

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์
โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ
THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITY PACKAGE TO
ENHANCING ONLINE MEDIA LITERACY
BY REFLECTIVE THINKING

ผู้วิจัย

ปฐมชัย ธนะเนตร¹Pathomchai Thananate¹

chai_add66@hotmail.com

กรรมการควบคุม

ศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ ศรีพหล²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ภัทราวินวัฒน์³

Advisor Committee

Prof. Dr.Siriwan Sripahol²Asst. Prof. Dr.Kanchana Patrawiwat³

Received: March 20, 2019

Revised: April 20, 2019

Accepted: April 30, 2019

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาเปรียบเทียบผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด 2) เครื่องมือวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ จำนวน 4 ฉบับ คือ 2.1) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2.2) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 2.3) แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ 2.4) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าประสิทธิภาพของของกระบวนการ (E_1) ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และสถิติทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพกระบวนการอยู่ระหว่าง 80.13 - 85.42 และมีประสิทธิผลของผลลัพธ์อยู่ระหว่าง 81.33 - 85.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80 และ 2) ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้ง 4 ด้าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การคิดแบบโยนิโสมนสิการ การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ การสร้างความรู้

¹นิสิตระดับดุษฎีบัณฑิต หลักสูตรจิตวิทยาประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

²อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

³อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop a learning activity package to enhance online media literacy by reflective thinking with efficiency criterion 80/80, and 2) to compare use results of learning activity package to enhance online media literacy by reflective thinking. The samples were 30 students in 5th grade of Srinakarinwirot University Prasarnmit Demonstration school (Elementary) in 2nd semester of 2018 academic year. The research instruments comprised of 1) 10 learning activity packages to enhance online media literacy by reflective thinking, 2) 4 online media literacy measures 2.1) knowledge and understanding of online media literacy test, 2.2) analysis of online media literacy test, 2.3) awareness of the impact of using online media test, and 2.4) positive attitude towards creative and useful online media use test. The data were analyzed in terms of mean, standard deviation, and 80/80 efficiency criterion, and t-test statistic.

The results indicated that: 1) the efficiency of 10 learning activity packages to enhancing online media literacy by reflective thinking created by the researcher equaled 80.13 - 85.42/81.33 - 85.33 which conformed with the provided criterion. 2) the level of online media literacy in all 4 aspects of the 5th grade sample students after learning was higher than before learning at .05 level of significance.

Keywords: Learning activity Package, Reflective Thinking, Online Media Literacy, Constructivist

บทนำ

“สื่อสังคมออนไลน์” (Social media) หรือ “สื่อออนไลน์” ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมโยงผู้คนเป็น โครงข่ายสื่อสารเดียวกันซึ่งกำลังนิยมใช้กันอย่างมากในปัจจุบัน สอดคล้องกับผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตประเทศไทยปี 2561 ของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (2562: ออนไลน์) ETDA กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พบว่าคนไทยใช้โดยเฉลี่ยนานขึ้นเป็น 10.05 ชม. / วัน เพิ่มจากปีก่อนถึง 3.41 ชม. / วัน อันเป็นผลจากการเปลี่ยนผ่านชีวิตไปสู่ดิจิทัลเพิ่มขึ้น สำหรับผู้ใช้ช่วงวัยที่เป็นกลุ่ม Gen Z อายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งมีเด็กวัยประถมศึกษาด้วย พบว่า ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยสูงถึง 10.22 ชม. / วัน ส่วน “สื่อสังคมออนไลน์” ยอดนิยมของ Gen Z คือ ยูทูป (YouTube) ไลน์ (Line) เฟซบุ๊ก (Facebook) โดยเฉลี่ยสูงถึง 99.77 % , 96.69 % , 91.04 % ตามลำดับ ในรายงานยังกล่าวว่า Gen Z มีพฤติกรรมการใช้ที่เสี่ยงต่อภัยร้ายทางออนไลน์หลายประการ ทั้งนี้เป็นที่ทราบกันดีว่า “การใช้สื่อสังคมออนไลน์” มีคุณประโยชน์ก็จริงแต่ก็มี

อิทธิพลต่อความคิด จิตใจ และพฤติกรรม กลายเป็นปัญหาต่าง ๆ เช่น ติดโทรศัพท์มือถือ ติดเกมออนไลน์ใช้เวลากับโซเชียลเน็ตเวิร์กเกินจำเป็น ฯลฯ ซึ่งการสำรวจและศึกษาถึงผลกระทบทางลบโดย สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (2559: 25) และสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กระทรวงสาธารณสุข (2562: ออนไลน์) สรุปได้ว่า เกิดผลเสียต่อการพัฒนาการด้านสุขภาพร่างกาย ด้านภาวะโภชนาการด้านสติปัญญาการคิด ผลการเรียนรู้ตกต่ำ ส่วนด้านจิตใจและพฤติกรรม เกิดการเลียนแบบ อารมณ์แปรปรวนก้าวร้าวรุนแรง มีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมลดลงสำหรับด้านภาษาและความรุนแรง พบว่า ใช้ภาษาผิดเพี้ยนทั้งโพสต์ แชร์ แชต ไลค์ ด่าทอประจานกัน แสดงความรังเกียจความคิดเห็นด้วยคำ ข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ หยาดคายรุนแรง มีการแพร่ระบาดของสื่อภัยทางเพศ ลามกอนาจาร ถูกหลอกหลวง ล่อลวง ชิงทรัพย์ รังแกลั่นแก๊งออนไลน์ ส่วนด้านสื่อบันเทิง พบว่า เนื้อหาก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ เบี่ยงเบน มีเจตคติรุนแรง เหมินห่างศาสนา มีค่านิยมแบบบริโภคนิยมฟุ้งเฟ้อ ทะเลาะวิวาทซึ่งมีแนวโน้มรุนแรงและหนักหน่วง

