

ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนเอกชนจังหวัดนนทบุรี

สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน

EFFECTS OF PROBLEM-BASED LEARNING ACTIVITIES ON THE MEDIA LITERACY OF GRADE SIX STUDENTS AT PRIVATE SCHOOLS IN NONTHABURI PROVINCE UNDER THE OFFICE OF PRIVATE EDUCATION COMMISSION

กรรทิม่า อ่วมเลิศ^{1*}, สุมาลี เชื้อชัย², กิตติชัย สุธาสิโนบล³

Kantima Aumlert¹, Sumalee Chuachai², Kittichai Suthasinobol³

¹สาขาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

^{2,3}ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹Educational Science & Learning Management, Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Thailand.

^{2,3}Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Thailand.

*Corresponding author Email: kantima.aumlert@g.swu.ac.th

Received: July 10, 2023; Revised: July 20, 2023; Accepted: July 10, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อน และหลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) ศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสุ่มแบบสมัครใจ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (2) แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (3) แบบประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ค่า t (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการ

รู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.62 และ SD. = 0.97) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ในด้านเนื้อหา การวัดประเมินผล นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น (M = 4.97 และ SD. = 0.18)

คำสำคัญ: ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ, การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, สื่อออนไลน์

ABSTRACT

The objectives of this research are as follows: (1) to compare the differences the media literacy skills among Grade Six students before and after using problem-based learning activities; (2) to study the satisfaction of Grade Six students with the developed package. The sample consisted of 30 students at Phraharuethai Nonthaburi School and selected by volunteer sampling. The research instruments consisted of the following: (1) a lesson plan according to problem-based learning; (2) an academic achievement test for media literacy skills; (3) a scale to measure the satisfaction of Grade Six students with the developed package. The data were analyzed using mean and standard deviation. The differences in academic achievement and media literacy skills were tested with a sample independent t-test. The results of this research indicated the following: (1) after being taught with the developed package, academic achievement was higher than before with a statistical significance of .05; (2) the sample was satisfied with the developed package and the sample had a high level of satisfaction (M = 4.62, SD. = 0.97). When the individual aspects were considered, the sample had a high level of satisfaction with the content and evaluation, the aspect with the highest level of satisfaction was more understanding of media literacy skills. (M = 4.97 และ SD. = 0.18)

Keywords: Media Literacy; Skills Problem-Based; Learning Social Media

บทนำ

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ถือเป็นเกราะป้องกันที่สำคัญของผู้รับสาร การรู้เท่าทันสื่อ ช่วยให้ผู้คนมีส่วนร่วมกับข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ และมีประสิทธิภาพ อำนาจความสะกดด้านข้อมูล และเนื้อหาประเภทต่าง ๆ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด (Unesco, 2023) เช่นเดียวกับ Ofcom (2023) หน่วยงานที่สนับสนุนการเรียนรู้เท่าทันสื่อในประเทศอังกฤษได้กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อช่วยให้เด็กและเยาวชนมีทักษะ ความรู้ และความเข้าใจที่จำเป็นต่อการใช้ประโยชน์จากสื่อได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ยังช่วยเด็กและเยาวชนในการปกป้องตนเอง และครอบครัวจากความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สื่อ ปัจจุบันพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กส่งผลให้เด็กและเยาวชนทุกวันนี้เกิดผลที่อาจเปลี่ยนแปลงชีวิตได้ เช่น การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต ความรุนแรงของเกมออนไลน์ และการชู้กรรโชกทางเพศ (Media Literacy Now, 2022) โดยเฉพาะเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นวัยที่กำลังพัฒนา มีความอยากรู้อยากเห็น และเป็นวัยที่มีลักษณะการเลียนแบบสูง เนื่องจากระบบการคิดยังอยู่ในช่วงการพัฒนาความเป็นเหตุเป็นผล การแยกแยะข้อมูลที่ได้รับว่ามีความหมายเช่นไร มีแนวโน้มสูงที่จะทดลองด้วยการเลียนแบบพฤติกรรมโดยไม่เข้าใจความหมายของพฤติกรรมนั้น ๆ (พรรณพิมล วิปุลากร, 2555)

