

การพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสาร
แบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา
The Development of Online Content Set with Interactive Communication
Activity to Promote Fake News Literacy for Students

จิรัชยา นวลนินน้อย* กุณิดา ธรรมวิวัฒน์ และ โสพล มีเจริญ
Jiratchaya Nualnimnoi*, Kuntida Thamwipat and Sopon Meejaleurn

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี 126 ถนนประชาอุทิศ แขวงบางมด เขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร 10140

*farinlovent2322@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่างในการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา 2) เพื่อพัฒนา และประเมินคุณภาพ 3) เพื่อประเมินผลการรับรู้ และ 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นตามขั้นตอน ADDIE Model 5 ขั้นตอน ได้แก่ Analysis, Design, Development, Implementation และ Evaluation กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ภาคเรียนที่ 1/2564 มีจำนวนนักศึกษา 30 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา ETM 102 Mass Communication และยินดีตอบแบบสอบถาม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบไปด้วย 1) แบบสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง 2) ชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ 3) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และสื่อการนำเสนอ 4) แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง 5) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า ชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น มีผลการประเมินความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, $SD = 0.05$) มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, $SD = 0.23$) และคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.92$, $SD = 0.26$) มีผลการประเมินการรับรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, $SD = 0.07$) และมีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, $SD = 0.10$) แสดงให้เห็นว่า ชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้เป็นส่วนหนึ่งในการประกอบการเรียนการสอน หรือเผยแพร่เรื่องการรู้เท่าทันเฟคนิวส์ได้

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันเฟคนิวส์, กิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์, ชุดคอนเทนต์ออนไลน์, นักศึกษา

Abstract

This research was aimed 1) to examine the demands of the sampling group regarding the development of online content set with interactive communication activity to promote fake news literacy for students, 2) to develop and to evaluate the quality of the online content set with interactive communication activity, 3) to evaluate the perception, and 4) to evaluate the sampling group's satisfaction towards the online content set with interactive communication activity which were developed according to the 5 stages of the ADDIE Model as in Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The sampling group in this study consisted of 30 first-year undergraduate students in the Department of Educational Communications and Technology, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University

of Technology Thonburi in the first semester of the academic year 2021. They were chosen using purposive sampling method out of those who enrolled in the ETM 102 Mass Communication course and were willing to participate. The tools in this study consisted of 1) the questionnaire on the demands of the sampling group, 2) the online content set with interactive communication activity, 3) the evaluation form for the quality of contents and media presentation, 4) the evaluation form for the perception, and 5) the satisfaction questionnaire. The results showed that the demands for the online content set with interactive communication activity were at the highest level ($\bar{X} = 4.53$, $SD = 0.05$). The quality of the content set was at a very good level ($\bar{X} = 4.67$, $SD = 0.23$) and the quality of the media presentation was at a very good level ($\bar{X} = 4.92$, $SD = 0.26$). The perception was at a high level ($\bar{X} = 4.30$, $SD = 0.07$) and the satisfaction was at the highest level ($\bar{X} = 4.69$, $SD = 0.10$). It could be concluded that the online content set with interactive communication activity could be used as an instructional material in the course and could be used to help students identify fake news.

Keywords: Fake News, Interactive Communication Activity, Online Content Set, Students

1. บทนำ

การสื่อสารของมนุษย์ในปัจจุบัน เป็นทั้งศาสตร์ (Science) ศิลป์ (Arts) และเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิตประจำวัน สร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน และเข้าใจถึงเจตนา ความต้องการ ปัญหา ความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ แนวคิด ความตระหนัก และความเข้าใจถึงความสำคัญของบทบาทและกลไกในการสื่อสารนั้น ช่วยทำให้ผู้บริหารจัดการสามารถบริหารจัดการ และนำองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงขึ้น [1]

อินโฟกราฟิก หมายถึง การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุป เป็นสารสนเทศในลักษณะของข้อมูล และกราฟิกส์ที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก [2] และโมชันอินโฟกราฟิก (motion infographic) เป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลหรือความรู้ที่สรุปย่อให้เหลือใจความสำคัญผ่านการออกแบบด้วยภาพประกอบกับเทคนิคสร้างการเคลื่อนไหวของภาพอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) ที่ต้องการเข้าถึงเข้าใจข้อมูลที่มีปริมาณมากในเวลาจำกัด จากการจัดกรองข้อมูลมาเป็นอย่างดีในมุมมองที่แปลกตา ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบัน [3]