ปัญหาข้างต้นมีที่มาสาเหตุอันเป็นภัยคุกคาม และเป็นความเสี่ยงในการดำรงชีวิต ซึ่งกล่าวไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 – 2564) ของ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี (2560: 23, 26) โดยสรุปว่า เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารได้อย่างไร้พรมแดน มีปฏิสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้โดยไม่รู้จักตัวตนกัน บริโภคสื่อได้หลายช่องทาง ส่งผลให้คนไทยเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไร้ขีดจำกัด ขาดการคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมที่ดั่งาม สร้างพฤติกรรมที่เน้นบริโภคนิยม ค่านิยมฟุ้งเฟ้อ ใช้ชีวิตเร่งรีบ และไม่เคารพในสิทธิกัน ฉะนั้นเด็กและเยาวชนไทยจึงเผชิญภัยร้ายจากเน็ตมากขึ้น เพราะขาดกระบวนการคิดที่เป็นเหตุและผล การแยกแยะชีวิตจริงกับโลกออนไลน์หรือโลกเสมือนจริงไม่ออก ขาดภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2540) และนภินทร ศิริไทย (2547) ที่พบว่า เด็กขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์เป็นเมื่อเปิดรับสื่อก็จะยอมรับสิ่งนั้นไว้ทั้งหมดและคิดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม จึงมีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรม จนเกิดปัญหาตามมา ส่วนการศึกษาของ เข็มพร วิรุณราพันธ์ (2559: ออนไลน์) พบว่า เด็กตกเป็นเหยื่อการปลูกฝังความคิดความเชื่อตามที่สื่อนำเสนอ จึงเสนอแนะว่า ต้องให้เด็กมีทักษะชีวิตการบริโภคและใช้สื่ออย่างปลอดภัยสร้างสรรค์ ด้วยการฝึกฝนให้มีทักษะ “การรู้เท่าทันสื่อ” จะเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีเพื่อการปกป้องภัยร้ายที่แฝงมา ซึ่งยากต่อการควบคุมและครอบครองเวลาส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเด็ก อันสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2579) โดย สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560: ๑ – ๕) ที่มีแนวคิดการจัดการศึกษา (Conceptual Design) ในส่วนเป้าหมายผู้เรียน (Learner Aspirations) ซึ่งระบุว่า คุณลักษณะที่สำคัญที่ต้องพัฒนาให้แก่ผู้เรียนทุกคนคือทักษะการสื่อสารสารสนเทศ และ

“การรู้เท่าทันสื่อ” (Communications, Information and Media Literacy) อันเป็นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับแนวคิด “การรู้เท่าทันสื่อ” (Media literacy) ของ อูซา บิ๊กกินส์ (2559: ออนไลน์) และ บุปผา เมขศรีทองคำและดนุลดา จามจรี (2559: ออนไลน์) สามารถสรุปได้ว่าเป็นการที่บุคคลมีทักษะหรือความสามารถ ในการเข้าถึงสื่อ เปิดและเลือกรับสื่อ คิดวิเคราะห์ ตีความ ประเมินค่าเนื้อหาของสื่อ ใช้ประโยชน์สื่ออย่างสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้และดำรงชีวิต ตลอดจนตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ ต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม อันเป็นการเสริมสร้างพลังอำนาจตน โดยไม่ถูกครอบงำจากสื่อ และจากการศึกษา งานวิจัย ของ อุดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์ (2543); สุภาณี แก้วมณี (2547) และ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) และคนอื่น ๆ ทำให้ทราบถึงแนวทางการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อว่า ต้องพัฒนาทั้งด้านสติปัญญา คือ ความรู้ความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อ ส่วนด้านจิตใจและพฤติกรรมคือการตระหนักรู้และมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อ เพราะมีความสัมพันธ์และส่งผลต่อกัน จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้เรียนในวัยประถมศึกษาเพื่อสร้างเสริมภูมิคุ้มกันต่อการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน

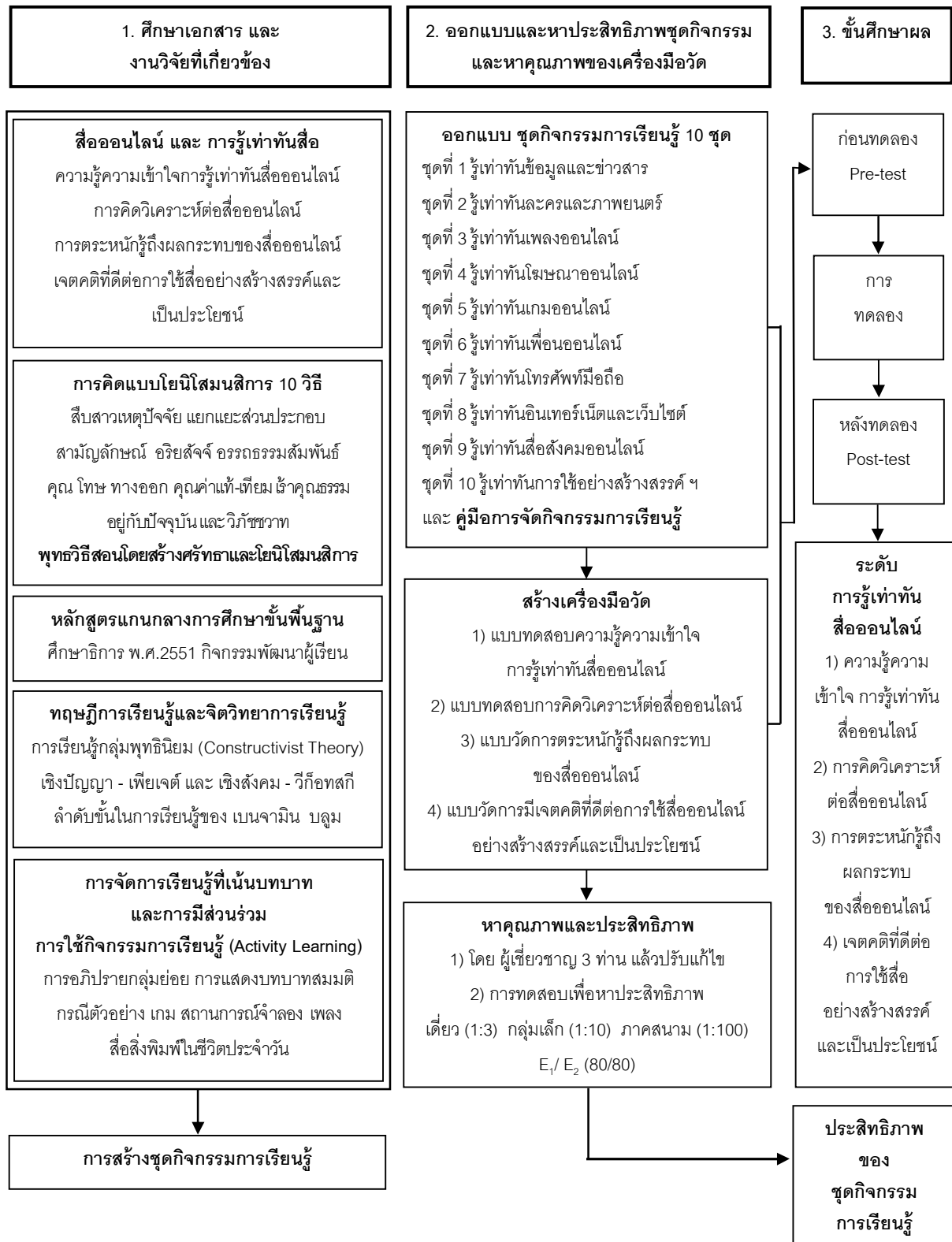
จากการศึกษาค้นคว้าแนวทางการพัฒนาบุคคลตามแนวคิด “จิตวิทยาแนวพุทธ” ของ พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต). (2556) ในส่วนนุภาพของการศึกษา พบว่า การพัฒนาเด็กและเยาวชนให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องดีงามหรือเกิดสุขภาวะ ปลอดภัยจากสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารที่ส่งผ่านเครือข่ายรับรู้อายุนะ 6 ได้นั้น ต้องให้การศึกษา ซึ่งในทางพระพุทธศาสนา เชื่อว่าความคิดสติปัญญาเป็นเครื่องควบคุมจิตใจและพฤติกรรมทั้งปวง จึงเป็นสิ่งที่ต้องได้รับการพัฒนา ด้วยการนำวิธี “การคิดแบบโยนิโสมนสิการ” 10 วิธี ไปใช้ เพราะเป็นการคิดที่มีการวิเคราะห์เหตุผล ประเมินค่า แยกแยะดีชั่ว คุณโทษ ประโยชน์ ตามความเป็นจริงก่อนเลือกทางแก้ปัญหา ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นความสามารถทางการคิดวิเคราะห์