สาเหตุสำคัญของปัญหาดังกล่าวเกิดจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จึงจำเป็นที่ควรมีการจัดการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อควรเริ่มต้นตั้งแต่ในระดับประถมศึกษา เพราะเด็กในวัยนี้มีความต้องการที่จะแสวงหาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ และใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับสื่อมากกว่าวัยอื่น ๆ Center for Media Literacy

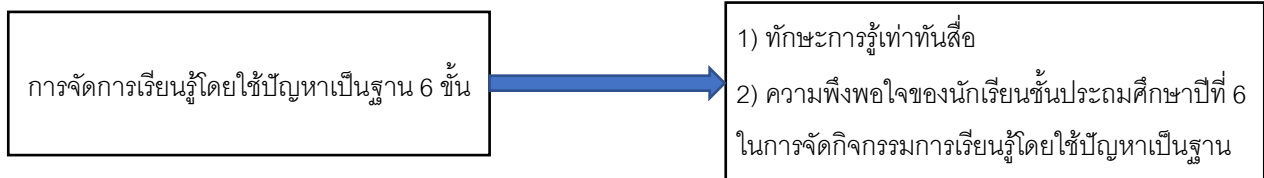
(2023) เสนอแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของสื่อในสังคม และเป็นการสร้างทักษะที่สำคัญในการแสวงหาและแสดงออกอันเป็นทักษะจำเป็นสำหรับพลเมืองในระบบประชาธิปไตย ส่งผลให้ปัจจุบันนี้ในหลายประเทศทั่วโลกได้ พัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน รวมทั้งการเรียนรู้ผ่านสื่อและกิจกรรมต่าง ๆ (Potter, 2005)

จากข้อมูลของ Canada's Centre for Digital and Media Literacy (2023) ได้เสนอแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อควรกระตุ้นให้เยาวชนตั้งคำถามต่อสื่อที่ได้รับ การทำความเข้าใจ และชื่นชมสื่อมัลติมีเดียของตน ให้เป็นผู้ใช้สื่ออย่างมีส่วนร่วม นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อ ต้องเป็นการตั้งคำถาม โดยให้นักเรียนหาข้อสรุป หาคำตอบด้วยตนเอง โดยรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับกระบวนการดังกล่าวคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งเป็นแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องเริ่มมาจากปัญหาที่ผู้เรียนสนใจหรือพบในชีวิตประจำวัน อาจเป็นปัญหาของตนเองหรือปัญหาของกลุ่ม ใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความสงสัยใคร่รู้ และศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ (พระพันธ์วัฒน์ ธรรมวฑฒโน (ภูมิรัง) และ วิทยา ทองดี, 2021) สอดคล้องกับงานวิจัยของ S. S. H. Wong, Kim, และ Jin (2021) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนำมาจัดกิจกรรมบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารออนไลน์ (Fake News) โดยจัดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ผลจากการวิจัยพบว่านักเรียนเกิดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งส่งผลให้ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถนำมาใช้พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อกับนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้จริงหรือไม่ โดยจัดผ่านกิจกรรมชมรมรู้เท่าทันสื่อ เพื่อช่วยให้นักเรียนนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และนำเอาด้านบวกของสื่อมาทำให้เกิดประโยชน์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อน และหลังเรียน โดยใช้การจัดการกิจกรรมเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หลังการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One- Group Pretest – Posttest Design

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
กลุ่มทดลอง	T1	X	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

T1	คือ	การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้
X	คือ	การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
T2	คือ	การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย/กรณีศึกษา

ประชากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนเอกชนจังหวัดนนทบุรี สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จำนวน 3 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง มีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างโรงเรียน คือ โรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)
2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชมรมส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ
 - 1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
 - 2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยเตรียมสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 30 ข้อ

2. ดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 6 แผน เป็นระยะเวลา 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน รวม 12 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชมรมรู้เท่าทันสื่อ