ไม่มีมนุษย์คนใดในสังคมหลีกเลี่ยงการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ เนื่องจากการสื่อสารเป็นกิจกรรมที่มีส่วนสำคัญยิ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์ การสื่อสารกับบุคคลอื่น คือส่วนสำคัญในการเสริมสร้างประสบการณ์ของมนุษย์ และมีความเกี่ยวข้องกับการปรับตัวของมนุษย์ [4] การปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การกระทำ หรือการประกอบกิจกรรมระหว่างสิ่งสองสิ่ง หรือสิ่งหลายสิ่ง เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ ไม่ว่าผลลัพธ์นั้นจะออกมาในทางที่ดีมีประโยชน์ หรือออกมาในทางที่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสิ่งที่กำลังกระทำ หรือกำลังตอบโต้อยู่ [5]

ในปัจจุบันเราสามารถรับข่าวสารได้หลากหลายช่องทาง โดยเฉพาะช่องทางอินเทอร์เน็ต เพราะความสะดวกรวดเร็วในการรับ และส่งข่าวสารต่อ ๆ กันผ่านอุปกรณ์สื่อสาร ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับยุคนี้ โดยสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อความคิดของผู้คนจำนวนมาก อันเป็นช่องทางหนึ่งสำหรับผู้ไม่ประสงค์ดีในการโน้มน้าวชักจูง หรือโฆษณาชวนเชื่อด้วยการสร้างเนื้อหาทำลายฝ่ายตรงข้าม สร้างความแตกแยก ชิงชัง จนเกิดความเข้าใจผิด หรือให้ความรู้ที่บิดเบือน ทำให้เกิดความสับสนต่อผู้เสพข่าวสาร

เฟคนิวส์ คือ ข่าวปลอมที่แพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และแอปพลิเคชันไลน์ โดยข้อความหรือข่าวเหล่านี้สามารถสร้างความเข้าใจผิด และความเสียหายแก่บุคคลที่ถูกพาดพิงและสังคมได้ การกระจายข่าวปลอมมักเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และสามารถกระจายข่าวไปยังกลุ่มคนจำนวนมาก ซึ่งมีงานวิจัยพบว่าข่าวปลอมหรือเฟคนิวส์ สามารถเข้าถึงผู้ที่อ่านได้มากกว่าข่าวจริงถึง 6 เท่า ซึ่งข่าวปลอมหลายข่าวมักเป็นประเด็นที่กำลังถกเถียงในสังคมออนไลน์ หรือข่าวที่กำลังเป็นกระแส [6]

จากผลการสำรวจของ We are social และ Hootsuite (2018) ทำการสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก พบว่า ประชากรไทยใช้เวลาอยู่กับอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับ 1 ของโลก เฉลี่ยวันละ 9 ชั่วโมง 38 นาที มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 57 ล้านคน จากประชากรของประเทศไทยจำนวน 69.11 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 82 ของประชากรทั้งหมด ในประเทศไทยคือ ช่วงอายุ 18-34 ปี จึงอาจกล่าวได้ว่า วัยรุ่นตอนปลายถือเป็นกลุ่มที่ใช้เวลากับสื่อมากที่สุด เนื่องจากวัยนี้เป็นวัยที่เป็นอิสระจากพ่อแม่ในการดำรงชีวิตมากขึ้น นอกจากนั้นวัยรุ่นยังต้องใช้สื่อเพื่อเข้าสังคม การศึกษาของกฤษฎพร ประสิทธิ์วิเศษ [7] ที่ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ การรู้ทันตนเอง และพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยส่วนใหญ่เปิดรับข้อมูลข่าวสารทุกวัน ดังนั้นจึงพูดได้ว่าการกิจกรรมหลักของวัยรุ่นคือการเสพสื่อ แต่ถึงแม้การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะมีประโยชน์อย่างมาก แต่ในทางกลับกันสื่อยังแฝงภัยร้ายแรงให้กับผู้ใช้ที่ขาดการพิจารณาไตร่ตรองด้วยเช่นกัน ซึ่งนักศึกษากลุ่มนี้นับได้ว่าควรได้รับภูมิคุ้มกัน จะได้ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ อีกทั้งในระดับอุดมศึกษามีความจำเป็นที่จะต้องมีการรู้เท่าทัน เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจและแก้ปัญหา [8] และเมื่อนักศึกษาจบออกไปประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับการสื่อสาร จะสามารถนำความรู้ และทักษะไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแม่นยำและมีประสิทธิภาพสูงสุด อย่างไรก็ตาม แม้ว่าที่ผ่านมามีงานวิจัยที่ศึกษาถึงการรู้ทันข่าวปลอมของเยาวชน แต่งานวิจัยส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษากลุ่มเยาวชนทั่วไป ในขณะที่การศึกษาในกลุ่มนักศึกษาค่อนข้างน้อย การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ใช้ชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา โดยให้นักศึกษาที่ผ่านการลงทะเบียนในรายวิชา ETM 102 Mass Communication ประจำปีการศึกษาที่ 1/2564 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ทั้งนี้พบว่า กลุ่มนี้เป็นกลุ่มวัยรุ่นตอนปลายที่ใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด

ด้วยสาเหตุที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะที่ศึกษาในหลักสูตรเทคโนโลยีการการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

1.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

การศึกษารุ่นนี้ประกอบด้วยแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ต่อไปนี้

ก. ชุดคอนเทนต์ออนไลน์ เป็นชุดสื่ออินโฟกราฟิก ที่นำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ ในลักษณะของข้อมูล และกราฟิกที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก [2] และโมชันกราฟิก นำเสนอข้อมูล ที่ผ่านการสรุปย่อให้เหลือใจความสำคัญ ผ่านการออกแบบให้สื่อสารด้วยภาพประกอบกับเทคนิค การสร้างการเคลื่อนไหวของภาพอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคดิจิทัล คอนเทนต์ (Digital Content) ที่ต้องการเข้าถึง เข้าใจ ข้อมูลที่มี ปริมาณมากในเวลาจำกัด [3] โดยในการวิจัยครั้งนี้ได้มีการพัฒนาชุดสื่อมาใช้ร่วมกันอันประกอบไปด้วย ชุด ก. สื่อโปสเตอร์รูปแบบอินโฟกราฟิก และชุด ข. สื่อโมชันกราฟิก 2 คลิป นำเสนอข้อมูลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษาเผยแพร่บน Facebook รายวิชา ETM 102 Mass Communication

ข. กิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ใด ๆ ที่ผู้ดำเนินการจัดการขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยมุ่งหมายหวังเพื่อใช้กระบวนการของกิจกรรมพัฒนาผู้เข้ากิจกรรมต่อไป [9] การปฏิสัมพันธ์มีความสำคัญต่อการสื่อสารเป็นอย่างยิ่ง ทำให้กระบวนการสื่อสารเป็นแบบสองทาง ทำให้ผู้รับ และผู้ส่งสามารถตรวจสอบผลของการสื่อสารว่าบรรลุจุดมุ่งหมายหรือไม่ กิจกรรมปฏิสัมพันธ์จึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการพัฒนทางสติปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลที่ยั่งยืน [10] โดยในการวิจัยครั้งนี้ เป็นวิธีการสื่อสาร กับกลุ่มตัวอย่างผ่านโปรแกรม Zoom ใน รายวิชา ETM 102 Mass Communication โดยให้กลุ่มตัวอย่างมีส่วนร่วมในกิจกรรม ด้วยการเล่นเกม ถม - ตอบ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา ผ่านโปรแกรม Kahoot

ค. เฟคนิวส์ ข่าวปลอมที่แพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และแอปพลิเคชันไลน์ โดยข้อความหรือข่าวเหล่านี้สามารถสร้างความเข้าใจผิด และความเสียหายแก่บุคคลที่ถูกพาดพิงและสังคมได้ การกระจายข่าวปลอมมักเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และสามารถกระจายข่าวไปยังกลุ่มคนจำนวนมาก [6] สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ ได้นำการรู้เท่าทันเฟคนิวส์ หมายถึง ทักษะในการคิดวิเคราะห์รู้จักการตรวจสอบข่าวปลอม ที่มักเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยข้อความหรือข่าวเหล่านี้สามารถสร้างความเข้าใจผิด และความเสียหายแก่บุคคลที่ถูกพาดพิงและสังคมได้ มาใช้ในการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์ สำหรับนักศึกษา

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่างในการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา
2. เพื่อพัฒนา และประเมินคุณภาพของชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา
3. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา

2. วิธีดำเนินการวิจัย

2.1 ขอบเขตงานวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตดังนี้

2.1.1 ประชากร

ประชากรในการศึกษาได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ภาคเรียนที่ 1/2564 มีจำนวนนักศึกษา 107 คน [11]