ที่สามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นได้โดยการฝึกฝน ทุกคนสามารถใช้ได้หากใช้บ่อย ๆ ปัญญาจะออกงานนำไปสู่ความรู้แจ้ง โดยทั้ง 10 วิธีคิด ต่างสัมพันธ์อิงอาศัยกัน เมื่อเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหาจะต้องบูรณาการรูปแบบวิธีคิดมาผสมผสานกลมกลืนกัน เพื่อนำไปสู่แนวทางปฏิบัติที่ถูกต้อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการคิดแบบโยนิโสมนสิการมาใช้เป็นแนวทางการฝึกฝนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิเคราะห์งานวิจัยระหว่างปี พ.ศ. 2552 – 2559 ที่ใช้แนวคิดโยนิโสมนสิการทดลองกับนักเรียนวัยประถมศึกษา พบว่าจะใช้เพียงวิธีคิดเดียวเท่านั้น และใช้ไม่ครบทั้ง 10 วิธี แต่ในงานวิจัยนี้มีความแตกต่างที่การใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการจะครบทั้ง 10 วิธี โดยผสมกันตั้งแต่ 2 วิธีคิดขึ้นไป ซึ่งมีวิธีคิดหลัก 1 วิธี และวิธีคิดร่วมอีก 1 – 3 วิธี แล้วประมวลเป็นขั้นตอนการคิดที่เป็นระบบ 2-4 ขั้นตอน เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมแนว Activity Learning ที่เหมาะสมกับวัยเด็ก ซึ่ง สุทัศน์ เอกา (ม.ป.ป.: 14) กล่าวว่า เป็นการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง Learning by Doing เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาได้ โดยครูเป็นแค่พี่เลี้ยง ซึ่ง ศรีเรือน แก้วกังวาน (2549) กล่าวว่า เด็กช่วงวัย 10-13 ปี กำลังมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่กว้างขึ้น เรียนรู้และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เร็ว จึงเหมาะสมกับกิจกรรมที่ใช้ความคิดและการมีส่วนร่วมร่วมกับเพื่อน และที่สำคัญสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2551 อีกด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยยังใช้ฐานแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (Constructivist Theory) เชิงปัญญา (Cognitive) ของเพียเจต์ (Piaget) และเชิงสังคม (Social) ของ วีกอทสกี (Vygotsky) มาออกแบบและสร้างเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมกลุ่ม เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง เกม เพลง และสถานการณ์จำลอง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ

ไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทั้งในด้านความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึกและพฤติกรรม ทั้งนี้จะดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของ สุมน อมรวิวัฒน์ (2533) คือขั้นตอนของพุทธิวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการด้วย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของนักเรียน ระหว่าง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

สมมติฐานในการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เป็นกลุ่มที่ใช้หาคุณภาพและประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 3 คน สำหรับการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) และจำนวน 10 คน สำหรับการทดลองแบบกลุ่มเล็ก (1:10)
2. กลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน (1 ห้องเรียน จาก 8 ห้องเรียน) ได้มาด้วยวิธีการสุ่มเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) 1 กลุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ
2. ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ได้แก่ 1) ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2) การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ 3) การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ 4) เจตคติที่ดีต่อการรู้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้ 1) ปฐมนิเทศ เพื่ออธิบาย ชี้แจง จุดประสงค์ รายละเอียด ข้อตกลง และ ขั้นตอนในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และอ่านเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัยให้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน ที่ยินยอมสมัครใจเข้าร่วมการศึกษาวิจัย ทราบ แล้วให้กรอกข้อมูลให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยสำหรับผู้ที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ตามรูปแบบของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2) ทำการทดสอบและวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Pretest) จำนวน 4 ฉบับ แล้วตรวจให้คะแนนบันทึกข้อมูลไว้เป็นคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในคู่มือ จำนวน 10 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 40 – 45 นาที สัปดาห์ละ 5 คาบ รวม 6 สัปดาห์ โดยคาบที่ 1 ฝึกฝนการคิด คาบที่ 2 ฝึกฝนการคิดซ้ำ และคาบที่ 3 สรุปทบทวนวิธีการคิด ซึ่งในแต่ละชุดจะเริ่มตั้งแต่ให้ทำแบบทดสอบประเมินตนเองก่อนเรียน, เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้วิจัย ทำใบงาน 1 ใบงาน ซึ่งมี 4 ตอน ในแต่ละชุด ตรวจคำตอบ ทำแบบทดสอบและประเมินตนเองหลังเรียน และบันทึกคะแนนไว้ในแต่ละชุด สุดท้ายตอบแบบสอบถามจากการเข้าร่วมกิจกรรม ตรวจสอบ

ความถูกต้องของการทำใบงานแล้วบันทึกข้อมูลไว้ เป็นคะแนนระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) ทำการทดสอบและวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ด้าน หลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Posttest) จำนวน 4 ฉบับ

(โดยฉบับที่ 1 จะเปลี่ยนไปใช้แบบทดสอบแบบคู่ขนาน ส่วนฉบับอื่นเช่นเดิม) แล้วผู้วิจัยตรวจให้คะแนนบันทึกข้อมูลไว้เป็นคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

ตาราง 1 ผลการประเมินและวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือวัดและประเมินผลก่อนเรียน – หลังเรียน

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

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 ชุด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นด้วยตนเอง ดังนี้ ชุดที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร ชุดที่ 2 การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์ ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์ ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์ ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ชุดที่ 6 การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์ ชุดที่ 7 การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ ชุดที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และชุดที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม (สำหรับผู้สอน) มีขั้นตอนการสร้างและ

