 2554. หน้าที่พลเมืองกับการรู้เท่าทันสื่อ. **รู้ทันสื่อ.** กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ท ครีเอชั่น.

สิริวัจนา แก้วผนึก. 2560. รูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอบอย่างมีวิจารณญาณบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาสารสนเทศศาสตร์ ปริญญาบัณฑิต.วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). สถิติเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2562, จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/technology .html

ศันสนีย์ เลี้ยงพานิชย์. 2561. รูปแบบการเรียนแบบดิจิทัลโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในยุคไทยแลนด์ 4.0. *ปัญญาภิวัฒน์*, 10(1), 208-244.

ศุภมาส อังศุโชติ, สมถวิล วิจิตรวรรณา และรัชนีกูล ภิญโญภานุวัฒน์. 2557. **สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : เจริญดีมั่นคงการพิมพ์.

อนงค์นาฏ รัศมีเวียงชัย. 2551. การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนชุมชนประชาธิปัตย์วิทยาคาร. รายงานวิจัย. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 11(3), 102-131.

อภิชัย เหล่าพิเดช. 2556. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่องปัญหาทางสังคมของไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal 6(3), 757-774.

อรุณี อ่อนสวัสดิ์. 2551. **ระเบียบวิธีวิจัย.** (พิมพ์ครั้งที่ 3). ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

Australian Communications and Media Authority. (2012). Telecommunications Today. Melbourne: Communication Publishing.

Barrett, H. C. 2006. Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool Retrieved from http://electronicportfolios.com/portfolios/sitestorytelling2006.pdf

Barrows, H. 2000. **Problem-based learning applied to medical education**. Springfield IL: Southern Illinois University Press.

Benick, G. 2012. Digital storytelling in diasporic identities in higher education. *CELT, 5*, 147-152.

Benmayor, R. 2008. Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts Humanit High Educ*, 7(2), 188–204.

Bernard, S. 2008. Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32(4), 120-130.

Carrea. 2015. **Digital Literacies: Concepts, policies and practices**. New York: Peter Lang Publishing.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Chung, S. K. 2007. Art education technology: Digital storytelling. *Art Education*, 60(2), 17-22. Czarnecki, K. 2009. Digital Storytelling in Different Library Settings. Library Technology Reports, October 20-30.

Dewey, J. 1983. School and Society. The Child and the Curriculum. Chicago: University of Chicago Press.

Dogan, B. 2008. Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. Retrieved frohttp://faculty.coe.uh brobin/homepage/site2008_briefpaper- Dogan_Robin_final.pdf

Dush, L. 2014. Building the Capacity of Organizations for Rhetorical Action with New Media: An Approach to Service Learning. *Computers and Composition*, 34(2), 201-210.

Edens, K.M. (2000). "Preparing problem solvers for the 21st century through problem based learning", *College Teaching*, 48 (2): 245-248.

Elaine H. 2016. Problem-Based Learning: An Overview of its Process and Impact on Learning. *Health Professions Education*, 22(2), 75-79.

Franks, R. 2013. Establishing an emotional connection: the librarian as (digital) storyteller. *The Australian Library Journal*, 62(4), 285–294.

Gregori-signes, C. 2014. Digital Storytelling and Multimodal Literacy in Education. *Portal in guarum,* 40(2), 58-69.

Hair, J. 2010. Multivariate Data Analysis. 7th ed. Pearson Prentice Hall, New Jersey.

Hemlo and Lin. 2000. Learning Theories and Problem-Based Learning. New York, USA.

Hobbs, R., Ebrahimi, A., Cabral, N., Yoon, J. & Al-Humaidan, R. 2010. Combatting Middle East Stereotypes through Media Literacy Education in Elementary School. Unpublished manuscript, Media Education Lab, Temple University.

Hobbs, R. 2010. *Media literacy skills: Interpreting tragedy. Social Education* 65(7), 406-411.

Harshman, J. 2017. *Developing Globally Minded, Critical Media Literacy Skills. Social Studies Education Research*, 8(1), 69-92.

ICT Data and Statistics Division, International Telecommunication Union. 2017: ICT facts and figures. Retrieved April 10, 2019 from http://www.itu.int/ ICTFactsFigures2017.pdf

Lambert, J. 2013. Digital storytelling: Capturing lives, creating community (4th ed.) New York: Routledge.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Morra, S. 2013. **8 Steps To Great Digital Storytelling**. Retrieved from https://samanthamorra.com 2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/

Niemi, H., & Multisilta. 2015. Digital storytelling promoting twenty-first century skills and student engagement. *Technology, Pedagogy and Education*, 1-18.

Ohler, J. 2013. Digital storytelling in the classroom : new media pathways to literacy, learning, and creativity. Thousand Oaks, CA: Corwin.

Pardo, K. 2014. Using digital storytelling to develop foundational and new literacies. *Language Teaching and Learning*, 5(1), 1023-1030.

Potter, W. 2005. **Media literacy**. Thousand Oaks: Sage. USA.

Sibel Karaduman. (2015).The Role of Critical Media Literacy in Further Development of Consciousness of Citizenship. *Social and Behavioral Sciences*, 3039-3043.

Smeda, N. 2014. The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(6), 1201-1020.

UNESCO. 2013. Guidelines for The Preservation of Digital Heritage. Australia: National Library of Australia.

Xu, Y. 2011. A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology and Society*, 14(4), 181-191.

Yang Wu. 2012. Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339-352.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก หนังสือทางราชการ

ภาคผนวก ข รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก
หนังสือทางราชการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 / **0796**

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจด้านรูปแบบการเรียนรู้ (MODEL)

เรียน คุณจุฑาทิพย์ ศุกาญจนเศรษฐ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย รูปแบบการเรียนรู้ (MODEL)

ด้วยนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจด้านรูปแบบการเรียนรู้ (MODEL) นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 / 0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อ

เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ด้วยนางกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 /0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อ

เรียน ดร.นลินอร นุ้ยปลอด

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ด้วยนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 /0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจด้านรูปแบบการเรียนรู้ (MODEL)

เรียน ดร.นิรุตต์ พองาม

สิ่งที่ส่งมาด้วย รูปแบบการเรียนรู้ (MODEL)

ด้วยนางกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจด้านรูปแบบการเรียนรู้ (MODEL) นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 / 0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อ

เรียน ดร.สิริวัจนา แก้วผนึก

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ด้วยนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 / 0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อ

เรียน ผศ.ดร.ชุติมา เบี้ยวไข่มุก

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ด้วยนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 / 0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจด้านรูปแบบการเรียนรู้ (MODEL)

เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย รูปแบบการเรียนรู้ (MODEL)

ด้วยนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจด้านรูปแบบการเรียนรู้ (MODEL) นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 / 0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อ

เรียน รศ.ดร.ปกรณ์ ประจันบาน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ด้วยนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 / 0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อ

เรียน รศ.ดร.ประกอบ กรณีกิจ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ด้วยนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 / 0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

13 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อ

เรียน รศ.ศศินันท์ เศรษฐวัฒน์บดี

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ด้วยนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบวัดและเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของนางสาวกัตตกมล พิศแลงาม มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 089-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 / 0796

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

14 เมษายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดี

สิ่งที่ส่งมาด้วย . แบบสอบถาม

ด้วยนางกัตตกมล พิศแลงาม นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยมี ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.กฤษณา คิดดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นางสาวกัตตกมล พิศแลงาม ทดลองสอนและเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ภายในสถานศึกษาของท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร.085-989-1124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

การสนทนากลุ่ม (Focus Group) มีรายนามดังต่อไปนี้

รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์
ความเชี่ยวชาญ : เทคโนโลยีการศึกษา และนวัตกรรมการศึกษา
สถานที่ทำงาน : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรกฤช มณีวรรณ
ความเชี่ยวชาญ : เทคโนโลยีการศึกษา และนวัตกรรมการศึกษา
สถานที่ทำงาน : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ดร.วีณา คงพิษ
ความเชี่ยวชาญ : วิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถานที่ทำงาน : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ดร.นิรุตติ์ พองาม
ความเชี่ยวชาญ : วิทยาการคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถานที่ทำงาน : คณะครุศาสตร์อุตสาหรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

จุฑาทิพย์ ศุกาญจนเศรษฐ์
ความเชี่ยวชาญ : การสอนวิชาศึกษาทั่วไป และการผลิตสื่อมัลติมีเดีย
สถานที่ทำงาน : ที่ปรึกษาผู้อำนวยการฝ่ายผลิต บริษัท เวศร์ภาดา กรุ๊ป จำกัด

ดร.ศิริวัจนา แก้วผนึก
ความเชี่ยวชาญ : สารสนเทศศาสตร์ และวิทยาการคอมพิวเตอร์
สถานที่ทำงาน : สำนักสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ด้านเครื่องมือ และแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ มีรายนามดังต่อไปนี้

รองศาสตราจารย์ ดร.ปกรณ์ ประจันบาน
ความเชี่ยวชาญ : การวิจัย และประเมินผลการศึกษา
สถานที่ทำงาน : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ
ความเชี่ยวชาญ : เทคโนโลยีการศึกษา และนวัตกรรมการศึกษา
สถานที่ทำงาน : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ศศินันท์ เศรษฐวัฒนบดี
ความเชี่ยวชาญ : สารสนเทศศาสตร์ และการสอนวิชาศึกษาทั่วไป
สถานที่ทำงาน : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา เบี้ยวไข่มุข
ความเชี่ยวชาญ : วิทยาการคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล
สถานที่ทำงาน : วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต

ดร.กนิษฐา แย้มโพธิ์ใช้
ความเชี่ยวชาญ : การวิจัย และการสอนวิชาศึกษาทั่วไป
สถานที่ทำงาน : คณะพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ดร.นลินอร นุ้ยปลอด
ความเชี่ยวชาญ : นวัตกรรมการศึกษา และการสอนวิชาศึกษาทั่วไป
สถานที่ทำงาน : สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ค
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางผนวก ค 1 ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	0	+1	-1	0	0	0.00	ตัดทิ้ง
4	0	+1	0	+1	0	0.40	ตัดทิ้ง
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	0	+1	+1	+1	-1	0.75	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	0	+1	0	+1	+1	0.60	ใช้ได้
13	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
17	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
18	0	+1	0	0	+1	0.40	ตัดทิ้ง
19	+1	-1	+1	0	0	0.50	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	0	+1	0	+1	-1	0.50	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	0	0	+1	+1	0	0.40	ตัดทิ้ง
30	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
34	0	0	+1	0	+1	0.40	ตัดทิ้ง
35	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
38	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
39	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
41	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
42	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
43	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
45	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
46	+1	+1	0	+1	0	0.60	ใช้ได้
47	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
48	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
49	+1	0	0	0	+1	0.40	ตัดทิ้ง
50	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
51	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
52	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
53	+1	+1	+1	0	0	0.60	ใช้ได้
54	0	0	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
55	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
56	-1	0	0	+1	0	0.00	ตัดทิ้ง
57	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
58	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
59	+1	0	+1	-1	-1	0.00	ตัดทิ้ง
60	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

เกณฑ์ในการตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ สามารถนำข้อคำถามนั้นไปใช้งานได้ หากข้อคำถามใดเกณฑ์การตัดสินค่าน้อยกว่า 0.50 ให้นำข้อคำถามนั้นไปปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางผนวก ค 2 ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปการณ์เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
17	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

เกณฑ์ในการตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ สามารถนำข้อคำถามนั้นไปใช้งานได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางผนวก ค 3 ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนการจัดการความรู้

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้

เกณฑ์ในการตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ สามารถนำข้อคำถามนั้นไปใช้งานได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางผนวก ค 4 ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

เกณฑ์ในการตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ สามารถนำข้อคำถามนั้นไปใช้งานได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลสะท้อนจากนักศึกษา

ผู้วิจัยได้พบว่าผลที่ได้จากการนำรูปแบบเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น นักศึกษามีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นเรื่องเล่าตามประสบการณ์ของแต่ละคน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนักศึกษาได้สะท้อนผลการเรียนรู้ ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนดังต่อไปนี้

“การเรียนรูปแบบนี้แตกต่างจากวิชาอื่นๆในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ได้ลองเล่น วาดรูปสตอรี่บอร์ด แสดงบทบาทสมมติ ลองใช้โปรแกรมตัดต่อจากที่เคยคิดว่ายาก มันง่ายมากๆ ไม่ใช่มีประโยชน์เฉพาะการเรียน แต่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ด้วย เช่น ไปทำเป็นคลิปสั้นๆ เตือนภัยจากสื่อเผยแพร่ในแอปพลิเคชันติกต๊อกซึ่งมีคนสนใจเข้ามาชมเป็นจำนวนมาก”

นักศึกษาคนที่ 1

“ช่วงต้นชั่วโมงชอบการเปิดคลิปรายการดังๆ เช่น โหนกระแส และการตั้งคำถามของอาจารย์เป็นการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น จากที่เคยตกเป็นเหยื่อทำให้ได้เรียนรู้ปัญหาและแนวทางแก้ไขไม่ให้เกิดซ้ำอีก หากเกิดขึ้นอีกก็จะรู้วิธีเอาตัวรอดได้ ที่สำคัญไม่เบื่อหน่าย ทุกคนกล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเขียนแสดงความคิดเห็นลงในโพสต์อิสออนไลน์ (Lino) ทันสมัยกว่าวิชาอื่นที่เคยเรียนมาค่ะ ”

นักศึกษาคนที่ 2

“เมื่อก่อนเวลามีงานนำเสนอหน้าชั้นเรียน ก็ไปสืบค้นแบบไม่มีกลยุทธ์อะไรเลย ได้แค่คัดลอกของคนอื่นที่ทำไว้แล้วตามอินเทอร์เน็ต ไม่ทราบว่าต้องอ้างอิงอย่างไร และเมื่อนำเสนอไม่รู้ว่าจะให้ประโยชน์อะไรกับใคร ไม่มีขั้นตอน พูดวกไปวนมา พูดตะกุกตะกัก แต่พอรู้วิธีการนำเสนองาน เริ่มจากการตั้งคำถาม ทำความเข้าใจปัญหา เรียบเรียงเนื้อหา นำมาเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นเหมือนการเน้นย้ำความเข้าใจ ทำให้ง่ายต่อการนำเสนอให้คนอื่นเข้าใจ โดยเฉพาะประสบการณ์การตกเป็นเหยื่อของสื่อ ได้ประโยชน์มากๆค่ะ”

นักศึกษาคนที่ 3

“การได้ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านเรื่องเล่า การแสดงบทบาทสมมติทำให้เกิดการเรียนรู้ได้จริง และเข้าใจกว่าวิธีการเรียนแบบอื่นที่เคยเรียนมา แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี อีกทั้งได้เพิ่มทักษะการทำงานเป็นทีม สนุกสนานมากตอนที่ได้นำเสนอผลงานของตนเอง และเป็นการเพิ่มประสบการณ์ให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียน”

นักศึกษาคนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“การรู้เท่าทันสื่อเป็นเรื่องใกล้ตัวมากๆ ยิ่งยุคสมัยดิจิทัลภัยจากสื่อมีรอบด้าน พอได้เรียนรู้จากวิชานี้ ทำให้ฉลาดขึ้น มีไหวพริบมากขึ้น สามารถนำความรู้ที่ได้ไปแบ่งปัน แนะนำให้คนในครอบครัวที่เป็นยุคบูมเมอร์ที่มักตกเป็นเหยื่อของสื่อได้เป็นอย่างดีค่ะ ”

นักศึกษาคนที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือ

(Index of Item Objective Congruence : IOC)

เรื่อง การประเมินตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

แบบประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence : IOC) เรื่อง ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี อันเป็นประโยชน์ต่อการวางแผน และนำไปพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอน โดยผลการประเมินดังกล่าวของท่านจะเป็นความลับ ผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

สถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ – สกุล.....
2. ตำแหน่ง.....
3. สถานที่ทำงาน.....
.....
4. เบอร์โทรศัพท์.....
5. E-mail.....

ลงชื่อ.....

(.....)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินค่าความสอดคล้อง
เรื่อง ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินค่าความสอดคล้อง ของตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อโดยให้ผู้เชี่ยวชาที่พิจารณาค่าความสอดคล้องว่ามีความเหมาะสมเพียงใด

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องค่าความสอดคล้องโดยมีระดับค่าความสอดคล้องดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินความสอดคล้องกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินความสอดคล้องกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ

-1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินไม่สอดคล้องกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ

คำอธิบาย	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
องค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึง (Access) หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการตระหนักรู้ว่าตนเองมีความต้องการใช้สารสนเทศใดโดยสามารถกำหนดขอบเขตเนื้อหาของสารสนเทศที่ต้องการได้ สามารถเข้าถึงสื่อที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในมิติของเพศสภาพ ภาษา เวลา เทคโนโลยี และค่าใช้จ่าย สามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย ตามหลักจริยธรรม					
ตัวบ่งชี้ที่ 1.1 กำหนดขอบเขต และเลือกใช้วิธีการในการสืบค้นได้	1) นักศึกษาสามารถตระหนักรู้ว่าตนเองต้องการใช้สารสนเทศใด				
	2) นักศึกษาสามารถกำหนดขอบเขตเนื้อหาของสารสนเทศที่ต้องการได้				
ตัวบ่งชี้ที่ 1.2 เข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในมิติของเพศสภาพ ภาษา เวลา ค่าใช้จ่าย และเทคโนโลยี	3) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อ โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเพศ				
	4) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อ โดยไม่มีข้อจำกัดด้านภาษา				
	5) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อได้ ทุกที่ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์				
	6) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อได้ โดยไม่มีข้อจำกัดด้านค่าใช้จ่าย				
ตัวบ่งชี้ที่ 1.3 เข้าถึงสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย ตามหลักจริยธรรม	7) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรม				
	8) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างปลอดภัยตามหลักจริยธรรม				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำอธิบาย	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
องค์ประกอบที่ 2 การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการระบุแหล่งที่มาว่าใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาของสื่อ เข้าใจวัตถุประสงค์ของสื่อที่มีต่อกลุ่มเป้าหมายของสื่อคือใคร สามารถตีความหมายของสื่อโดยแยกแยะข้อเท็จจริง กับข้อคิดเห็น ระบุได้ว่าสื่อใช้เทคนิคอะไรในการดึงดูดความสนใจ วิเคราะห์เนื้อหาของสื่อที่แฝงอิทธิพลต่อความเชื่อและพฤติกรรมได้อย่างสมเหตุสมผล					
ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 ระบุแหล่งที่มา ใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาของสื่อ	1) นักศึกษาสามารถระบุแหล่งที่มาได้ว่าใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาของสื่อ				
ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 ระบุองค์ประกอบของสื่อประกอบด้วย ผู้ผลิตสื่อ วัตถุประสงค์ของสื่อ และกลุ่มเป้าหมาย	2) นักศึกษาเข้าใจวัตถุประสงค์ของสื่อที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี				
	3) นักศึกษาสามารถระบุความต้องการของผู้ผลิตสื่อต้องการอะไรจากผู้รับสื่อ				
	4) นักศึกษาสามารถระบุกลุ่มเป้าหมายที่สื่อต้องการนำเสนอ				
ตัวบ่งชี้ที่ 2.3 ตีความหมายของสื่อโดยแยกแยะข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น	5) นักศึกษาสามารถตีความหมายของสื่อได้				
	6) นักศึกษาสามารถสามารถแยกแยะสารสนเทศระหว่าง ข้อเท็จจริง กับข้อคิดเห็นจากสื่อได้				
	7) นักศึกษาสามารถแยกแยะสื่อที่มีประโยชน์ และสื่อที่ไม่มีประโยชน์ โดยไม่หลงเชื่อในทันที				
ตัวบ่งชี้ที่ 2.4 สื่อใช้เทคนิคอะไรในการดึงดูดความสนใจ	8) นักศึกษาสามารถระบุได้ว่าสื่อมีเทคนิคอะไรบ้างในการดึงดูดความสนใจ				
ตัวบ่งชี้ที่ 2.5 วิเคราะห์เนื้อหาของสื่อที่แฝงอิทธิพลต่อความเชื่อและพฤติกรรมได้อย่างสมเหตุสมผล	9) นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อ โดยเปรียบเทียบกับสื่อประเภทต่างๆได้				
	10) นักศึกษาสามารถทำนายผลกระทบจากสิ่งที่สื่อนำเสนอที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม อย่างมีเหตุมีผล				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำอธิบาย	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
องค์ประกอบที่ 3 การใช้ (Use) หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการเลือกใช้สื่อเหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ สามารถใช้สื่อ วิจารณ์สื่อ และเผยแพร่สื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ ถูกต้อง ปลอดภัย สามารถใช้สื่อโดยคำนึงถึงมารยาท สิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ กฎหมายภายในประเทศและกฎหมายสากล และหลักจริยธรรม คำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม						
ตัวบ่งชี้ที่ 3.1 เลือกใช้สื่อเหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ	1) นักศึกษาสามารถกำหนดขอบเขตการใช้สื่อตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ				
	2) นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อได้เหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ				
ตัวบ่งชี้ที่ 3.2 เลือกใช้สื่อวิจารณ์ และเผยแพร่สื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ ถูกต้อง ปลอดภัย	3) นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างมีวิจารณญาน				
	4) นักศึกษาสามารถวิจารณ์สื่ออย่างเป็นกลาง และยุติธรรม				
	5) นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย				
	6) นักศึกษาสามารถใช้สื่อเผยแพร่ได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย				
ตัวบ่งชี้ที่ 3.3 คำนึงถึงมารยาท สิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ กฎหมายภายในประเทศและกฎหมายสากล และหลักจริยธรรม	7) นักศึกษาสามารถใช้สื่อโดยคำนึงถึงมารยาท สิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ กฎหมาย และหลักจริยธรรม				
	8) นักศึกษาสามารถใช้สื่อไปอ้างอิงได้ถูกต้องตามหลักจริยธรรม				
	9) นักศึกษาสามารถใช้สื่ออย่างถูกต้องภายใต้กฎหมายภายในประเทศ และกฎหมายสากล				
ตัวบ่งชี้ที่ 3.4 คำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม	10) นักศึกษาสามารถคำนึงถึงผลกระทบในการใช้สื่อ			ฃ	
	11) นักศึกษาสามารถใช้สื่อในการสร้างประโยชน์ต่อตน ผู้อื่น และสังคม				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำอธิบาย	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
องค์ประกอบที่ 4 ประเมิน (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการตัดสินคุณภาพของสื่อจากที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เบื้องต้นได้ สามารถตัดสินสื่อจากความน่าเชื่อถือจากเนื้อหาของสื่อ ผู้ให้บริการสื่อ ความทันสมัย ทันเหตุการณ์ และสามารถติดสินความเหมาะสมของสื่อว่ามีความถูกต้องตามหลักจริยธรรม					
ตัวบ่งชี้ที่ 4.1 การตัดสินคุณภาพของสื่อที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เบื้องต้น	1) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณภาพของสื่อโดยการเปรียบเทียบจากสื่อหลายแหล่ง				
	2) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณภาพสื่อจากองค์ประกอบโดยรวม ปราศจากความอคติ				
	3) นักศึกษาสามารถตัดสินเนื้อหาของสื่อเบื้องต้นได้				
	ภ) นักศึกษาสามารถตัดสินรูปแบบของสื่อเบื้องต้นได้				
	4) นักศึกษาสามารถตัดสินจากเทคนิคการนำเสนอของสื่อเบื้องต้นได้				
ตัวบ่งชี้ที่ 4.2 การตัดสินคุณค่าของสื่อจากความน่าเชื่อถือจากเนื้อหาของสื่อ ผู้ให้บริการสื่อ ความทันสมัย ทันเหตุการณ์	5) นักศึกษาสามารถตัดสินความนิยมของสื่อ จากการกระพือข่าวสารของคนในสังคม				
	6) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณค่าของสื่อจากความน่าเชื่อถือจากเนื้อหาของสื่อ				
	7) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณค่าของสื่อจากความน่าเชื่อถือจากให้บริการสื่อ				
	8) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณค่าของสื่อจากความทันสมัย ทันเหตุการณ์				
ตัวบ่งชี้ที่ 4.3 การติดสินความเหมาะสมของสื่อว่ามีความถูกต้องตามกฎหมายและหลักจริยธรรม	9) นักศึกษาสามารถประเมินความเหมาะสมของสื่อว่ามีความถูกต้องตามหลักกฎหมาย และหลักจริยธรรมหรือไม่				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำอธิบาย	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
องค์ประกอบที่ 5 การสร้างสรรค์ (Creativity) หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการบูรณาการความรู้เดิม และความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิผล สามารถกำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสื่อได้อย่างเหมาะสม สามารถวางแผน ออกแบบ พัฒนา สร้างสรรค์สื่อโดยมีความหลายหลากหลาย ด้านเพศสภาพ อายุ ภาษา วัฒนธรรม ด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อการนำไปใช้การเรียนหรือชีวิตประจำวัน สามารถนำเสนอสื่อ เผยแพร่สื่อ ผ่านช่องทางหลากหลายได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความถูกต้อง ตามหลักจริยธรรม					
ตัวบ่งชี้ที่ 5.1 บูรณาการความรู้เดิม และความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิผล	1) นักศึกษาสามารถนำความรู้เดิมที่มีอยู่ มาบูรณาการกับความรู้ใหม่ได้				
	2) นักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้เดิม และความรู้ใหม่ได้อย่างอย่างถูกต้อง เหมาะสม				
ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสื่อได้อย่างเหมาะสม	3) นักศึกษาสร้างสื่อได้อย่างเหมาะสมตามวัตถุประสงค์				
ตัวบ่งชี้ที่ 5.3 วางแผน ออกแบบ พัฒนา สร้างสรรค์สื่อโดยมีความหลายหลากหลาย ด้านเพศสภาพ อายุ ภาษา วัฒนธรรม ด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อการนำไปใช้การเรียนหรือชีวิตประจำวัน	4) นักศึกษาสามารถ วางแผน ออกแบบ พัฒนา สร้างสรรค์สื่อด้วยเทคนิคต่างๆอย่างสร้างสรรค์				
	5) นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์สื่อให้มีความหลากหลายด้านเพศสภาพ อายุ ภาษา วัฒนธรรม				
	6) นักศึกษาสามารถใช้เทคนิคต่างๆ จากเทคโนโลยีหลากหลายประเภทในการสร้างสรรค์สื่อ				
	7) นักศึกษาสามารถเรียบเรียงสื่อ ให้มีลำดับขั้นตอน และมีเทคนิคในการดึงดูดใจ				
ตัวบ่งชี้ที่ 5.4 นำเสนอ เผยแพร่สื่อผ่านช่องทางหลากหลายได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความถูกต้อง ตามหลักจริยธรรม	8) นักศึกษาสามารถนำเสนอสื่อผ่านช่องทางหลากหลายได้อย่างเหมาะสม				
	9) นักศึกษาสามารถเผยแพร่สื่อผ่านช่องทางหลากหลายได้อย่างเหมาะสม				
	10) นักศึกษาสามารถนำเสนอ เผยแพร่สื่อตามกฎหมาย และหลักจริยธรรม				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำอธิบาย	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
องค์ประกอบที่ 6 การสะท้อนคิด (Reflection) หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่ออย่างมีวิจารณญาณ สามารถสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับจากประสบการณ์เดิม เปรียบเทียบ ถ่ายถอด แบ่งปัน เพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่ สามารถนำสารสนเทศจากสื่อมาสะท้อนคิด แก้ไขปัญหา และนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้						
ตัวบ่งชี้ที่ 6.1 สะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่ออย่างมีวิจารณญาณ	1) นักศึกษาสามารถระบุประโยชน์และโทษของสื่อที่เป็นประสบการณ์ตรงให้ผู้อื่นทราบได้				
	2) นักศึกษาสามารถแยกแยะสื่อที่มีคุณภาพ กับสื่อที่ไม่มีคุณภาพได้อย่างถูกต้อง				
	3) นักศึกษาสามารถตระหนักถึงผลดีผลเสียของสื่อได้จากการสะท้อนคิด				
	4) นักศึกษาสามารถค้นพบวิธีการคิดของตนเองในการใช้สื่ออย่างมีเหตุมีผล				
ตัวบ่งชี้ที่ 6.2 สามารถสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับจากประสบการณ์เดิม เปรียบเทียบ ถ่ายถอด แบ่งปัน เพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่	5) นักศึกษาสามารถยกตัวอย่าง โดยการเล่า บรรยายประสบการณ์การใช้สื่อทั้งทางตรงและทางอ้อม				
	6) นักศึกษาสามารถเปรียบเทียบประโยชน์ของสื่อที่ได้จากประสบการณ์ใหม่ได้				
	7) นักศึกษาสามารถถ่ายทอดประสบกาณ์ที่ได้รับจากสื่ออย่างตรงไปตรงมา				
	8) นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันเกี่ยวกับสื่อกับผู้อื่นได้				
ตัวบ่งชี้ที่ 6.3 นำสารสนเทศจากสื่อมาสะท้อนคิด แก้ไขปัญหา และนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้	9) นักศึกษาสามารถนำผลผิดพลาดจากการใช้สื่อมาสะท้อนคิด เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหา				
	10) นักศึกษาสามารถนำการสะท้อนคิดจากสื่อ มาเป็นแนวทางในการใช้สื่ออย่างถูกต้อง เหมาะสมได้				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือ

(Index of Item Objective Congruence : IOC)

เรื่อง การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence : IOC) เรื่อง แผนการจัดการเรียนรู้ อันเป็นประโยชน์ต่อการวางแผน และนำไปพัฒนาแผนการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผลการประเมินดังกล่าวของท่านจะเป็นความลับ ผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

สถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ – สกุล.....
2. ตำแหน่ง.....
3. สถานที่ทำงาน.....
.....
4. เบอร์โทรศัพท์.....
5. E-mail.....

ลงชื่อ.....

(.....)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินค่าความสอดคล้อง
เรื่อง การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินค่าความสอดคล้องของแผนการเรียนรู้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญที่พิจารณาค่าความสอดคล้องว่ามีความเหมาะสมเพียงใด

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องค่าความสอดคล้องโดยมีระดับค่าความสอดคล้องดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินความสอดคล้องกับแผนการเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินความสอดคล้องกับแผนการเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินไม่สอดคล้องกับแผนการเรียนรู้

รายการประเมิน	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
1. ด้านองค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้				
	2. สาระการเรียนรู้ของรายวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้				
	3. จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้				
	4. สื่อและแหล่งการเรียนรู้เหมาะสมสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	5. การวัดและการประเมินผล มีวิธีวัด เครื่องมือวัด เกณฑ์การวัดที่ชัดเจนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์				
2. ด้านจุดประสงค์	6. มีความชัดเจนชัดเจนครอบคลุมสารการเรียนรู้				
	7. มีความสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้				
	8. พัฒนาผู้เรียนในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ				
	9. พัฒนาผู้เรียนด้านการสร้างสรรค์และนำเสนอ				
	10. พัฒนาผู้เรียนด้านการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา				
	11. พัฒนาผู้เรียนด้านแลกเปลี่ยนและการสะท้อนคิด				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
3. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้	12. การจัดลำดับกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และสาระการเรียนรู้				
	13. กำหนดเวลาได้เหมาะสมในกิจกรรมการเรียนรู้และสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้				
	14. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งเป็นขั้นตอนตามความเหมาะสม				
	15. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถพัฒนาครอบคลุมด้านความรู้และด้านทักษะทางปัญญา				
	16. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง				
	17. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง				
	18. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นการมีบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน				
	19. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้รู้เท่าทันสื่อ และนำไปสู่การปฏิบัติจริง				
	20. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมสามารถนำผู้เรียนไปสู่การสร้างชิ้นงาน				
4. ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้	21. สื่อและแหล่งการเรียนรู้มีความหลากหลาย				
	22. สื่อและแหล่งการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา				
	23. สื่อและการเรียนรู้ที่ใช้สามารถเชื่อมโยงกับสาระการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี				
	24. นำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการเรียนการสอน				
5. ด้านการวัดประเมินผลการเรียนรู้	26. การประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือกิจกรรม				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
	การเรียนรู้				
	27. ระบุวิธีการวัดผลประเมินผลอย่างชัดเจน				
	28. ระบุเครื่องมือสำหรับการวัดผลประเมินอย่างชัดเจน				
	29. ระบุเกณฑ์การประเมินผลอย่างชัดเจน				
	30. การประเมินสามารถสะท้อนผลกลับแก่ผู้เรียนในห้องเรียน				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือ
(Index of Item Objective Congruence : IOC)
เรื่อง การประเมินรูปแบบการเรียนรู้

แบบประเมินค่าความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence : IOC) เรื่อง รูปการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล อันเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนและนำไปพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผลการประเมินดังกล่าวของท่านจะเป็นความลับ ผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

สถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ – สกุล.....
2. ตำแหน่ง.....
3. สถานที่ทำงาน.....
   .....
4. เบอร์โทรศัพท์.....
5. E-mail.....

ลงชื่อ.....
(.....)
...../...../.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินค่าความสอดคล้อง
เรื่อง การประเมินรูปแบบการเรียนรู้

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินค่าความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญที่พิจารณาค่าความสอดคล้องว่ามีความเหมาะสมเพียงใด

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องค่าความสอดคล้องโดยมีระดับค่าความสอดคล้องดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินความสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินความสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินไม่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้

รายการประเมิน	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
1. หลักการ	1.1 หลักการเกิดจากแนวคิดการใช้ปัญหาเป็นฐานและกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล				
	1.2 หลักการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้				
2. ภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้	2.1 รูปแบบการเรียนรู้แสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน				
	2.2 รูปแบบการเรียนรู้มีการใช้ภาษาเข้าใจง่าย อธิบายชัดเจน				
3. องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้	3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้				
	3.2 บทบาทผู้สอน				
	3.3 บทบาทผู้เรียน				
	3.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล				
	3.5 การวัดและประเมินผล				
4. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	4.1 การเตรียมการจัดการเรียนรู้				
	4.2 การตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน				
	4.3 การเรียนเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ				
	4.4 การสืบค้นข้อมูล				
	4.5 การวิเคราะห์ และสังเคราะห์สื่อ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ประเด็นคำถาม	ความสอดคล้องของข้อคำถาม			คำแนะนำ
		+1	0	-1	
	4.6 การสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยน				
	4.7 การเผยแพร่ผลงาน				
	4.8 การวัดและประเมินผล				
	4.9 กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้				
	4.10 โดยภาพรวมรูปแบบสามารถนำไปจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในรายวิชาศึกษาทั่วไปได้				
5. การวัดผลและประเมินผล	5.1 แผนการเรียนรู้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้				
	5.2 แบบทดสอบวัดความสามารถการรู้เท่าทันสื่อสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5

วิชา VGE111 ทักษะการรู้สารสนเทศ **ระดับ** ปริญญาตรี
เรื่อง การใช้สารสนเทศอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม **เวลา** 1 สัปดาห์ (3 ชั่วโมง)

จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสืบค้น วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์สื่อ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนคิด แบ่งปันประสบการณ์ และนำไปใช้ได้อย่างปลอดภัย และมีคุณธรรม จริยธรรม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1.1 เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

1.2 เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์สื่อ

1.3 เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อ นำเสนอสื่อและเผยแพร่ได้อย่างปลอดภัย และมีคุณธรรม จริยธรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นนำ

1.1 เตรียมการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหาการเรียน จุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดเทคนิคการสอน วิธีการสอน สื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ และวิธีการวัดผลประเมินผลที่หลากหลายครอบคลุมตามสภาพความเป็นจริงให้เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้สอนจะทำการวิเคราะห์ผู้เรียนว่ามีความรู้เดิมอยู่ระดับใด

1.2 ตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน ผู้สอนเปิดคลิปวิดีโอ “ข่าวปลอม (Fake news)” จากรายการโหนหระแสเพื่อเชื่อมโยงไปยังการตั้งคำถามเปิดประเด็นเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ประเมินความรู้จากประสบการณ์เดิมของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเขียนแสดงคำตอบลงในป้ายโพสอิทออนไลน์แบบรายบุคคล หลังจากนั้นผู้สอนสรุปความคิดจากผู้เรียนว่า ผู้เรียนส่วนมากมีความคิดอย่างไร เมื่อทราบข้อมูลเบื้องต้นแล้ว ผู้สอนพูดเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ

2. ขั้นสอน

2.1 การจัดการเรียนรู้ ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนจากภาพรวมของทักษะในศตวรรษที่ 21 จนถึงหัวข้อ “การรู้เท่าทันสื่อ” ผู้สอนบรรยายผ่านสไลด์การสอนเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ แนวคิดหลักการ และการนำไปประยุกต์ใช้ สลับกับการยกตัวอย่างกรณีศึกษา ที่ได้รับผลกระทบจากการรู้ไม่เท่าทันสื่อ หรือตกเป็นเหยื่อ ที่เกิดขึ้นจากสื่อใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพชัดเจน โดยผู้สอนมีการตั้งคำถามให้ผู้เรียนตอบเป็นระยะๆ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม เพื่อเกิดการปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

2.2 การสืบค้นข้อมูล ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประเด็นข่าวปลอม (Fake news) ที่มีผลกระทบต่อคนในสังคม โดยตอบคำถาม (ใบงานที่ 1) เป็นรายบุคคล และมอบหมายงานกลุ่ม แบ่งกลุ่มละ 5-6 คน โดยผู้สอนกำหนดประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับข่าวปลอม โดยนำองค์ประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของการรู้เท่าทันสื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกับ วิธีการรับมือ การจัดการ และแนวทางการป้องกัน จากนั้นให้ผู้เรียนไปสืบค้นข้อมูลเรื่องที่ตนเองสนใจจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