2.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ภาคเรียนที่ 1/2564 มีจำนวนนักศึกษา 30 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา ETM 102 Mass Communication และยินดีตอบแบบสอบถาม

2.1.3 ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีความชำนาญ เพื่อประเมินคุณภาพการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสาร ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิอย่างแท้จริงและยินดีที่จะมาเป็นผู้เชี่ยวชาญ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้ดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา คือ ผู้จบปริญญาตรีที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์ สำหรับนักศึกษา โดยมีประสบการณ์ทำงานเป็นเวลา 3 ปี ขึ้นไป เพื่อประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน 2) ด้านคุณภาพสื่อ คือ ผู้ที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไปหรือเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบสื่อไม่น้อยกว่า 3 ปี เพื่อประเมินคุณภาพ ด้านสื่อการนำเสนอ จำนวน 3 ท่าน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผล คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป ในการวัดและประเมินผล ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาด้านจิตวิทยา หรือสาขาที่เกี่ยวข้องหรือผู้มีประสบการณ์ในด้านการจัดการเรียนรู้และดูแลวิทยานิพนธ์ของนักศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี โดยได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง จำนวน 3 ท่าน

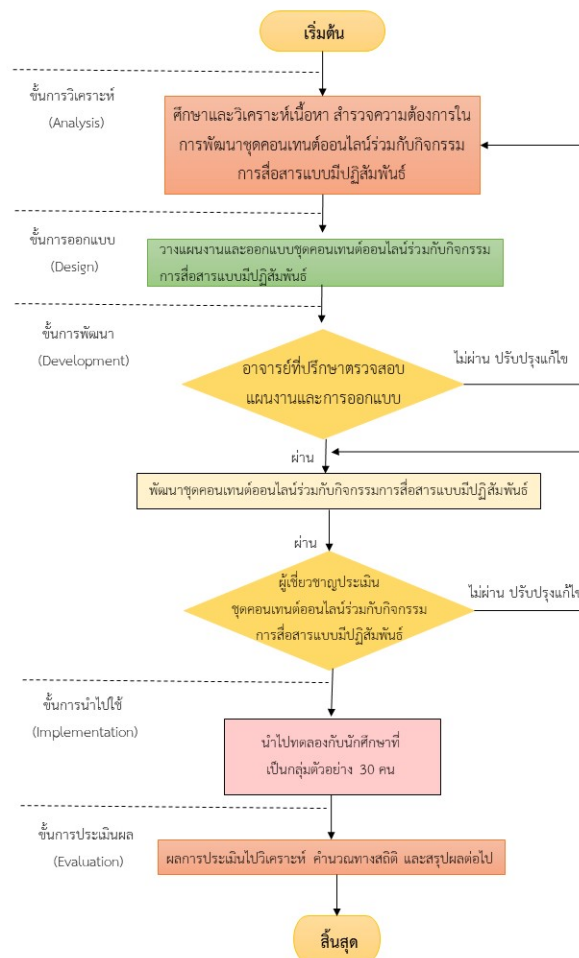
2.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แบบสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่างในการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา
2. ชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา
3. แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และสื่อการนำเสนอชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์ สำหรับนักศึกษา
4. แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา

5. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา

2.3 ขั้นตอนดำเนินงานวิจัย

การพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้นำกระบวนการออกแบบการเรียนการสอน ADDIE MODEL [12] มาประยุกต์ใช้เป็นหลักในการพัฒนา โดยสามารถแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้



รูปที่ 1 แสดงขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ ตามแบบทฤษฎี ADDIE MODEL

3. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

3.1 ผลการสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่างในการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา

ตารางที่ 1 ผลการสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง

หัวข้อในการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	SD	ระดับความต้องการ
1. ระดับความต้องการชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์ สำหรับนักศึกษา โดยใช้อินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิกในการนำเสนอ	4.57	0.57	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา	4.53	0.06	มากที่สุด
3. ด้านภาพ	4.58	0.04	มากที่สุด
4. ด้านเสียง	4.49	0.03	มาก
ภาพรวม	4.53	0.05	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่าผลการประเมินความต้องการของกลุ่มตัวอย่างในการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมทุกส่วนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, $SD = 0.05$) ผู้วิจัยได้นำผลจากการสำรวจมาเป็นแนวทางในการพัฒนาให้เห็นในหัวข้อถัดไป

3.2 ผลการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา

อันประกอบไปด้วย ชุด ก. สื่อโปสเตอร์รูปแบบอินโฟกราฟิก มีขนาดกว้าง 29.7 เซนติเมตร สูง 42 เซนติเมตร จำนวน 4 ชิ้น แบ่งเป็น