ดำเนินการ ดังนี้ 1) ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) สังเคราะห์ข้อมูลและสร้างกรอบแนวคิดในการพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ (รายละเอียดการใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการทั้ง 10 วิธี และกิจกรรมที่ใช้ในแต่ละชุดปรากฏดัง ตาราง 2 3) ออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับผู้เรียน) จำนวน 10 ชุด พร้อมแบบทดสอบวัดและประเมินผลครอบคลุมตัวแปรตาม (ก่อนเรียน, ระหว่างเรียน และหลังเรียน) ในแต่ละชุดกิจกรรม กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม ที่ประกอบด้วยแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ความคิดรวบยอด ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อ

ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นทั้ง 10 ชุด กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา สื่อและเทคโนโลยีในวัตกรรมการศึกษา พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมขององค์ประกอบทั้งหมด 5) นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นทั้ง 10 ชุด กับคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ในการทดลอง และ 6) หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (1 : 1, 1 : 10, 1 : 100) ให้ได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (รัตนะ บัวสนธิ. (2554) ส่วนคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการตามแนวทางของ บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542) มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลก่อนเรียน – หลังเรียน ทั้ง 4 ฉบับ ดำเนินการดังนี้ 1) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรทั้ง 4 ด้าน และแนวคิดเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายทางการศึกษาและลำดับขั้นพฤติกรรมการเรียนรู้ ของ บลูม (Bloom, 1976) สร้างข้อคำถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (ฉบับที่ 1), กำหนดสถานการณ์ปัญหาจากการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันขึ้นเองหรือที่เกิดขึ้นในสังคมแล้วปรากฏในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น เพย์บุ๊ก ยูทูบ ไลน์ (ฉบับที่ 2), เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และผลกระทบของสื่อออนไลน์ (ฉบับที่ 3) และ เจตคติและการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ (ฉบับที่ 4) 5) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา สื่อและเทคโนโลยีในวัตกรรมการศึกษา จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ในฉบับที่ 1, 2 และนิยามที่กำหนดในฉบับที่ 3, 4 วิเคราะห์ผลแล้วคัดเลือกข้อที่ใช้ได้ไว้ 4) ทำการทดลองใช้เครื่องมือเครื่องมือวัดและประเมินผลกับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try out) ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 30 คน ที่เคยได้เรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อและการคิดแบบโยนิโสมนสิการมาแล้ว และ 5) วิเคราะห์ผลคุณภาพเครื่องมือวัดและประเมินผลก่อนเรียน – หลังเรียน ได้แก่ 5.1) ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

(Content Validity) คุณภาพรายชื่อของแบบทดสอบ โดยการหาความยากง่าย (p) และ ค่าอำนาจจำแนก (r), คำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (พิชิต ฤทธิ์ จรุงญ 2544) และ 5.2) นำข้อคำถามของแบบวัดมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (ศิริชัย กาญจนวาสี. 2544) สรุปผลได้ดังตาราง 1

2. แบบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยใช้ในการคิดแบบโยนิโสมนสิการจำนวน 4 ฉบับ ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ มีจำนวน 40 ข้อ, 2) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์มีจำนวน 30 ข้อ, 3) แบบวัดการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ มีจำนวน 30 ข้อ และ 4) แบบวัดการมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ มีจำนวน 30 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ 1) หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบและแบบวัด โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 2) หาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบและแบบวัด 3) หาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบและแบบวัด 4) หาค่าความเชื่อมั่นแบบคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยใช้ KR-20 5) หาค่าความเชื่อมั่นแอลฟาของครอนบาค (Cronbach) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538: 168; ศิริชัย กาญจนวาสี. 2544: 190)

2. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้ 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนน (\bar{X}) 2) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) (พิชิต ฤทธิ์ จรุงญ 2544: 139-140) 3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน 1) ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ โดยใช้สถิติทดสอบสมมติฐาน E_1 , E_2 มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545), บุญชม ศรีสะอาด. (2541), เสาวณีย์ ลิกขาบัตมิต. (2528) และ 2) สถิติทดสอบที (t -test Dependent Samples)

สรุปผลการวิจัย

1. การหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการในแต่ละชุดกิจกรรม ดังตาราง 2

ตาราง 2 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ชุดกิจกรรม	วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ		กิจกรรมที่ใช้	ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2
	วิธีคิดหลัก	วิธีคิดร่วม		
ชุดที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ใน ชีวิตประจำวัน (Online Media)	80.13/81.33
ชุดที่ 2 การรู้เท่าทันละคร และภาพยนตร์	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	วิธีคิดที่ 10 วิภาษวาท	การใช้บทบาทสมมติ (Role-play)	81.24/82.22
ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์	วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	เพลง (Song)	82.27/82.44
ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์	วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ - เทียม	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	กรณีตัวอย่าง (Case)	83.24/85.33
ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์	วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	เกม (Game)	84.27/86.33
ชุดที่ 6 การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์	วิธีคิดที่ 8 เร้าคุณธรรม	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	สถานการณ์จำลอง (Simulation)	82.36/84.56
ชุดที่ 7 การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ	วิธีคิดที่ 2 แยกแยะ ส่วนประกอบ	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก	การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)	80.44/82.33
ชุดที่ 8 การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์	วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	สื่อสิ่งพิมพ์ใน ชีวิตประจำวัน (Online Media)	81.33/83.39
ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	วิธีคิดที่ 4 อริยสัจ	วิธีคิดที่ 3 สามัญลักษณ์ วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	กรณีตัวอย่าง (Case)	85.42/87.33
ชุดที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้ยาสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์	วิธีคิดที่ 10 วิภาษวาท	วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์	การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)	81.29/82.67

จากตาราง 2 แสดงว่า ชุดกิจกรรมทั้ง 10 ชุดที่สร้างขึ้น มีค่าประสิทธิภาพในช่วง 80.13/81.33 – 85.42/87.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (80/80) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. การเปรียบเทียบผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ดังตาราง 3

ตาราง 3 การเปรียบเทียบผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ตัวแปร	การทดสอบ	\bar{X}	SD	t	p-value
ความรู้ความเข้าใจ การรู้เท่าทัน สื่อออนไลน์	ก่อน	23.33	4.10	24.659*	.000
	หลัง	32.13	5.25		
การคิดวิเคราะห์ ต่อสื่อออนไลน์	ก่อน	17.03	4.37	34.405*	.000
	หลัง	23.70	4.20		
การตระหนักรู้ต่อผลกระทบ ของสื่อออนไลน์	ก่อน	94.87	16.54	56.707*	.000
	หลัง	125.87	17.35		
การมีเจตคติที่ดีต่อการ ใช้ สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์	ก่อน	92.77	14.61	44.205*	.000
	หลัง	122.40	17.12		
รวมทุกด้าน	ก่อน	228.00	38.29	62.095*	.000
	หลัง	304.10	42.76		