2.3 การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ ผู้เรียนนำเรื่องที่ตนเองสนใจ มาสรุป วิเคราะห์ประเด็นสำคัญ ตลอดจนการสังเคราะห์เรื่องราว และแหล่งที่มาที่นำมาใช้สามารถประยุกต์ใช้ ต่อยอดความรู้หรือการพัฒนาและสร้างสรรค์ชิ้นงานหรือผลงานของผู้เรียนได้อย่างไร ผ่านการการเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นขั้นตอนเพื่อนำไปสร้างสรรค์เรื่องเล่า

2.4 การสร้างสรรค์ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำสตอรี่บอร์ดที่ผ่านการตรวจจากผู้สอนไปสร้างสรรค์เป็นเรื่องเล่าดิจิทัลในลักษณะบทบาทสมมติ และทุกเรื่องราวจะต้องสอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อ โดยสร้างสื่อประเภทวิดีโอ โดยไม่จำกัดโปรแกรมในการใช้ตัดต่อ ความยาวไม่เกิน 5 นาที

2.5 การแลกเปลี่ยน และสะท้อนคิด ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนในรูปแบบวิดีโอเรื่องเล่าดิจิทัล หลังจากนั้นให้ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้สอนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น อภิปรายร่วมกัน ตลอดจนช่วยกันสะท้อนคิดร่วมกันถึงประโยชน์และโทษ ความปลอดภัย คุณธรรม จริยธรรมที่เกิดขึ้นจากเรื่องเล่าที่ผู้เรียนนำเสนอ

3. ขั้นสรุป

3.1 การเผยแพร่ผลงาน เมื่อผู้เรียนนำเสนอผลงานเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานของตนเองไปเผยแพร่ และแบ่งปันสื่อสู่สังคม ผ่านสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆ เช่น Facebook, YouTube และ Blog เป็นต้น

3.2 การสรุปผล ผู้เรียนสรุปผลที่ได้จากการแลกเปลี่ยน สะท้อนคิดร่วมกัน และผู้สอนให้แนวทางหรือข้อเสนอแนะ โดยผู้เรียนรวบรวมประเด็นที่ได้จากการสรุปผลความรู้ที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนรู้ ไปปรับปรุงผลงาน

สื่อการเรียนการสอน / อุปกรณ์เครื่องมือ

- สื่อนำเสนอ (PowerPiont)
- เว็บไซต์,Lino, Padled, Mentimentor,
- ใบงาน Google form
- เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา และ โทรศัพท์มือถือ

การวัดและประเมินผล

ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามจากใบงาน การแสดงความคิดเห็น การสะท้อนคิด และการร่วมกิจกรรมโดยใช้วิธีการผู้สอนประเมินผู้เรียน และผู้เรียนประเมินผู้เรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย
เรื่อง ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเรื่อง "ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี" ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

แบบสอบถามเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี อันเป็นระโยชน์ต่อการวางแผน และนำไปพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมวดวิชาศึกษาทั่วไป ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ผู้วิจัยจะนำไปวิเคราะห์และเสนอผลในภาพรวมเท่านั้น าตอบของนักศึกษาจะเป็นความลับ และไม่ได้รับความกระทบกระเทือนใดๆ ทั้งสิ้นจากการตอบบบสอบถามครั้งนี้

จึงขอความอนุเคราะห์โปรดตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

กัตตกมล พิศแลงาม
นักศึกษาปริญญาเอก
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามความเป็นจริงที่เกี่ยวกับตัวท่าน

1. **เพศ**
   ☐ 1) หญิง ☐ 2) ชาย
2. **อายุ**
   ☐ 1) ต่ำกว่า 18 ปี ☐ 2) 18 ปี ☐ 3) 19 ปี ☐ 4) 20 ปี ☐ 5) มากกว่า 20 ปี
3. **ชั้นปี**
   ☐ 1) ปีที่ 1 ☐ 2) ปีที่ 2 ☐ 3) ปีที่ 3 ☐ 4) ชั้นปีอื่นๆ
4. **คณะ/วิทยาลัย**
   ☐ 1) คณะครุศาสตร์
   ☐ 2) คณะเทคโนโลยีการเกษตร
   ☐ 3) คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
   ☐ 4) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
   ☐ 5) คณะวิทยาการจัดการ
   ☐ 6) คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
   ☐ 7) คณะสาธารณสุขศาสตร์

ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง หรือลักษณะการปฏิบัติจริงของท่านเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดังต่อไปนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเด็นคำถาม	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ				
	5	4	3	2	1
1. การเข้าถึง (Access)					
1) นักศึกษาสามารถตระหนักรู้ว่าตนเองต้องการใช้สารสนเทศใด					
2) นักศึกษาสามารถกำหนดขอบเขตเนื้อหาของสารสนเทศที่ต้องการได้					
3) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อ โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเพศ ภาษา และค่าใช้จ่าย					
4) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อได้ ทุกที่ ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์					
5) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย ตามหลักกฎหมาย และหลักจริยธรรม					
2. การวิเคราะห์ (Analysis)					
6) นักศึกษาสามารถระบุแหล่งที่มาได้ว่าใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาของสื่อ					
7) นักศึกษาเข้าใจวัตถุประสงค์ของสื่อที่นำเสนอได้เป็นอย่างดี					
8) นักศึกษาสามารถระบุความต้องการของผู้ผลิตสื่อต้องการอะไรผู้รับสื่อ					
9) นักศึกษาสามารถระบุกลุ่มเป้าหมายที่สื่อต้องการนำเสนอ					
10) นักศึกษาสามารถตีความหมายของสื่อได้					
11) นักศึกษาสามารถสามารถแยกแยะสารสนเทศระหว่างข้อเท็จจริง กับข้อคิดเห็นจากสื่อได้					
12) นักศึกษาสามารถแยกแยะสื่อที่มีประโยชน์ โดยไม่หลงเชื่อในทันที					
13) นักศึกษาสามารถระบุได้ว่าสื่อมีเทคนิคอะไรบ้างในการดึงดูดความสนใจ					
14) นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากสื่อที่มีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม อย่างมีเหตุมีผล					
3. การใช้ (Use)					
15) นักศึกษาสามารถกำหนดขอบเขตการใช้สื่อตรงตามวัตถุประสงค์					
16) นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อได้เหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ					
17) นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างมีวิจารณญาน					
18) นักศึกษาสามารถวิจารณ์สื่ออย่างเป็นกลาง และยุติธรรม					
19) นักศึกษาสามารถใช้สื่อเผยแพร่ได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย					
20) นักศึกษาสามารถใช้สื่อโดยคำนึงถึงมารยาท สิทธิส่วนบุคคล					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

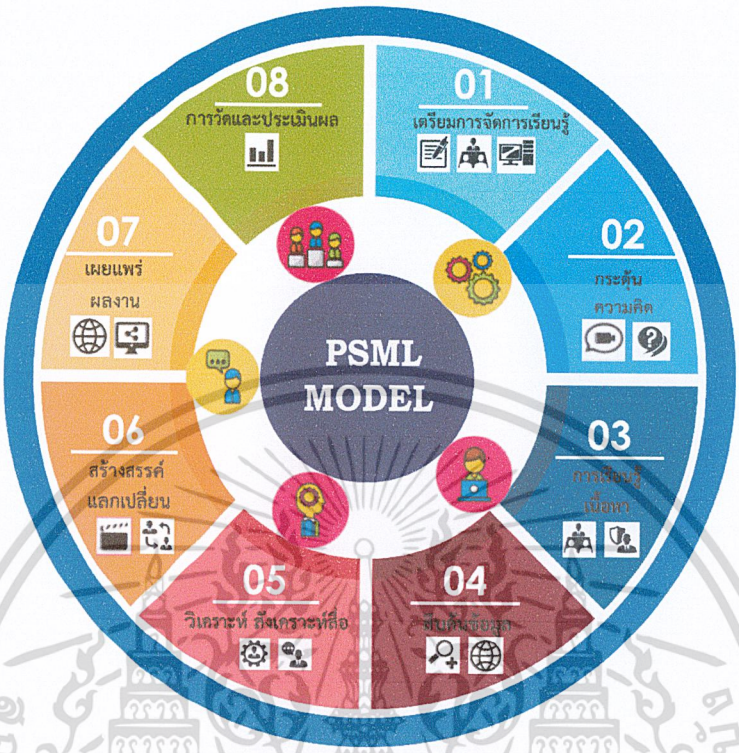
ประเด็นคำถาม	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ				
	5	4	3	2	1
ลิขสิทธิ์ กฎหมาย และหลักจริยธรรม					
21) นักศึกษาสามารถใช้สื่ออย่างถูกต้องภายใต้กฎหมายภายในประเทศ และกฎหมายสากล					
22) นักศึกษาสามารถใช้สื่อในการสร้างประโยชน์ต่อตน ผู้อื่น และสังคม					
4. การประเมิน (Evaluation)					
23) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณภาพสื่อจากองค์ประกอบโดยรวมปราศจากความอคติ					
24) นักศึกษาสามารถตัดสินจากเทคนิคการนำเสนอของสื่อเบื้องต้นได้					
25) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณค่าของสื่อจากกระแสความนิยมของคนในสังคม					
26) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณค่าของสื่อจากความน่าเชื่อถือจากเนื้อหาของสื่อ					
27) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณค่าของสื่อจากความน่าเชื่อถือจากผู้ให้บริการสื่อ					
28) นักศึกษาสามารถตัดสินคุณค่าของสื่อจากความทันสมัย ทันเหตุการณ์					
29) นักศึกษาสามารถประเมินความเหมาะสมของสื่อว่ามีความถูกต้องตามหลักกฎหมาย และหลักจริยธรรม					
5. การสร้างสรรค์ (Creative)					
30) นักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้เดิม และความรู้ใหม่ได้อย่างอย่างถูกต้อง เหมาะสม					
31) นักศึกษาสร้างสื่อได้อย่างเหมาะสมตามวัตถุประสงค์					
32) นักศึกษาสามารถวางแผน ออกแบบ พัฒนา ด้วยเทคนิคต่างๆอย่างสร้างสรรค์					
33) นักศึกษาสามารถใช้เทคนิคต่างๆจากเทคโนโลยีหลากหลายประเภทในการสร้างสรรค์สื่อ					
34) นักศึกษานำเสนอ/เผยแพร่ สื่อผ่านช่องทางหลากหลายได้อย่างเหมาะสม ถูกต้องตามหลักกฎหมาย และหลักจริยธรรม					
6. การสะท้อนคิด (Reflection)					
35) นักศึกษาสามารถระบุประโยชน์ และโทษของสื่อที่เป็นประสบการณ์ตรงให้ผู้อื่นทราบได้					
36) นักศึกษาสามารถตระหนักถึงผลดี ผลเสียของสื่อได้จากการสะท้อนคิด					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเด็นคำถาม	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ				
	5	4	3	2	1
37) นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบ่งปันเกี่ยวกับสื่อกับผู้อื่นได้					
38) นักศึกษาสามารถนำการสะท้อนคิดจากสื่อ มาเป็นแนวทางในการใช้สื่ออย่างถูกต้อง เหมาะสมได้					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี



หมายถึง วัตถุประสงค์ เนื้อหาการเรียน

หมายถึง ผู้สอนกำหนดวิธีการสอน

หมายถึง การเตรียมสื่อการสอน แหล่งการเรียนรู้

หมายถึง การตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน

หมายถึง ชมคลิปวิดีโอ นำเข้าสู่บทเรียน

หมายถึง กรณีศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ

หมายถึง การสืบค้นข้อมูล

หมายถึง แหล่งสืบค้นข้อมูล

หมายถึง การวิเคราะห์ข้อมูล

หมายถึง การสังเคราะห์ข้อมูล

หมายถึง การสร้างสรรค์สื่อ

หมายถึง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

หมายถึง การสะท้อนคิดร่วมกัน

หมายถึง อภิปรายผลและสรุปผล

หมายถึง การแบ่งปันข้อมูล

หมายถึง การวัดผลและประเมินผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ

คำชี้แจง: ข้อสอบประเภทสถานการณ์ จำนวน 30 ข้อ มี 4 ตัวเลือก แบ่งเป็น 6 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึงสื่อ (Access Skill)
องค์ประกอบที่ 2 การวิเคราะห์ (Analysis)
องค์ประกอบที่ 3 การใช้สื่อ (Use)
องค์ประกอบที่ 4 การประเมินสื่อ (Evaluation)
องค์ประกอบที่ 5 การสร้างสรรค์ (Creation)
องค์ประกอบที่ 6 การสะท้อนคิด (Reflection)

องค์ประกอบที่ 1	☑ การเข้าถึงสื่อ (Access Skill)
ตัวบ่งชี้ที่ 1.1	นักศึกษาสามารถกำหนดขอบเขตเข้าใจวัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่อ โดยสร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่างๆ ได้หลากหลาย
จำนวน	1 ข้อ
ข้อที่ 1	ในช่วงสถานการณ์เฝ้าระวังไวรัสโคโรน่า 2019 (COVID-19) นักศึกษาต้องเข้าร่วมประชุมวิชาการระหว่างประเทศ โดยนำเสนองาน และการสนทนาแบบเห็นหน้าผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นโปรแกรมที่สามารถใช้งานง่าย มีความเสถียรของวิดีโอ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นักศึกษาควรเลือกสื่อแบบใด (1) Skype (2) Meet (3) Line (4) Zoom
เฉลย	ข้อ 4
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 4 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 1	☑ การเข้าถึงสื่อ (Access Skill)
ตัวบ่งชี้ที่ 1.2	นักศึกษาสามารถเข้าใจเนื้อหา แสวงหา สืบค้น คัดกรอง และจัดเก็บข้อมูลได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 3	นักศึกษาได้รับมอบหมายงานจากอาจารย์ให้สืบค้นสารสนเทศ เรื่อง ไวรัสโคโรน่า 2019 (COVID-19) นักศึกษาสามารถเข้าไปสืบค้นจากแหล่งสื่อใดเหมาะสมที่สุด (1) เว็บไซต์ www.pantip.com (2) เว็บไซต์ www.mahidol.ac.th (3) เว็บไซต์ www.who-covid19.org (4) เว็บไซต์ www.bangkokhealth.org
เฉลย	ข้อ 2
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 2 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 0 คะแนน

องค์ประกอบที่ 1	☑ การเข้าถึงสื่อ (Access Skill)
ตัวบ่งชี้ที่ 1.3	นักศึกษาสามารถเข้าใจ จดจำความหมาย สัญลักษณ์ คำศัพท์ของสื่อแต่ละประเภทในการเข้าถึงได้อย่างถูกต้องปลอดภัย ตามหลักจริยธรรม
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 4	เมื่อนักศึกษาเข้าชมรายการโทรทัศน์ทุกครั้ง ก่อนเข้าสู่รายการ จะปรากฏสัญลักษณ์ตามข้อใดต่อไปนี้ที่นักศึกษาไม่สามารถรับชมได้ (1) (2) (3) (4)
เฉลย	ข้อ 2
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 2 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 2	☑ การวิเคราะห์ (Analysis)
ตัวบ่งชี้ที่ 2.1	นักศึกษาสามารถอธิบายองค์ประกอบ เงื่อนไข หน้าที่ของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 6	นักศึกษาได้รับ SMS ที่ส่งเข้ามาทางโทรศัพท์จากเบอร์โทรศัพท์ของรายการดังที่น่าเชื่อถือ ข้อความแจ้งว่าเบอร์โทรศัพท์ของนักศึกษาเป็นผู้ได้รับโน๊ตบุ๊ค Apple 1 เครื่อง เป็นมูลค่า 49,000 บาท โดยนักศึกษาต้องกรอกข้อมูลส่วนตัวตามลิ้งค์ทาง SMS กลับไปที่เบอร์โทรศัพท์ดังกล่าว และโอนเงินค่าภาษีรางวัล 5% ของราคาสินค้า นักศึกษาเชื่อข้อความดังกล่าวหรือไม่ เพราะเหตุใด (1) เชื่อ เพราะติดตามรายการนี้เป็นประจำโอนเงินทันที เพราะเป็นสินค้าที่อยากได้ (2) เชื่อ เพราะข้อความมาจากรายการน่าเชื่อถือแต่ไม่มีเงิน จึงนำเรื่องไปปรึกษาผู้ปกครอง (3) ไม่เชื่อ เพราะข้อความจากรายการน่าเชื่อถือต้องแจ้งทางจดหมายเป็นทางการ (4) ไม่เชื่อ เพราะไม่เคยให้เบอร์โทรศัพท์คนแปลกหน้า และไม่คิดว่ารายการไหนจะแจกง่ายๆ
เฉลย	ข้อ 3
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 3 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 0 คะแนน