3. หลังทดลอง ให้นักเรียนทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 30 ข้อ โดยเป็นชุดข้อสอบเดียวกับก่อนการทดลอง และแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 15 ข้อ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 6 เรื่อง โดยมีการกำหนดเนื้อหาการสอนให้สัมพันธ์กับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้นตอน คือ (1) กำหนดปัญหา (2) ทำความเข้าใจปัญหา (3) ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า (4) สังเคราะห์ความรู้ (5) สรุปและประเมินค่าของคำตอบ (6) นำเสนอและประเมินผลงาน

ตาราง 1 แสดงเนื้อหาการสอนในแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อหน่วย การเรียนรู้	แผนการ จัดการ เรียนรู้	จำนวน คาบ	สาระสำคัญ	จุดประสงค์	สื่อ/อุปกรณ์/ผลงาน
การเปิดรับ สื่อ	กิจกรรมที่ 1 เรื่อง Social Network	2	การเรียนรู้ประเภทของสื่อ การใช้งานของสื่อออนไลน์ ต่าง ๆ เรียนรู้คำศัพท์ สัญลักษณ์จากสื่อ ออนไลน์	1. เพื่อให้นักเรียนได้ใช้สื่อ หลากหลายในการแสวงหา ข้อมูล ข่าวสารได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถ บอกความหมายของ คำศัพท์สัญลักษณ์ที่ใช้ใน การสื่อสารได้	1. ภาพสื่อออนไลน์ประเภท ต่าง ๆ 2. คอมพิวเตอร์
การเปิดรับ สื่อ	กิจกรรมที่ 2 STAY SAFE	2	การเลือกบริโภคสื่อ ออนไลน์ให้ถูกวิธีเป็นเรื่อง จำเป็นอย่างยิ่ง นักเรียนจึง ควรใช้สื่อในปริมาณที่ เหมาะสม แยกแยะได้ว่า อะไรคือสิ่งที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม เพื่อไม่ ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ผู้อื่น และชุมชน	1. เพื่อให้นักเรียนรับรู้และ เข้าใจเนื้อหาที่สื่อนำเสนอได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถ จัดการเวลาในการใช้สื่อ อย่างเหมาะสม และ เลือกใช้สื่อเพื่อสืบค้นข้อมูล ข่าวสารได้อย่างเหมาะสม	1. วิดีโอ เรื่อง การใช้สื่อ ออนไลน์ 2. ตารางบิงโก 3. สลากคำถาม 12 คำถาม 4. ใบงานแบบสรุป ความรู้ เรื่อง ใช้สื่อให้ ปลอดภัย