*ที่ระดับนัยสำคัญ .05

จากตาราง 3 แสดงว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของนักเรียนหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน การวิจัยข้อที่ 2

อภิปรายผล

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ทั้ง 10 ชุด มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 แสดงว่าชุดกิจกรรมดังกล่าวนี้ มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากได้สร้างขึ้นตามแนวทางของ ฮูสตัน และ คณะ (Houston, et al. 1972) ซึ่งมีหลักการสร้างเป็นระบบ ทั้งยังมีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์ในตัวเอง ทั้งนี้ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ

1) คู่มือครู มีความสำคัญมากที่จะช่วยให้ครูนำไปใช้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรม เพื่อจะได้ดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีส่วนประกอบดังนี้ คำชี้แจงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางพุทธวิธีสอน โดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ (วิธีคิดหลักและวิธีคิดร่วม) ความคิดรวบยอดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ 3 คาบเรียน คือ คาบที่ 1 ฝึกการคิด คาบที่ 2 ฝึกการคิดซ้ำ คาบที่ 3 สรุปขั้นตอนวิธีการคิด ซึ่งระบุขั้นตอนการคิด

แบบโยนิโสมนสิการที่ใช้ในกิจกรรม การวัดและประเมินผล และสื่อประกอบการเรียนรู้

2) คำสั่งหรือการมอบหมายงานเพื่อกำหนดแนวทางให้ผู้เรียน จะอธิบายและกำหนดไว้ทั้งในส่วนของแผนกิจกรรมการเรียนรู้และส่วนของใบงานในทุกชุดกิจกรรม

3) เนื้อหาสาระและสื่อ จะปรากฏอยู่ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุด ใน 1 ชุดกิจกรรมประกอบด้วย สื่อชุดกิจกรรม คำอธิบาย วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ ขั้นตอน และวิธีการใช้ แบบทดสอบประเมินตนเองก่อนเรียน ใบความรู้การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ประกอบการทำกิจกรรม และใบงาน ได้แก่ ใบงานที่ 1 ฝึกการคิด (คาบที่ 1) และ ใบงานที่ 2 ฝึกการคิดซ้ำ (คาบที่ 2) โดยมุ่งเน้นการฝึกใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการกับการรู้เท่าทันสื่อประเภทต่าง ๆ ส่วนใบงานที่ 3 สรุปขั้นตอนวิธีการคิด มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสรุปขั้นตอนของการคิดแบบโยนิโสมนสิการได้ด้วยตนเอง ทั้งยังเป็นการสรุปบททบทวนบทเรียนจนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในชีวิตประจำวัน และแบบสอบถาม เพื่อต้องการข้อมูลความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะหลังการเข้าร่วมกิจกรรมที่นำไปสู่การสรุปผลจากการศึกษาวิจัย ได้ครอบคลุมและกว้างขึ้น

4) การประเมินผลในส่วนของกระบวนการ ได้แก่ แบบทดสอบประเมินตนเองก่อนเรียน แบบทดสอบระหว่างเรียน และแบบทดสอบประเมินตนเองหลังเรียน ซึ่งครอบคลุมการวัดตัวแปรทั้ง 4 ด้าน จึงทำให้ชุดกิจกรรมนี้มีความสมบูรณ์ชัดเจนในตัวเองมาก

สำหรับแนวโน้มค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 10 คน ในแต่ละชุดกิจกรรม ดังนี้ ชุดที่ 1 การรู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.07/81.67 ชุดที่ 2 การรู้เท่าทันละครและภาพยนตร์มี ประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.47/81.53 ชุดที่ 3 การรู้เท่าทันเพลงออนไลน์ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.13/82.50 ชุดที่ 4 การรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.60/85.17 ชุดที่ 5 การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ

82.13/85.67 ชุดที่ 6 การรู้เท่าทันเพื่อนออนไลน์มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.07/85.33 ชุดที่ 7 การรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือมี ประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.27/82.67 ชุดที่ 8 การรู้เท่าทัน อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.47/83.50, ชุดที่ 9 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.53/86.33 และ ชุดที่ 10 การรู้เท่าทันการใช้สื่ออย่าง สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.20/83.17 และมีผลการทำแบบทดสอบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังเรียนทั้ง 4 ด้าน โดยใช้สถิติทดสอบที (t-test) พบว่าระดับการรู้เท่าทัน สื่อออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า หลักการสร้าง องค์ประกอบในการสร้าง และการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามขั้นตอนนั้น มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะจะเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมนั้น ๆ ให้เป็นไปอย่างมีระบบ และสมบูรณ์ในตัวเอง ทั้งยังมีประสิทธิภาพอันส่งผลต่อ ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนผลสัมฤทธิ์ ทาง การเรียนของผู้เรียนได้อย่างสูงสุด จึงทำให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้ การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้ง 10 ชุด นั้น มีประสิทธิภาพ เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยที่ได้ใช้กระบวนการดังกล่าวมาแล้วข้างต้น คือ สุวีรรณ ชัยเพชร (2558) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรม การเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 84.77/82.50 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ส่วนผลการวิจัยของ กานต์กนิษฐา ทองนา (2559) พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรม สำคัญทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่พัฒนาขึ้นมี ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.59/81.11 สูงกว่าเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ และงานวิจัยของ สุวิธิดา ล้านสา (2559) ก็พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และ จิตวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.15/85.50 สูงกว่าตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้เช่นกัน

2. การเปรียบเทียบผลระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ พบว่า นักเรียนมีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ หลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การที่ผู้เรียนมีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้ง 4 ด้าน สูงขึ้นหลังการทดลอง ด้วยเหตุที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยแล้ว จึงได้กรอบแนวคิดด้านจิตวิทยาแนวพุทธ ที่มีกระบวนการพัฒนาปัญญาด้วยการคิดแบบโยนิโสมนสิการ อย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน มาผสมผสานร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แนวคอนสตรัคติวิสต์และจิตวิทยาการเรียนรู้ ที่มีกระบวนการพัฒนาการทางสติปัญญาโดยเน้นกิจกรรมทางด้านการคิดและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านกิจกรรมกลุ่ม แล้วดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบตามหลักการ มีขั้นตอนที่ชัดเจนในการฝึกฝน และใช้วิธีการต่าง ๆ ตามทฤษฎี โดยเน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนให้ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจนทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง อันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในแต่ละชุดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ทิศนา ขัมมณี (2552: 1) ที่ว่า กระบวนการเรียนรู้ (learning process) ที่เป็นขั้นตอนด้วยวิธีการต่าง ๆ จะทำให้ผลการเรียนรู้ (learning outcome) ไม่ว่าจะ เป็น ด้านความรู้ความเข้าใจในสาระต่าง ๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ รวมทั้งความรู้สึกรู้สึกหรือเจตคติ เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์ได้ นอกจากนี้ยังกล่าวอีกว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างคงทนมากน้อยเพียงไรนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ แต่ที่สำคัญคือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ อ่าน เขียน