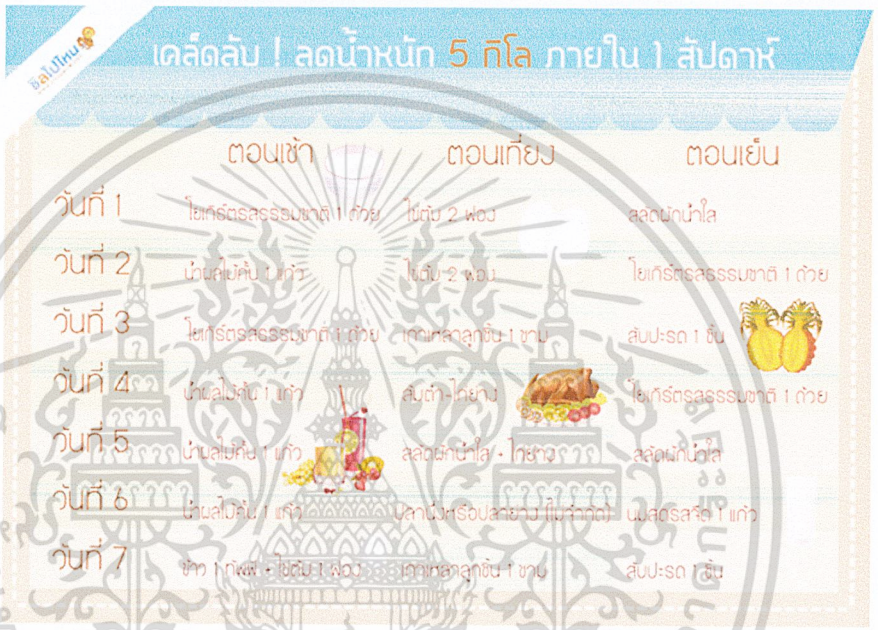
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 2	☑ การวิเคราะห์ (Analysis)
ตัวบ่งชี้ที่ 2.2	นักศึกษาสามารถตีความ จำแนก แยกแยะข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นเกินจริง การแสดงความคิดเห็น การโน้มน้าวใจ ในการนำเสนอของสื่อ
จำนวน	1 ข้อ
ข้อที่ 8	จากภาพนักศึกษาคิดว่าสกู๊ปข่าวที่ปรากฏบนสื่อต่างๆ เป็นข่าวสารที่มีประโยชน์หรือไม่ เพราะเหตุใด ที่มา : www.thairattv.com (ใช้เพื่อการศึกษา) (1) มีประโยชน์ เพราะได้ทราบวิธีป้องกันและช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ (2) มีประโยชน์ เพราะเป็นตัวอย่าง ไว้เป็นอุทาหรณ์ในการดำเนินชีวิต (3) ไม่มีประโยชน์ เพราะอาจเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบ (4) ไม่มีประโยชน์ เพราะเป็นเรื่องสนุก เรียกร้องความสนใจ
เฉลย	ข้อ 2
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 2 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 2	☑ การวิเคราะห์ (Analysis)
ตัวบ่งชี้ที่ 2.3	นักศึกษาสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน
จำนวน	1 ข้อ
ข้อที่ 9	เมื่อนักศึกษาชมรายการสัมภาษณ์ดาราหรือคนดัง พิธีกรจะพูดเชื่อมโยงกับการโฆษณาสินค้าสนับสนุนรายการ เพื่อจุดประสงค์อะไร ที่มา : http://line.me/ti/p/%40madamfin (ใช้เพื่อการศึกษา) (1) เกิดความสนุกสนานหรือผ่อนคลายระหว่างดำเนินรายการ (2) ให้ดารารับเชิญมีส่วนร่วมในการโฆษณาสินค้าผู้สนับสนุนรายการ (3) เป็นการจ้างดารารับเชิญโฆษณาแฝงโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่ม (4) เพื่อเป็นการสร้างความเชื่อมั่นให้ผู้ชมเกิดความน่าเชื่อถือในตัวสินค้า
เฉลย	ข้อ 4
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 4 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 2	☑ การวิเคราะห์ (Analysis)
ตัวบ่งชี้ที่ 2.4	นักศึกษาสามารถให้เหตุผลเพื่อสนับสนุนผลการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล โดยไตร่ตรองถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่น
จำนวน	1 ข้อ
ข้อที่ 10	จากโพสต์ในเฟสบุ๊คมีคนแชร์มาถึงนักศึกษา และเชิญชวนให้ลดน้ำหนักด้วยอาหารสูตรพิเศษที่จัดเป็นคอร์สโดยนักโภชนาการ ซึ่งจะสามารถลดน้ำหนักได้ 5 กิโลกรัม ภายในเวลา 1 สัปดาห์ นักศึกษาได้รับข้อเท็จจริงอะไรจากเนื้อหาในโพสท์นี้บ้าง  ที่มา : www.shape.in.th (ใช้เพื่อการศึกษา) (1) การลดน้ำหนัก 1-2 กิโลกรัมไม่ใช่เรื่องยากสำหรับทุกคน (2) การรับประทานอาหารเป็นปัจจัยสาคัญที่มีผลต่อการควบคุมน้ำหนัก (3) อาหารเมนูแปลกๆจะมีส่วนช่วยให้การลดน้ำหนักมีประสิทธิภาพสูงขึ้น (4) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการรับประทานอาหารสามารถเกิดขึ้นได้จากนักโภชนาการ
เฉลย	ข้อ 2
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 2 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 3	☑ **การใช้สื่อ (Use)**
ตัวบ่งชี้ที่ 3.1	นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างมีวิจารณญาน
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 11	ภาพจากหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่ง เมื่อนักศึกษาเห็นภาพและอ่านข้อความ นักศึกษามีความเห็นอย่างไร ที่มา www.matichon.co.th (ใช้เพื่อการศึกษา) (1) นักศึกษาเห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะเห็นว่าการเลือกตั้งในขณะนั้นจะทำให้ได้สมาชิกที่แสดงพฤติกรรมไม่เลือกฝ่ายเกิดความวุ่นวายในสภา (2) นักศึกษาเห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะเห็นว่าสมาชิกพรรคประชาธิปัตย์ที่ลงสมัครเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรปัจจุบันไม่ผลต่อสภา (3) นักศึกษาไม่เห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะเห็นว่าการที่พรรคประชาธิปัตย์ไม่ส่งผู้สมัครลงเลือกตั้งอาจส่งผลกระทบต่อการปกครองระบอบประชาธิปไตยในอนาคต (4) นักศึกษาไม่เห็นด้วยกับพรรคประชาธิปัตย์ เพราะขาดรายได้จากการซื้อสิทธิขายเสียงของผู้สมัครลงเลือกตั้งจากพรรคอื่นๆ
เฉลย	ข้อ 3
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 3 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 0 คะแนน

องค์ประกอบที่ 3	☑ **การใช้สื่อ (Use)**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 3	☑ การใช้สื่อ (Use)
ตัวบ่งชี้ที่ 3.2	นักศึกษาสามารถเลือกใช้ช่องทางสื่อ และเทคโนโลยีเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่ตนเองต้องการ
จำนวน	1 ข้อ
ข้อที่ 13	เมื่ออาจารย์มอบหมายให้ทำรายงาน เรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์” นักศึกษาสามารถเลือกใช้แหล่งข้อมูลและเทคโนโลยีใดในการทำรายงานส่งอาจารย์ ก. อินเทอร์เน็ต ข. ฐานข้อมูลวิจัย ค. หนังสือพิมพ์ ง. โทรทัศน์ (1) ก ข ค และ ง (2) ก ค และ ง (3) เฉพาะข้อ ก (4) ใช้ได้ทุกข้อ
เฉลย	ข้อ 1
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 1 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 3	☑ **การใช้สื่อ (Use)**
ตัวบ่งชี้ที่ 3.3	นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น โดยคำนึงถึงความถูกต้อง กฎหมาย และหลักจริยธรรม
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 14	จากการระบาดอย่างรวดเร็วของไวรัสโควิด 19 เกิดข่าวปลอมแชร์ในอินเทอร์เน็ตให้ผู้คนหลงเชื่อ นักศึกษามีวิธีการพิจารณาเลือกใช้สื่อใดในการติดตามข่าว และแชร์ข่าวดังกล่าวอย่างถูกต้องและปลอดภัย ที่มา: ศูนย์ข้อมูล COVID-19 สำนักนายกรัฐมนตรี (1) ข้อมูลการระบาดของไวรัสโควิด-19 ไม่เกี่ยวกับตนเอง แชร์ตามๆกัน (2) ข้อมูลการระบาดของไวรัสโควิด-19 เป็นข่าวน่าเบื่อ ปิดการรับสื่อทุกช่องทาง (3) ข้อมูลการระบาดของไวรัสโควิด-19 เป็นข้อมูลสถิตควรแชร์จากแหล่งที่น่าเชื่อถือ (4) ข้อมูลการระบาดของไวรัสโควิด-19 เป็นข้อมูลโรคประเภทหนึ่งแชร์ต่อจากอาจารย์
เฉลย	ข้อ 3
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 3 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 0 คะแนน
องค์ประกอบที่ 4	☑ **ประเมิน (Evaluation)**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวบ่งชี้ที่ 4.1	นักศึกษาสามารถตัดสินคุณภาพของสื่อโดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์เบื้องต้น
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 16	นักศึกษาได้รับข้อความจากแอปพลิเคชั่นไลน์ (Line) และ รหัสลุ้นรับรางวัล ว่าได้รับเหรียญและสติกเกอร์ฟรี โดยให้นักศึกษาส่งข้อมูลส่วนตัวกลับไป ภายใน 3 นาที นักศึกษาใช้หลักการใดในการพิจารณาว่าข้อความดังกล่าว เป็นความจริงหรือไม่ (1) ส่งมาจากชื่อผู้ใช้ (ID Line) ใด รวบรวมหลักฐานแล้วสอบถามนำไอดีไลน์ไปตรวจสอบว่าเป็นใคร (2) ส่งมาจากชื่อผู้ใช้ (ID Line) ใด รวบรวมหลักฐานแล้วแจ้งปัญหาไปที่สำนักคุ้มครองผู้บริโภค (3) ส่งมาจากชื่อผู้ใช้ (ID Line) ใด รวบรวมหลักฐานแล้วตอบกลับไปสอบถามเจ้าของที่ส่งมา (4) ส่งมาจากชื่อผู้ใช้ (ID Line) ใด เก็บหลักฐานสอบถามไปยังศูนย์ช่วยเหลือของบริษัทไลน์
เฉลย	ข้อ 4
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 4 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 0 คะแนน