- เฟคนิวส์ และผลกระทบของข่าวปลอม
- ประเภทของข่าวปลอม และสาเหตุที่คนหลงเชื่อข่าวปลอม
- วิธีเช็คข่าวจริงหรือข่าวปลอม
- การจัดการข่าวปลอม

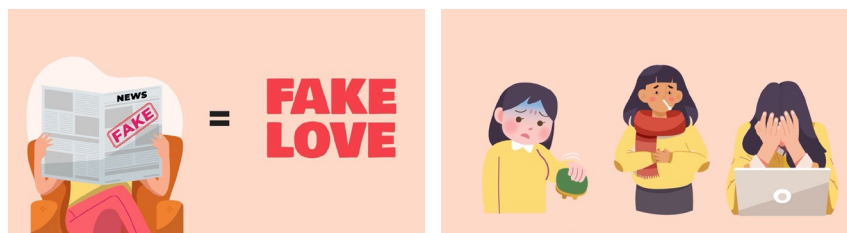


รูปที่ 2 แสดงสื่อโปสเตอร์รูปแบบอินโฟกราฟิก

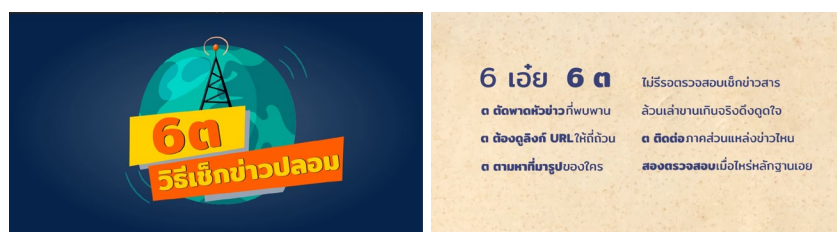


รูปที่ 2 แสดงสื่อโปสเตอร์รูปแบบอินโฟกราฟิก (ต่อ)

ชุด ข. สื่อโมชันกราฟิก 2 คลิป โดยสื่อโมชันกราฟิกชิ้นที่ 1 จะเป็นการบรรยายถึง ความหมายและผลกระทบของข่าวปลอม การตระหนักถึงผลเสียของข่าวปลอมมากยิ่งขึ้น ความยาว 1.41 นาที และสื่อโมชันกราฟิกชิ้นที่ 2 จะเป็นการบรรยายถึง 6 วิธีเช็คข่าวจริงหรือข่าวปลอม ว่าเป็นอย่างไร มีขั้นตอนอะไรบ้างพร้อมยกตัวอย่างประกอบ ความยาว 2.53 นาที นำเสนอข้อมูลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา เผยแพร่บน Facebook รายวิชา ETM 102 Mass Communication

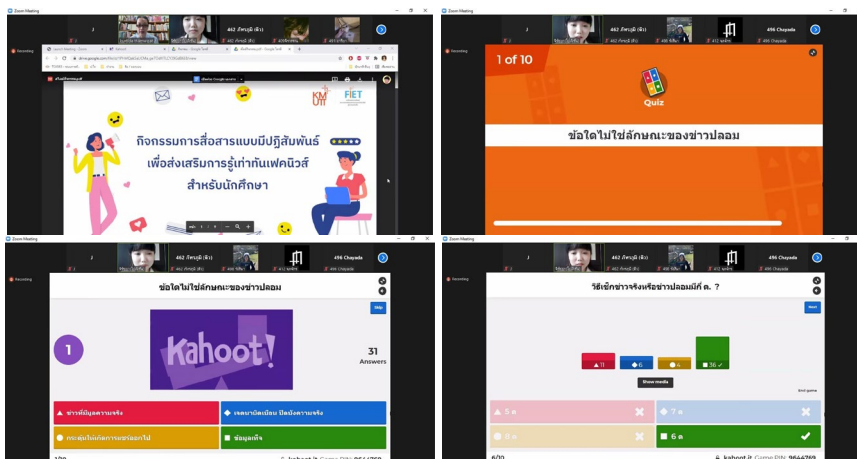


รูปที่ 3 ภาพแสดงตัวอย่างสื่อโมชันกราฟิกชิ้นที่ 1



รูปที่ 4 ภาพแสดงตัวอย่างสื่อโมชันกราฟิกชิ้นที่ 2

กิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา ผ่านโปรแกรม Zoom ใน รายวิชา ETM 102 Mass Communication โดยให้กลุ่มตัวอย่างมีส่วนร่วมในกิจกรรม ด้วยการเล่นเกม ถาม - ตอบ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา ผ่านโปรแกรม Kahoot