ได้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ก็จะส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ที่สูงขึ้น

สำหรับรายละเอียดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ผู้วิจัยดำเนินการตามคู่มือในส่วนของแผนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นประกอบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมี 3 ชั้น ตามแนวคิดพุทธวิธีสอนโดยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ของ สุมน อมรวิวัฒน์ (2533: 159-160) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนต้องเริ่มต้นด้วย “การสร้างศรัทธา” อันเป็น “ปัจจัยภายนอก” ที่ผลักดันผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนด้วยการเป็น “กัลยาณมิตร” ที่ดี เหนียวน้อม ส่งเสริม จูงใจและปลุกเร้าผู้เรียนด้วย “ปรโตโฆชะ” ที่เป็นคำอธิบาย ชี้แจง ชี้แนะ ชี้นำ อันทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตัวผู้สอนว่าสาระและวิธีการเรียนจะบังเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้เรียน ฉะนั้นในขั้นนี้ ผู้วิจัยจึงพยายามสร้างสัมพันธภาพ บรรยากาศที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจ เช่น การนั่งสมาธิ การใช้เพลง เกม การสนทนา พูดคุย เปิดอภิปราย แสดงความคิดเห็นแบบเป็นกันเอง กับผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น แล้วผู้สอนจึงนำเสนอสิ่งเร้าต่าง ๆ เช่น ข่าว โฆษณา บทเพลง เรื่องราวสถานการณ์ที่เป็นปัญหาจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแต่ละคนเริ่มใช้ความรู้ความคิดจากประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยง แล้วสนทนาถึงการรับรู้เกี่ยวกับข้อมูลดังกล่าวของผู้เรียน ตัวอย่างเช่น ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 นำข่าวออนไลน์ที่นำเสนอผ่านสื่อยูทูป “ไฟไหม้บ้านอย่างเป็นทางการปริศนามากกว่า 100 ครั้ง ในบ้านของลุงล้อม” แล้วให้ผู้เรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกัน จากนั้นในขั้นสอนจึงนำเสนอปัญหาสาระสำคัญของบทเรียน เช่น ถ้าเป็นข้อมูลและข่าวสารที่เปิดรับผ่านสื่อออนไลน์ ก็จะใช้คำถามถึงวิธีการพิจารณาข้อเท็จจริง ความถูกต้อง และน่าเชื่อถือในข่าว นั้น ตัวอย่างเช่น สถานการณ์ที่เป็นข่าว “คำทำนายสาเหตุที่ทำให้เด็ก 13 คนหลงในถ้ำหลวงจากปากป่าแก้ว” ข่าวนี้ใช้ วิธีที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย เป็นวิธีคิดหลัก ส่วนวิธีคิดร่วมคือ วิธีที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ กับ วิธีที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ (ผลาน

เป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) พิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์ 2) วิเคราะห์ จำแนกแยกแยะ ตามหลักการและความมุ่งหมาย และ 3) สืบสาวถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดผลด้วยการพิจารณาความสัมพันธ์และตั้งคำถามหาคำตอบ) จากการสังเกตพบว่า ผู้เรียนก็อยากรู้ถึงขั้นตอนวิธีการคิดที่จะใช้กับสถานการณ์ในชาวนั้น ๆ จึงให้ความร่วมมือและสนใจอยากที่จะเรียนรู้ศึกษาเพิ่มเติม

สถานการณ์ที่เป็นปัญหาจากการใช้สื่อออนไลน์ จะปรากฏในใบงานของแต่ละชุดกิจกรรม ทั้งนี้เพื่อการฝึกฝนการใช้ “ปัจจัยภายใน” คือ “โยนิโสมนสิการ” การทำอุบายแยกภายในใจ 10 วิธี อันเป็นปัจจัยที่ช่วยให้เกิดปัญญา ด้วยการใช้ความคิดวิเคราะห์ ประเมินค่า และแก้ปัญหา พัฒนาไปสู่สัมมาทิฐิ ความเห็นชอบ เข้าใจที่ถูกต้อง ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดของพระพรหมคุณาภรณ์ แล้วประมวลขั้นตอนออกมาได้ ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน ซึ่งในแต่ละชุดกิจกรรมจะให้ผู้เรียนใช้วิธีคิดหลัก 1 วิธี และวิธีคิดร่วม 1 หรือ 2 หรือ 3 วิธี แตกต่างกันไปตามที่ผู้วิจัย กำหนด ซึ่งจะถูกนำมาใช้ในชุดกิจกรรมทั้ง 10 ชุด ทั้งนี้จะมีความเหมือนกันใน ขั้นที่ 1 พิจารณาไตร่ตรอง เรื่องราวเหตุการณ์ หรือสภาพการณ์ ก่อนเป็นเบื้องต้น จึงจะนำไปสู่การคิดแก้ไขปัญหาสถานการณ์ในลักษณะอื่น ๆ ตามมาได้ ทั้งนี้จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อ่านศึกษาหลักการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ในใบความรู้ของชุดกิจกรรมประกอบด้วย เพื่อจะได้มีจุดมุ่งหมายในการตอบคำถามในใบงาน ตอนที่ 1 ซึ่งเป็นความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ดังนั้น วิธีคิดที่ 5 อรรถธรรมสัมพันธ์ หรือ คิดตามหลักการและความมุ่งหมาย จึงถูกนำมาใช้เป็นวิธีคิดร่วมในทุกชุดกิจกรรม เพราะวิธีคิดทุกวิธีจะต้องมีการไตร่ตรองพิจารณาตามหลักการและความมุ่งหมาย ซึ่งเป็นพื้นฐานและทิศทางของการปฏิบัติในทุกสถาน มิฉะนั้นก็จะปฏิบัติผิดพลาดไขว้เขว ผู้ที่คิดเช่นนี้ได้จึงถือว่าคิดได้ คิดเป็น และคิดดี เมื่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เข้าสู่การคิด ขั้นที่ 2 หรือ 3 หรือ 4 ผู้วิจัยจะให้ผู้เรียนใช้วิธีการคิดในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ คิดวิเคราะห์ สืบสาวหาเหตุปัจจัยที่ทำให้