ชื่อหน่วย การเรียนรู้	แผนการ จัดการ เรียนรู้	จำนวน คาบ	สาระสำคัญ	จุดประสงค์	สื่อ/อุปกรณ์/ผลงาน
การ วิเคราะห์ สื่อ	กิจกรรมที่ 1 Films for fun	2	สื่อภาพยนตร์ และการ์ตูน เป็นสื่อหนึ่งที่นักเรียน สามารถเข้าถึงได้ง่าย และ เป็นสื่อที่ได้รับความนิยม สื่อภาพยนตร์ และการ์ตูน ส่งผลต่อพฤติกรรม ความคิด และทัศนคติของ นักเรียน จึงมีความจำเป็น ที่นักเรียนต้องเรียนรู้การ วิเคราะห์สื่อเพื่อนำมาใช้ ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง	1. เพื่อให้นักเรียนบอกที่มา ของสื่อที่ดูได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถ อธิบายจุดประสงค์ของการ ผลิตสื่อที่ดูได้	1. คอมพิวเตอร์ 2. ตัวอย่างภาพยนตร์ และการ์ตูน 3. เกม Kahoot 4. คอมพิวเตอร์ 5. ใบงาน เรื่อง ประโยชน์และโทษจาก การชมสื่อ (ภาพยนตร์/ การ์ตูน)
การ วิเคราะห์ สื่อ	กิจกรรมที่ 2 Anti Fake News	2	Fake News หรือ "ข่าว ปลอม" สามารถพบเห็นได้ ในโลกโซเชียลกัน อยู่เป็น ระยะ และแพร่กระจายได้ อย่างรวดเร็วและเป็นวง กว้าง นักเรียนจึงมีความ จำเป็นที่นักเรียนต้อง เรียนรู้การวิเคราะห์ในการ รับข่าวสารต่าง ๆ ในโลก ออนไลน์ เพื่อนำมาใช้ให้ เกิดประโยชน์กับตนเอง มากที่สุด	1. เพื่อให้นักเรียนระบุ ข้อเท็จจริง ข้อเสนอเกินจริง จากสิ่งที่สื่อนำเสนอ 2. เพื่อให้นักเรียนระบุข้อดี ข้อเสียของสื่อต่อตนเอง และส่วนรวมได้	1. ตัวอย่างข่าว 2. ใบงาน เรื่อง พฤติกรรมของคุณว่า เสี่ยงต่อการตกเป็น เหยื่อของข่าวปลอม หรือ Fake News อย่างน้อยแค่ไหน
การ ประเมินค่า สื่อ	กิจกรรมที่ 1 เรื่อง หรือว่า ไม่เคยคิด	2	การประเมินค่าของสื่อ เป็น ผลจากการวิเคราะห์สื่อที่ ผ่านมาทำให้สามารถที่จะ ประเมินคุณภาพ ของ เนื้อหาที่มี คุณค่าต่อผู้รับ สารมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ให้เกิด	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถ ประเมิน ความน่าเชื่อถือ จากสื่อได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถ ประเมิน คุณค่า ประโยชน์ และโทษของสื่อที่ดูได้	1. ภาพกรณีศึกษา 2. ใบงาน เรื่อง หรือว่า ไม่เคยคิด

ชื่อหน่วย การเรียนรู้	แผนการ จัดการ เรียนรู้	จำนวน คาบ	สาระสำคัญ	จุดประสงค์	สื่อ/อุปกรณ์/ผลงาน
			ประโยชน์ต่อผู้รับสารใน ด้านใดได้บ้าง คุณค่าที่ เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้น ทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี	3. เพื่อให้นักเรียนสามารถ ตัดสินใจ คุณค่า เหมาะสม ที่ได้รับจากสื่อได้	
การ ประเมินค่า สื่อ	กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ไซหรือ มั่ว ชัวร์ หรือไม่ ?	2	การประเมินค่าของสื่อ เป็น ผลจากการวิเคราะห์สื่อที่ ผ่านมาทำให้สามารถที่จะ ประเมินคุณภาพ ของ เนื้อหาที่มี คุณค่าต่อผู้รับ สารมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ต่อผู้รับสารใน ด้านใดได้บ้าง คุณค่าที่ เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้น ทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถ ประเมิน ความน่าเชื่อถือ จากสื่อได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถ ประเมิน	1. ตัวอย่างข่าว สถานการณ์ที่เป็น ปัญหา 2. ใบงานสะท้อนคิด

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการศึกษาองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่จะนำมาใช้เป็นเกณฑ์การวัดแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ โดยการวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบย่อย คือ การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการประเมินค่าสื่อ สร้างแบบทดสอบรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 30 ข้อ แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านสื่อ 2 ท่าน ทางด้านภาษาไทย 1 ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) แล้วหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.33-1 ผู้วิจัยทำการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป จากนั้นนำไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ผลการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย พบว่าแบบทดสอบมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.2 – 0.8 มีความ

เหมาะสมใช้ได้ทุกข้อ และค่าอำนาจจำแนก เป็นรายข้อซึ่งค่าที่ได้อยู่ที่ 0.43 - 0.79 แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach อ้างอิงจาก ประเวศน์ มหารัตน์สกุล (2557) ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าได้ ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.84

2. แบบประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการและเทคนิคการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และวิเคราะห์กำหนดนิยามพฤติกรรมที่ต้องการวัดให้ชัดเจน พฤติกรรมที่ต้องการวัด มีทั้งหมด 3 ด้าน คือ (1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (2) ด้านครูผู้สอน (3) ด้านเนื้อหา การวัดประเมินผล ด้านละ 5 ข้อ รวมทั้งหมด 15 ข้อ โดยแบบประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ แบ่งข้อมูลเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลสถานภาพทั่วไป ได้แก่ เพศ ชั้นเรียน มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ประกอบด้วยข้อคำถาม จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด จากนั้นผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Congruence : IOC) ของคำถามเป็นรายข้อ ถ้าได้ค่า 0.60 – 1.00 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ ซึ่งแบบประเมินความพึงพอใจได้ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามแบบวัดความพึงพอใจเท่ากับ 1 สามารถนำไปดำเนินการเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

- สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
- สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
- สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การเปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ค่า t (t-test dependent) และการวิเคราะห์ความพึงพอใจโดยใช้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ตาราง 2 ตารางแสดงค่าสถิติ t-test dependent โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

	n	\bar{X}	SD.	df	t	p-value
Pre-test	30	19.47	4.34	29	14.748	0.001*
Post-test	30	22.47	3.62			

*มีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตารางพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน คะแนนเต็ม 30 คะแนน นักเรียนสอบได้คะแนนเฉลี่ย 19.47 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.34 ส่วนหลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้วทำ

การทดสอบนักเรียนทั้งหมดได้คะแนนสูงขึ้นคือ 22.47 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.62 ค่าสถิติ t มีค่า 14.748 ค่า p-value มีค่า .001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงว่าคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีความสัมพันธ์กันและเมื่อนักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แล้วมีคะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ตาราง 3 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

รายการประเมิน	\bar{x}	SD.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้			
1.1 นักเรียนได้ใ้รู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.33	0.48	มาก
1.2 การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานกลุ่ม	4.63	0.49	มากที่สุด
1.3 การปฏิบัติกิจกรรมตามความชอบและความสนใจของนักเรียน	4.57	0.50	มากที่สุด
1.4 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม และแสดงออกในชั่วโมงเรียน	4.87	0.35	มากที่สุด
1.5 นักเรียนได้ฝึกทักษะทางสังคมได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อน และครู	4.70	0.47	มากที่สุด
2. ด้านครูผู้สอน			
2.1 ครูตั้งคำถาม กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อ	4.60	0.50	มากที่สุด
2.2 ครูอำนวยความสะดวก ดูแลตรวจสอบ แนะนำความถูกต้อง	4.80	0.41	มากที่สุด
2.3 ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติได้กิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง	4.70	0.47	มากที่สุด
2.4 ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่างไปจากครูผู้สอน	4.70	0.47	มากที่สุด
2.5 ครูจัดหาแหล่งในการสืบค้นข้อมูลสื่อที่เหมาะสมกับนักเรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหา การวัดประเมินผล			
3.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น	4.97	0.18	มากที่สุด
3.2 การนำความรู้เรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.97	0.18	มากที่สุด
3.3 การมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเอง	3.80	0.48	มาก
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ การเรียนการสอน	4.47	0.51	มาก
3.5 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม	4.83	0.38	มากที่สุด
รวม	4.62	0.97	มากที่สุด

จากตารางผลการวิเคราะห์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.97 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด 3 ข้อแรกคือ ข้อ 3.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.18 รองลงมาคือ ข้อ 3.2 การนำความรู้เรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.18 และข้อ 1.4 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม และแสดงออกในชั่วโมงเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87

อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อน และหลังเรียน โดยใช้การจัดการกิจกรรม เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้เรียนผ่านกิจกรรมมีคะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามที่สมมติฐานตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นสามารถนำมาใช้ในการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อให้ได้ผลมากที่สุด เพราะเป็นการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอปัญหาเพื่อแก้ปัญหาซึ่งช่วยให้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการค้นคว้า และทักษะความร่วมมือ (Erdem, 2018) เช่นเดียวกันกับกิจกรรมในการเรียน การรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้าง ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Social Network นักเรียนเรียนรู้ประเภทของสื่อ การใช้งานสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสื่อที่นักเรียนใช้งานอยู่ในปัจจุบัน โดยครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนดูภาพของประเภทของสื่อออนไลน์ที่นักเรียนรู้จัก มาแลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้งานสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ นักเรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นถึงการใช้งานสื่อออนไลน์ต่าง ๆ และได้เสนอแนวคิดประสบการณ์ที่พบจากการใช้งานในสื่อต่าง ๆ ส่งผลให้นักเรียนรู้จักการใช้งานสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Stay Safe จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้พิจารณาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ว่าเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่ จากกิจกรรมดังกล่าวพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลากับสื่อออนไลน์ในแต่ละวันมากเกินไปส่งผลกระทบต่อเรียนในด้านพฤติกรรม การแสดงออกที่ไม่เหมาะสม ผลกระทบกับการเรียน ภาวะด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต และการขาดทักษะในการสื่อสาร ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และปัญหาการอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่น จากหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Films For Fun ครูให้นักเรียนชมตัวอย่างภาพยนตร์ที่นักเรียนรู้จัก นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ถึงประเภทของภาพยนตร์ จุดมุ่งหมายของผู้สร้าง และข้อคิดที่ได้รับจากภาพยนตร์ จุดเด่นของการทำกิจกรรมนี้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่สนใจ ผ่านการเลือกร่วมกันในกลุ่มแต่ละกลุ่มต้องใช้ความสามารถในการบริหารจัดการการเรียนรู้ด้วยตนเอง ต้องทบทวน และตรวจสอบข้อมูลร่วมกัน จากหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ไซหรือมั่วซัวร์หรือไม่ ครูนำข่าวที่เป็นที่รู้จักและเป็นที่น่าสนใจ จากนั้นนักเรียนได้ร่วมวิเคราะห์สถานการณ์กับเพื่อนในกลุ่ม โดยระบุผู้ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์และสิ่งที่บุคคลเหล่านั้นควรปฏิบัติ นำไปสู่การตั้งประเด็นปัญหาของกลุ่มตนเองได้ ซึ่งคำตอบและประเด็นปัญหาที่นักเรียนตั้งนั้นเป็นไปอย่างหลากหลาย หลังจากศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเรียบร้อยแล้ว สมาชิกในกลุ่มจะนำข้อมูลความรู้ที่ได้รับมาสังเคราะห์เป็นความรู้ของกลุ่ม และนำเสนอต่อครูและเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่และเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาได้ จากการทำกิจกรรมทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพของกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้จัดขึ้นในแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถสร้างให้นักเรียนได้เกิดทักษะการเปิดรับสื่อ โดยเรียนรู้ประเภทของสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เรียนรู้ที่จะเลือกใช้สื่อออนไลน์ให้เกิดประโยชน์กับตนเองได้ นักเรียนเกิดการวิเคราะห์สื่อ จากภาพยนตร์หรือโฆษณาที่ได้รับชม นักเรียนสามารถได้ว่าใครเป็นผู้สร้างสื่อ สื่อนั้นมี