รูปที่ 5 ภาพแสดงการจัดกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์

3.3 ผลการประเมินคุณภาพของการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ

หัวข้อในการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	SD	ระดับคุณภาพ
1. ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา	4.67	0.23	ดีมาก
2. ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ	4.92	0.26	ดีมาก
ภาพรวม	4.80	0.02	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพโดยรวมทั้งหมดด้านเนื้อหา และด้านสื่อการนำเสนอการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษา พบว่า คุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, $SD = 0.23$) คุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.92$, $SD = 0.26$) โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.80$, $SD = 0.02$)

3.4 ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษา

ตารางที่ 3 ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

หัวข้อในการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	SD	ระดับการรับรู้
1. เฟคนิวส์ และผลกระทบของข่าวปลอม	4.26	0.05	มาก
2. ประเภทของข่าวปลอม และสาเหตุที่คนหลงเชื่อข่าวปลอม	4.15	0.08	มาก
3. วิธีเช็คข่าวจริงหรือข่าวปลอม	4.34	0.06	มาก
4. การจัดการข่าวปลอม	4.43	0.08	มาก
ภาพรวม	4.30	0.07	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษา พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมทุกส่วนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, $SD =$

0.07) เมื่อพิจารณาในแต่ละหัวข้อพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ย 3 อันดับแรก คือ การจัดการข่าวปลอม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, $SD = 0.02$) ค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ วิธีเช็คข่าวจริงหรือข่าวปลอม อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.34$, $SD = 0.06$) และเฟคนิวส์ และผลกระทบของข่าวปลอม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$, $SD = 0.05$)

3.5 ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

หัวข้อในการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา	4.81	0.02	มากที่สุด
2. ด้านภาพประกอบเนื้อหาและตัวอักษร	4.59	0.04	มากที่สุด
3. ด้านการนำเสนอภาพ และเสียง	4.67	0.07	มากที่สุด
4. ด้านกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์	4.68	0.15	มากที่สุด
ภาพรวม	4.69	0.10	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษาพบว่า มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจรวมทุกส่วนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, $SD = 0.10$) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ย 3 อันดับแรกคือ ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, $SD = 0.02$) ค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ ด้านกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, $SD = 0.15$) และด้านการนำเสนอภาพ และเสียง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, $SD = 0.07$)

4. สรุปผลการวิจัย

4.1 อภิปรายผลการวิจัย

ผลการสำรวจความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษาโดยใช้อินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิกในการนำเสนอ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, $SD = 0.05$) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ภาคเรียนที่ 1/2564 มีจำนวนนักศึกษา 30 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา ETM 102 Mass Communication และยินดีตอบแบบสอบถาม แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการให้เกิดการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา สื่อและเรื่องราวที่ผู้วิจัยนำเสนอตรงกับความต้องการเพราะเป็นเรื่องใกล้ตัวสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายถือเป็นกลุ่มที่ใช้เวลากับสื่อมากที่สุด อีกทั้ง ในระดับอุดมศึกษามีความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์การรู้เท่าทัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมิตร์ ผูกพานิช [13] ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม พบว่า ผลการวิจัยพบว่า ผลสำรวจการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.74$, $SD = 0.90$)

ผลการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเฟคนิวส์สำหรับนักศึกษา ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้นวัตกรรมแบบการเรียนการสอน ADDIE MODEL มาประยุกต์ใช้เป็นหลักในการพัฒนา ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้ เมื่อวิเคราะห์ปัญหาและศึกษาข้อมูลต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว จะต้องมีการวางแผนซึ่งนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาเป็นแนวทางโดยในขั้นตอนนี้จะต้องกำหนดรูปแบบของสื่อโปสเตอร์แบบอินโฟกราฟิก และสื่อโมชันกราฟิกว่าควรไปในทิศทางใด จากนั้นได้ทำการออกแบบโครงร่างสื่อ รวมถึงสตอรี่บอร์ดในการผลิต ถ่ายทำ และกำหนดกิจกรรม