เกิดผล ตั้งคำถาม เชื่อมโยงสัมพันธ์ (วิธีคิดที่ 1 สืบสาวเหตุปัจจัย) จำแนกแยกแยะองค์ประกอบ (วิธีคิดที่ 2 แยกแยะส่วนประกอบ), รู้เท่าทันและยอมรับความจริง (วิธีที่ 3 สามัญลักษณ์) สืบค้นหาสาเหตุแล้วแก้ปัญหา (วิธีคิดที่ 4 อริยสัจ) พิจารณาด้านดี ด้านเสีย มองหาทางออกสู่การปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสม (วิธีคิดที่ 6 คุณ โทษ ทางออก) สรุปวินิจฉัย ประเมินค่า ตัดสินใจเลือก (วิธีคิดที่ 7 คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม) นึกคิดสิ่งที่เป็นกุศล (วิธีคิดที่ 8 ไร้คุณธรรม) ใช้สติยับยั้งอารมณ์ บังคับจิตใจ (วิธีคิดที่ 9 อยู่กับปัจจุบัน) และแสดงออกด้วยการสื่อความตามความคิด ด้วยการพูดแต่ละแง่มุม (วิธีคิดที่ 10 วิชชชวาท) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้คำถามชี้แนะให้ใช้ความคิดตามข้างต้นในการหาคำตอบ จึงไม่ใช่เรื่องยากเลยที่ผู้เรียนจะตอบคำถามตามความคิดที่ถูกฝึกอย่างแยกภายในใบงาน ตอนที่ 2 การคิดวิเคราะห์ต่อสื่อออนไลน์ ตอนที่ 3 การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อออนไลน์ และ ตอนที่ 4 เจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ดังที่ พระพรหมคุณาภรณ์ (2556: 30 - 35) กล่าวว่า เมื่อฝึกคิดอย่างนี้ นอกจากจะเกิดความรู้ความเข้าใจชัดเจน รู้จักคิด รู้จักมองต่อสิ่งที่พิจารณาทั้งหลาย ก็จะทำให้เกิดความหยั่งรู้ ตระหนักในความจริง ยังส่งผลการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้ด้วย และหาแง่ที่เป็นประโยชน์มาใช้ในการพัฒนาส่งเสริมความเจริญอกงามของชีวิตได้ตลอดเวลาในทุกสถานการณ์ นอกจากนี้ในขั้นสรุปท้ายของคาบเรียนที่ 3 ของแต่ละชุดกิจกรรม ยังมีใบงานที่ 3 สรุปขั้นตอนวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการที่ใช้กับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ตามประเภทนั้น ๆ อีกครั้ง เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้นอีก จะเห็นได้ว่าผู้เรียนได้รับการฝึกฝนวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการอย่างเป็นลำดับขั้น เริ่มจากการได้รับประสบการณ์เพิ่มเติมจากสื่อประกอบการเรียนรู้ในขั้นนำ ได้ความรู้จากใบความรู้ แล้วสนทนากับเพื่อนทำให้เกิดความจำ และเมื่อได้รับการชี้แนะจากคำถามก็ทำให้เกิดการใช้ทักษะการคิดสู่ความเข้าใจ ซึ่งเป็นระดับพื้นฐาน อันนำไปสู่การคิดขั้นสูงขึ้น คือ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำไปประยุกต์ใช้ได้

ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับหลักจิตวิทยาเรื่องระดับขั้นพฤติกรรมการเรียนรู้ของบลูม (Bloom, 1976) ที่กล่าวว่า ในระดับความรู้ที่เป็นระดับการเรียนรู้ที่ยังไม่ได้ใช้ความคิด แต่เป็นพื้นฐานที่ได้รับความรู้แล้วเกิดการจดจำ จึงถือว่าความรู้เป็นพื้นฐานเพื่อให้เกิดทักษะการคิด ซึ่งเริ่มในระดับง่าย ๆ จากความเข้าใจ เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วจะสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ เมื่อมีการฝึกฝนต่อมาจะพัฒนาความคิดในระดับสูงคือ การวิเคราะห์การสังเคราะห์และการประเมินค่าได้

หนึ่งในขั้นสอนนี้ผู้วิจัยได้ผสมผสานแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism) ของเพียเจต์ (Piaget) และ เิงสังคม (Social constructivism) ของวิกทอทสกี คือ การสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมต่าง ๆ ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกระบวนการกลุ่ม ซึ่งบลูม (Bloom, 1976) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมกลุ่มทำให้ผู้เรียนต้องปรึกษาช่วยเหลือกันและร่วมมือกันยอมรับความคิดเห็นกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้จะแตกต่างกันไปในแต่ละชุดกิจกรรม เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย บทบาทสมมติ เพลง เกม กรณียตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง และการสื่อสิ่งพิมพ์ ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น เน้นให้ผู้เรียนฝึกฝนปฏิบัติจริงจากสถานการณ์ที่ผู้วิจัยกำหนดในใบงานและมีบทบาทเป็นผู้ชี้แนะซึ่งนำอำนวยความสะดวกเท่านั้น ในขณะที่เดียวกันผู้วิจัยก็จัดเตรียมสิ่งที่เราความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละคาบเรียนลงไป ใบงาน เช่น การบริโภคข้อมูลข่าวและเหตุการณ์โซเชียลออนไลน์จากเว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต เฟซบุ๊ก ไลน์ การดูละครและภาพยนตร์ การฟังเพลงออนไลน์จากคลิป์วิดีโอ ยูทูป การใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อแชตสนทนา โพสต์ แชร์ ส่งต่อ การเล่นเกมออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนเรื่องราวสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันแล้วเกิดผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบทั้งในทางสร้างสรรค์เป็นประโยชน์และไม่สร้างสรรค์ไม่เกิดประโยชน์ ที่เป็นบริบทจริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งล้วนเป็น

เรื่องราวสถานการณ์ปัญหาทั้งสิ้น ซึ่ง อนุชา โสมาบุตร (2560: ออนไลน์) กล่าวว่า สถานการณ์ที่เป็นปัญหาและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญาอันเป็นแรงจูงใจภายในให้เกิดกิจกรรมการไตร่ตรอง (Reflection) ซึ่งจะเริ่มต้นด้วยสถานการณ์ที่น่าสงสัย งงวย ยุ่งยาก ซับซ้อน และจะจบลงด้วยความแจ่มชัดที่สามารถอธิบายสถานการณ์และแก้ปัญหาดังกล่าวได้ ตลอดจนได้เรียนรู้และพึงพอใจกับผลที่ได้รับ ส่วนการใช้บริบทของสภาพจริงจะทำให้สามารถนำไปสู่การเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ จะเห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยดำเนินการสอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ซึ่ง มารุต พัฒนาผล. (2557: 139) และ อนุชา โสมาบุตร (2560: ออนไลน์) กล่าวว่า ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำหรือปฏิบัติจริงในสิ่งที่เรียนรู้ (Active learning) กระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิม เรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อน ทำให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างตื่นตัวโดยการขยายสกีมา โครงสร้างทางสติปัญญา ผ่านทางประสบการณ์ด้วยวิธีการดูดซึม (Assimilation) และการปรับเปลี่ยน (Accommodation) จนสามารถปรับเข้าสู่สภาวะสมดุล (Equilibrium) ทำให้เกิดโครงสร้างใหม่ทางปัญญา เกิดการเรียนรู้ อันนำไปสู่สัมฤทธิ์ผลสูงสุดในการเรียนรู้ ส่วนครูจะมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เท่านั้น โดยจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องร่วมมือกัน ฉะนั้นหลังจากกลุ่มตัวอย่างได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นแล้ว จึงมีระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในท้ายที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. จากผลการศึกษาวิจัยที่พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ สามารถพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้เพิ่มขึ้นได้ ฉะนั้นจึงควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยใช้การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