จุดประสงค์อย่างไร ใครได้ประโยชน์หรือเสียประโยชน์จากสื่อ และสื่อมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด หลังจากได้การวิเคราะห์สื่อแล้ว นักเรียนจะเกิดทักษะการประเมินค่า ว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอว่ามีคุณภาพ และคุณค่ามากน้อยเพียงใด ทำให้นักเรียนเลือกที่จะรับหรือปฏิเสธในข้อมูลที่สื่อเหล่านั้นนำเสนอได้ เช่นเดียวกับงานวิจัยของนิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558) ที่ได้เสนอวิธีการสอนที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ที่เป็นภาระเน้นให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดสิ่งที่เรียนและวิธีการเรียนของตนเอง เรียนรู้จากการปฏิบัติ มีอิสระในการคิด มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายใต้การอำนวยความสะดวกของครู เพื่อให้นักเรียนได้เกิดความสามารถในการวิเคราะห์วิพากษ์สื่อ ประเมินสื่อ ตลอดจนสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ S. S. H. Wong, Kim, และ Jin (2021) สรุปตรงกันว่าจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารออนไลน์ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น และสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด 3 ข้อแรกคือ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น จากการจัดกิจกรรมผู้วิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่รู้จักเรื่องของทักษะการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นทักษะที่จำเป็น นักเรียนรู้เพียงแค่ว่าการใช้สื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ เท่านั้น โดยรู้ว่าการใช้สื่อออนไลน์นักเรียนควรจะต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างถูก และปลอดภัย ผลจากแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่นักเรียนได้ปฏิบัติส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น นักเรียนสามารถนำความรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปได้ นอกจากนี้นักเรียนบางคนยังได้แบ่งปันข้อมูลความรู้ที่ได้ให้กับเพื่อนคนอื่น ๆ ได้รับความรู้เพิ่มเติมได้ และสิ่งสำคัญนักเรียนเรียนพึงพอใจในการจัดกิจกรรมที่ได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูดคุย ชักถาม ได้แสดงออกในชั่วโมงเรียน ได้สืบค้นข้อมูลความรู้ที่ตนเองสนใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภารัตน์ วงศ์ยศ (2564) ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งนักเรียนพอใจมากในด้านการเปิดโอกาสให้ซักถาม ช่วยสร้างความรู้และ มุมมองใหม่ได้ และประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรม นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่ากิจกรรมดังกล่าวกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

1. ในการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีหลักสำคัญ ครูควรมีการสำรวจประเด็นปัญหาที่น่าสนใจสำหรับนักเรียน และความต้องการของนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือกนำเสนอปัญหา เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้อย่างเหมาะสม
2. การออกแบบแบบวัดความรู้การรู้เท่าทันสื่อ อาจมีการเพิ่มข้อคำถามแบบอัตนัย หรือเป็นข้อสอบสถานการณ์ เพื่อให้นักเรียนได้สะท้อนความรู้ความคิด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้ครูสามารถประเมินความรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาถึงการนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการสอนอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
2. ควรมีการศึกษาถึงการนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไปใช้กับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 อื่น ๆ
3. ควรพัฒนาจากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นชุดฝึกทำกิจกรรม หรือสร้างเป็นเกมการศึกษาในรูปแบบของเกมออนไลน์ หรือสร้างเป็นเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้จะเป็นการต่อยอดวิธีการให้หลากหลาย ในการเรียนรู้เรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
4. ควรพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21

บรรณานุกรม

- Center for Media Literacy. (2023). Beyond Fact Checking: How to Read the News Using CML's 5 Core Concepts and Key Questions to the News. Retrieved from: <https://www.medialit.org/beyond-fact-checking-how-read-news-using-cmls-5-coreconcepts-and-key-questions-news>
- Erdem, C. (2018). Problem-based Learning in Media Literacy Education. Media Literacy Now. (2022). U.S. Media Literacy Policy Report.
- Ofcom. (2023). Children's Media Use and Attitudes. Retrieved from: <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2023>
- Potter. (2005). Media Literacy: SAGE Publications.
- Wong, S. S. H., Kim, M., และ Jin, Q. (2021). Critical Literacy Practices Within Problem Based Learning Projects in Science. Interchange. 52(4), 463-477
- Unesco. (2023). About Media and Information Literacy. Retrieved from: <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy/about>
- นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ A DEVELOPMENT OF SOCIAL MEDIA LITERACY SKILLS. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 9.
- พระพันธ์วัฒน์ ธิมมวฑฒโน (ภูมิรัง), และ วิทยา ทองดี. (2021). การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) MANAGEMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING. *Journal of MCU Ubon Review*, 7(1).
- ดาร์ตัน วงศ์ยศ. (2564). การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.