สื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจัดกิจกรรมผ่านโปรแกรม Zoom เป็นโปรแกรมการสอนหรือประชุมออนไลน์ที่มีฟีเจอร์ครบครัน รองรับการเรียนรู้การสอนหรือการประชุมได้เป็นอย่างดี โดยให้กลุ่มตัวอย่างมีส่วนร่วมในกิจกรรม ด้วยการเล่นเกม ถูม – ตอบ ผ่านโปรแกรม Kahoot เป็นสิ่งที่ตอบโจทย์ต่อการเรียนรู้เป็นเกมที่มีช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสนุกกับกิจกรรม จะทำให้เกิดความสนใจ เกิดการแข่งขัน และสร้างความท้าทายมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ กวิสรา ทองดี [14] ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริง เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน พบว่า ได้มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ผสมผสานกับเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงสามารถเรียนรู้เป็นกลุ่ม แบบร่วมมือได้ และได้แนวความคิดจากงานวิจัยของ สุจิตรา สารอินทร์ [15] ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนากระบวนการฝึกอบรมผ่านเครือข่ายดิจิทัลที่ส่งเสริมการคิดเชิงวิจารณ์ญาณ เรื่อง รู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนแกนนำที่เข้าร่วมโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อไอซีที พบว่า ได้มีการศึกษาข้อมูล ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการกำหนดแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้เท่าทันสื่อ และการวัดการรู้เท่าทันสื่อ จึงทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดการพัฒนาทักษะ ความรู้ ความคิดที่ได้จากกระบวนการฝึกอบรมอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเพศนิรสำหรับนักศึกษาโดยผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, $SD = 0.23$) ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยได้มีการพัฒนาเป็นระบบ มีการปรับปรุงแก้ไขเป็นระยะ และมีการประยุกต์ใช้ขั้นตอนของ ADDIE MODEL มาใช้ในการออกแบบด้วย ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฌิรณัฐ ปี่แก้ว [16] ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยใช้เทคโนโลยีควาร์โค้ดร่วมกับนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.73$, $SD = 0.42$)

ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอของการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเพศนิรสำหรับนักศึกษา โดยผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อการนำเสนอ ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.92$, $SD = 0.26$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้กระบวนการออกแบบตามขั้นตอนของ ADDIE Model มาเป็นหลักในการพัฒนา จัดองค์ประกอบ สี ให้สวยงามสามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ตรงตาม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพิมพ์ดา พงศ์คุณาพร [17] การศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาอินโฟกราฟิกและจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เรื่อง กระบวนการจัดกิจกรรมนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี กระบวนการจัดกิจกรรมนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่ออินโฟกราฟิกคุณภาพระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.79$, $SD = 0.32$)

ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเพศนิรสำหรับนักศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ภาคเรียนที่ 1/2564 มีจำนวนนักศึกษา 30 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา ETM 102 Mass Communication และยินดีตอบแบบสอบถาม พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, $SD = 0.07$) สอดคล้องกับงานวิจัยของ บาร์มี เกาะแก้ว [18] ทำวิจัยเรื่อง การสร้างชุดสื่อและการจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อการประชาสัมพันธ์ เรื่อง มารยาทและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า เมื่อวิเคราะห์ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, $SD = 0.45$) และสอดคล้องกับ แนวคิดการรับรู้ของ นพมาศ ธีรเวคิต [19] ได้กล่าวว่า การรับรู้ หมายถึง กระบวนการแปลความหมายของสิ่งเร้าที่รับเข้ามา ออกมาเป็นการเรียนรู้ มีความหมาย มีความจำ และเข้าใจในสิ่งนั้น ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การปฏิบัติของบุคคล การรับรู้ที่ถูกต้อง การให้กลุ่มตัวอย่างรับชมชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ ผ่านสื่อรูปภาพ วิดีโอ และใช้โปรแกรม Kahoot ในการเล่นเกม ถูม – ตอบ เป็นการสร้างสิ่งเร้าให้กลุ่มตัวอย่างในการรับรู้สื่อ

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันเพศนิรสำหรับนักศึกษา พบว่ามีความพึงพอใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, $SD = 0.10$) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ โดยการวัดความพึงพอใจจะใช้มาตราส่วนประมาณ