สำหรับเด็กและเยาวชนไทยในระดับชั้นอื่น ๆ เพิ่มเติมในทุก
ระดับชั้น ด้วยเพราะเด็กและเยาวชนทุกช่วงวัยในยุคปัจจุบัน
โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยประถมศึกษา สามารถเปิดรับและ
เข้าถึงสื่อออนไลน์ที่มีทั้งคุณและโทษได้ด้วยตนเองอย่าง
สะดวกง่ายดาย ดังนั้นเพื่อเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ดี
ในด้านความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ การ
ตระหนักรู้ และเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์
และเป็นประโยชน์ในทุกสถานการณ์ของชีวิตประจำวัน
ตามแนวคิดทางพุทธธรรม คือ การคิดแบบโยนิโสมนสิการ
10 วิธี จะเป็นองค์ความรู้สำคัญยิ่งที่ทำให้เด็กและเยาวชน

ไทยสามารถใช้สติปัญญาเป็นเครื่องควบคุมจิตใจและ
พฤติกรรมตนเอง ในการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องดีงาม
ปลอดภัยจากสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารออนไลน์ไร้
พรมแดนได้เป็นอย่างดี

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลของการใช้
การคิดแบบโยนิโสมนสิการ ร่วมกับแนวคิดทางจิตวิทยา
การเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อการพัฒนาทักษะ ความสามารถ หรือ
พฤติกรรมต่าง ๆ ที่กำลังเป็นปัญหามานานในใจในปัจจุบัน

บรรณานุกรม

- กานต์กนิษฐา ทองนา. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมสำคัญของพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการ
เรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารการวัดผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 22(1), 28 - 36.
- เข็มพร วิรุณราพันธ์. (2559). *รู้เท่าทันสื่อ ICT*. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2559, จาก [http://inetfoundation.or.th/ichappy/
download/learn/pdf/1.ICT_Book1.pdf](http://inetfoundation.or.th/ichappy/download/learn/pdf/1.ICT_Book1.pdf); มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย.
- จินตนา ตันสุวรรณนนท์. (2550). *ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต*.
(ปริญญาานิพนธ์วิทยาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545). *เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีการศึกษา หน่วยที่ 1-5*. กรุงเทพฯ: สำนักเทคโนโลยี
ทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทิศนา เขมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภินทร ศิริไทย. (2547). *ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพภูมิคุ้มกันสุขภาพที่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนในการพัฒนาองค์ความรู้
การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพ สู่หลักสูตรในระบบและนอกระบบการศึกษาของไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2542). *นวัตกรรมการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). *วิธีการทางสถิติสำหรับการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุบผา เมษศรีทองคำ และดนุลดา จามจรี. (2559). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ:วิถีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ.
วารสาร Executive Journal. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2560, จาก
www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/april.../pdf/aw8.pdf. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). (2556). *โยนิโสมนสิการ – วิธีคิดตามหลักพุทธธรรม ปัญญาประดิษฐ์ฐาน (พุทธธรรม
ฉบับปรับขยาย บทที่ 13)*. พิมพ์ครั้งที่ 24. นครปฐม: วัดญาณเวศกวัน.
- พิชิต ฤทธิ จรุง (2544). *แนวทางการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ บทบาทครูกับการวิจัยในชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ: พริกหวาน กราฟฟิค จำกัด.
- มารุต พัฒนาผล. (2557). *การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดและความสุขในการเรียนรู้*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2554). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครสวรรค์: หจก.ริมปิงการพิมพ์.

- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2539). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2544). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2553). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่ม 1 แนวคิดเชิงทฤษฎี - วัยเด็กตอนกลาง*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2562). *ปัญหาเด็กติดเกม...แก้ได้*. สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2562, จาก <http://www.smartteen.net/main/index.php?mode=maincontent&group=90&id=1335> กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎีกา. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 – 2564)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2559). *เรียนรู้เรื่องสื่อ*. กรุงเทพฯ: บริษัท สามเจริญพาณิชย์, กรุงเทพฯ. จำกัด.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2562). *ETDA เปิดพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตปี 61 คนไทยใช้เน็ตเพิ่ม 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน*. สืบค้นเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2562, จาก <https://www.eta.or.th/content/eta-reveals-thailand-internet-user-profile-2018.html> และ https://www.eta.or.th/app/webroot/content_files/13/files/Slide_for_Stage%281%29.pdf.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579*. กรุงเทพฯ: บริษัทพริกหวานกราฟฟิคจำกัด.
- สุทัศน์ เอกา. (ม.ป.ป.). *ครูแห่งศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: บริษัท ก.พล (1996) จำกัด.
- สุนน อมรวิวัฒน์. (2533). *การสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮ้าส์.
- สุวิธิดา ด้านสา. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และจิตวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสาร Veridian E-Journal สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(2), 1334 – 1348.
- สุวีรวรรณ ชัยเพชร. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 2(2), 77 – 86.
- สุภาณี แก้วมณี. (2547). *การศึกษารู้อ่านหนังสือพิมพ์ : กรณีศึกษานักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เสาวณีย์ ลิกขาบัณฑิต. (2528). *การผลิตวัสดุเทคโนโลยีทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- อดุลย์ เพ็ชรรุ่งโรจน์. (2543). *การศึกษาแนวคิดเพื่อกำหนดตัวแปรความรู้เท่าทันสื่อสำหรับการวิจัยสื่อสารมวลชน*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อนุชา โสมาบุตร. (2560). *แนวคิดการจัดการเรียนรู้สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 : ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory)*. สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2560, จาก <https://teacherweekly.wordpress.com/2013/09/25/constructivist-theory/> Teacher Weekly.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2559). *การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ Media and Information Literacy*. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2560, จาก www.dpu.ac.th/dpurc/assets/uploads/magazine/fbthw2uccf4gokk.pdf. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์. (2540). *การวิเคราะห์ระดับมีเดียลิตเตอเรซีของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bloom, Benjamin S. (1976). *Taxonomy of education objective handbook i : cognitive domain*. New York: David Mackey.
- Houston, Robert W; et al. (1972). *Developing instruction modules*. College of Education. Texas: University of Houston.