องค์ประกอบที่ 4	☑ **ประเมิน (Evaluation)**

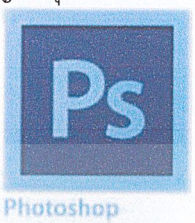
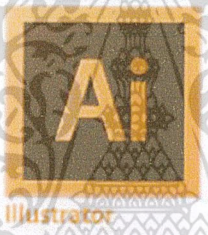
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวบ่งชี้ที่ 4.2	นักศึกษาสามารถตัดสินคุณภาพของสื่อจากเนื้อหา ความน่าเชื่อถือ ผู้ให้บริการสื่อ ประเมินความเสี่ยง และผลกระทบจากสื่อที่มีต่อตนเองและผู้อื่น
จำนวน	1 ข้อ
ข้อที่ 18	จากภาพและข้อความดังกล่าวที่เพื่อนส่งต่อมายัง Facebook ของนักศึกษา นักศึกษาควรทำอย่างไร เพราะเหตุใด ที่มา www.thairath.co.th/entertain/news/1581341 (ใช้เพื่อการศึกษา) (1) พิจรณาแล้วว่าเป็นข่าวปลอม ปล่อยไว้ตามเดิมแบบนั้น ไม่รู้สึกอย่างไร เพราะเห็นว่าไม่มีจุดมุ่งหมายแอบแฝงอะไร เป็นแค่ความหวังดีของเพื่อน (2) พิจรณาแล้วว่าไม่ใช่เรื่องของตนเอง ปล่อยไว้ตามเดิมแบบนั้น เพราะเห็นว่าอาจมีประโยชน์ต่อคนอื่นที่ผ่านมาเห็น (3) พิจรณาแล้วว่าเป็นเรื่องที่มีประโยชน์ต่อการเงิน รีบส่งต่อให้เพื่อนสนิททันที เพราะเห็นเป็นโอกาสดีที่จะทำให้เพื่อนโชคดี (4) พิจรณาแล้วว่าเป็นข่าวปลอม ทำการลบทันที เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องมอมเมาให้คนหลงเชื่อ ไม่มีสาระที่เป็นความจริง และไม่เกิดประโยชน์ต่อผู้ใด
เฉลย	ข้อ 4
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 4 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 4	☑ ประเมิน (Evaluation)
ตัวบ่งชี้ที่ 4.3	นักศึกษาสามารถตัดสินคุณค่าที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างถูกต้องเหมาะสมตามหลักจริยธรรม และหลักประชาธิปไตย
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 20	จากสื่อโทรทัศน์ไทยพีบีเอส นักศึกษาคิดว่ารายการในภาพว่ามีประโยชน์และคุณค่าอย่างไร ที่มา: www.newtv.co.th (ใช้เพื่อการศึกษา) (1) เป็นรายการที่นำเสนอเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดความรู้สึกอยากท่องเที่ยวในลักษณะนี้มากขึ้น (2) เป็นรายการที่มีการนำเสนอภาพธรรมชาติที่สวยงาม ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกปลอดโปร่ง สดชื่น สบายใจและคลาดความเครียดเมื่อได้รับชมรายการ (3) เป็นรายการที่กระตุ้นและสร้างจิตสานักในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งหวังให้คนสามารถอยู่ร่วมกับธรรมชาติใกล้ตัวได้อย่างกลมกลืน (4) เป็นรายการที่ใช้กระแสสังคมด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นตัวช่วยนำเสนอให้รายการมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น
เฉลย	ข้อ 3
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 3 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวบ่งชี้ที่ 5.3	นักศึกษาสามารถสามารถประยุกต์ความรู้ เรียบเรียงเนื้อหาในการสร้างสรรค์สื่อได้
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 23	นักศึกษาควรโปรแกรมใดเหมาะสำหรับการสร้างสื่อนำเสนอ หัวข้อ “การ์ตูนไทยต้องไม่สูญพันธุ์”  (1) (2)  (3) (4)
เฉลย	ข้อ 4
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 4 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 5	☑ การสร้างสรรค์ (Creation)
ตัวบ่งชี้ที่ 5.4	นักศึกษาสามารถนำเสนอ เผยแพร่สื่อผ่านช่องทางหลากหลายได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความถูกต้องตามหลักจริยธรรม
จำนวน	1 ข้อ
ข้อที่ 25	วิชาทักษะการรู้สารสนเทศ อาจารย์มอบหมายให้นักศึกษาค้นหาข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในเรื่องหนึ่ง และนำเสนอหน้าชั้น โดยการนำเสนอจะต้องดำเนินการนำเสนอปากเปล่า โดยใช้สื่อ Multimedia ประเภทใดก็ได้ในการประกอบการนำเสนอ เพื่อให้เพื่อนในชั้นเรียนมีความรู้ดังกล่าวร่วมด้วย นักศึกษาได้ทำการสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ มากมาย เช่น จากอินเตอร์เนต หนังสือ ตารา วารสารต่างๆ เพื่อนำความรู้มารวบรวม เขียนรายงานเป็นเอกสารและสร้างเป็นสื่อ Multimedia เพื่อนำเสนออาจารย์ และเพื่อนๆหน้าชั้นเรียน แต่เนื่องจากข้อมูลเนื้อหาที่นำมาเขียนรายงานเป็นเนื้อหาความรู้ที่รวบรวมมาจากแหล่งต่างๆ ซึ่งนักศึกษาไม่ได้เป็นผู้คิดเอง นักศึกษาควรทำอย่างไรเพื่อให้งานของนักศึกษามีความน่าเชื่อถือมากที่สุด (1) นักศึกษาคัดลอกเนื้อหาทั้งหมดโดยไม่มีการดัดแปลงข้อความใดๆ เพื่อความถูกต้องแม่นยำมากที่สุด (2) นักศึกษาอ่านเนื้อหาทั้งหมด แล้วสังเคราะห์เนื้อหาความรู้ที่ได้รับ และเขียนสรุปเรียบเรียงใหม่ด้วยสำนวนของตนเอง (3) นักศึกษาคัดลอกเนื้อหาทั้งหมดโดยไม่มีการดัดแปลงข้อความใดๆ เพื่อความถูกต้องแม่นยำมากที่สุด แต่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของความรู้อย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา (4) นักศึกษาอ่านเนื้อหาทั้งหมด แล้วสังเคราะห์เนื้อหาความรู้ที่ได้รับ และเขียนสรุปเรียบเรียงใหม่ด้วยสำนวนของตนเอง แต่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของความรู้อย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา
เฉลย	ข้อ 4
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 4 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 6	☑ การสะท้อนคิด (Reflection)
ตัวบ่งชี้ที่ 6.1	นักศึกษาสามารถสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 26	ภาพจากสื่อโซเชี่ยลมีเดียแชร์ต่อๆกันในเฟสบุ๊ค เรื่อง ผีปอบกินไก่ชาวบ้านว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในจังหวัดนึงในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จากข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงอะไร (1) คนไทยในชนบทเป็นคนที่ถูกหลอกได้ง่าย เพราะมีการศึกษาต่ำ (2) ผีปอบมีอยู่จริง เพียงแต่ไม่ใช่ต้นเหตุของการตายของไก่ในครั้งนี้ (3) คนไทยส่วนใหญ่มีความเชื่อทางไสยศาสตร์ งมงาย ชอบข่าวลือ และไม่มีเหตุผล (4) เราไม่ควรเชื่อข่าวลือที่ไร้เหตุผล ควรมีสติ คิดไตร่ตรอง หาสาเหตุ และไม่ควรแตกตื่นแต่ควรมีการระวังป้องกันที่ดีเพิ่มขึ้น
เฉลย	ข้อ 4
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 4 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 3 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 6	☑ **การสะท้อนคิด (Reflection)**
ตัวบ่งชี้ที่ 6.2	นักศึกษาสามารถสะท้อนคิดร่วมกันเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับจากประสบการณ์เดิม โดยใช้การเปรียบเทียบ ถ่ายทอด แบ่งปัน เพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่
จำนวน	2 ข้อ
ข้อที่ 28	การจัดเวทีเสวนา เรื่อง “พลังเยาวชน พลังคนสร้างสื่อ” นักศึกษาคิดว่าเป็นการสะท้อนคิดได้อย่างไร (1) เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน แบ่งปันวิธีการแก้ปัญหาเกี่ยวกับสร้างสื่อจากประสบการณ์เดิมที่ผ่านมา เพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่ (2) เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ได้แสดงมุมมองที่แตกต่าง แบ่งปันวิธีการแก้ปัญหาเกี่ยวกับสร้างสื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด (3) เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน อย่างตรงไปตรงมา มีนักวิชาการที่มีความรู้ความสามารถให้ความรู้เกี่ยวกับสื่ออย่างถูกต้องตรงประเด็น (4) เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน บนเวทีสาธารณะ เพื่อเป็นกระบอกเสียงตัวแทนของคนรุ่นใหม่เกี่ยวกับการสื่อให้ไปในทิศทางที่ดีขึ้น
เฉลย	ข้อ 3
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 3 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่ 6	☑ **การสะท้อนคิด (Reflection)**
ตัวบ่งชี้ที่ 6.3	นักศึกษาสามารถใช้การสะท้อนคิดเกี่ยวกับสื่อสำหรับแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันและจัดเก็บได้อย่างมีประสิทธิภาพ
จำนวน	1 ข้อ
ข้อที่ 30	นักศึกษาสามารถจัดเก็บผลการสะท้อนคิดที่ได้จากสื่อ เพื่อเป็นองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเผยแพร่สู่สาธารณะโดยใช้ช่องทางใดบ้าง ก. Youtube ข. Facebook ค. Blog ง. Pocketbox จ. Website (1) ก ข และ ง (2) ก ข และ จ (3) ก ค และ จ (4) ก ค และ ง
เฉลย	ข้อ 3
เกณฑ์การให้คะแนน	ตอบข้อ 3 ได้ 3 คะแนน ตอบข้อ 2 ได้ 2 คะแนน ตอบข้อ 4 ได้ 1 คะแนน ตอบข้อ 1 ได้ 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล	นางกัตตกมล พิศแลงาม
วัน เดือน ปีเกิด	20 ตุลาคม 2523
สถานที่เกิด	จังหวัดนครศรีธรรมราช
ที่อยู่ปัจจุบัน	99/359 หมู่ที่ 2 ซอยคลองหลวง 10 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2545 วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2555 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต ปีการศึกษา 2563 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประวัติการทำงาน	ปี 2546 – 2550 ตำแหน่ง IT Helpdesk บริษัท เอกชัย-ดิสทริบิวชั่น ซิสเต็มส์ จำกัด ปี 2551 – 2557 ตำแหน่ง System Administrator บริษัท ยูไนเต็ด อินฟอร์เมชั่น ไฮเวย์ จำกัด ปี 2558 – ปัจจุบัน ตำแหน่ง อาจารย์ สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้