ค่าความพึงพอใจของลิเคิร์ต [20] มาวัดว่าความพึงพอใจมากน้อยแค่ไหน หรืออยู่ในระดับใด ทั้งนี้ในขั้นตอนการพัฒนา ผู้วิจัยได้มีการพัฒนาเป็นระบบ ปรับปรุงแก้ไขเป็นระยะ มีการประยุกต์ใช้ขั้นตอนของ ADDIE MODEL [12] มาใช้ในการออกแบบ ทำให้เข้าถึงได้สะดวก เข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายครบถ้วน และมีภาพกราฟิก รูปภาพ วิดีโอประกอบ หรือกิจกรรมที่น่าสนใจ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมโชค เนียนโธสง และคณะ [21] ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อป้องกันการเกิดภาวะโรคอ้วนในเด็ก ช่วงอายุ 6-12 ปี กรณีศึกษา โรงเรียนวัดดอนเสลา (ปานพูนรัฐราษฎร์บำรุง) ผลการวิจัยพบว่า ผลความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, $SD = 0.56$)

4.2 ข้อเสนอแนะ

4.2.1 ข้อเสนอแนะการนำผลศึกษาไปใช้

1. จากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่า การพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษา มีผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์รับรู้มาก และมีผลความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ดังนั้นการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์สามารถนำไปใช้ได้จริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเผยแพร่ความรู้ หรือการฝึกอบรมที่เกี่ยวกับการรู้เท่าทันเทคโนโลยีในรายวิชา ETM 102 Mass Communication ได้ต่อไป

2. การพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษา สามารถนำไปผลิตเป็นสิ่งพิมพ์ เพื่อเสริมการรับรู้ได้ เช่น แผ่นพับ แสตนด์ หรือโรลอัพ ทั้งนี้เพื่อเพิ่มช่องทางการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ ให้มากขึ้น

3. การพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษา สามารถนำไปเป็นกรณีศึกษาในการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ในเรื่องอื่น ๆ ที่ผู้เรียนควรเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เช่น การประกอบธุรกรรมผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

4.2.2 ข้อเสนอแนะการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาพฤติกรรม และทัศนคติของผู้เรียนในรายวิชาที่เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ หรือผู้เรียนในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การศึกษามีความครอบคลุมมากยิ่งขึ้น และนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพต่อไป

2. ควรพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบอื่น ๆ มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ตลอดจนผู้ที่สนใจได้ เช่น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) หรือ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) หรือเกมแอปพลิเคชัน เป็นต้น

3. สามารถนำรูปแบบการพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีของการพัฒนาชุดคอนเทนต์ออนไลน์ร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเทคโนโลยีสำหรับนักศึกษา มาพัฒนาการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระอื่น ๆ เช่น เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) สำหรับนักศึกษา

5. เอกสารอ้างอิง

- [1] อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และพิรธรอง รามสูตร รมณันท์, 2550, สื่อสารมวลชนเบื้องต้นสื่อมวลชน วัฒนธรรมและสังคม, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- [2] จงรัก เทตนา, 2555, อินโฟกราฟิกส์ (Infographics) , [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา http://www.krujongrak.com/infographics/infographics_information.pdf เข้าดูเมื่อวันที่ 13/03/2564.
- [3] พงษ์พิพัฒน์ สายทอง, 2560, การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, Veridian E-Journal , 10, พฤษภาคม 2560, หน้า 1333.
- [4] ภาภิตต์ ตรีสุก, 2551, การสื่อสารระหว่างบุคคล, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพฯ.
- [5] วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2560, ปฏิสัมพันธ์ , [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://th.wikipedia.org/wiki/> เข้าดูเมื่อวันที่ 13/03/2564.

- [6] อาริยา สุขโต, 2563, เฟคินิสส์ รู้ทันในยุคข้อมูลข่าวสาร , [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2563-oct3> เข้าดูเมื่อวันที่ 13/03/2564.
- [7] กฤษณพร ประสิทธิ์วิเศษ, 2561, การรู้ทันสื่อ การรู้ทันตนเองกับพฤติกรรมกาเปิดรับข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์ของ นักศึกษามหาวิทยาลัย, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 37, มกราคม 2561, หน้า 200 - 213.
- [8] วรชัย ครุจิต และฉัตรณี คงดี, 2554, การสำรวจการเรียนรู้การสอนความรู้เท่าทันสื่อในสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย, คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- [9] โรม วงศ์ประเสริฐ, 2545, เทคนิคการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้วยกิจกรรม, สถาพรบุ๊คส์, กรุงเทพมหานคร.
- [10] สุรัชย์ ลิกขาบัณฑิต, 2541, กิจกรรมปฏิสัมพันธ์การสอนทางไกล, สำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- [11] มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2563, สถิตินักศึกษา , [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://regis.kmutt.ac.th/service/static/old/1-2563.pdf> handle เข้าดูเมื่อวันที่ 13/03/2564.
- [12] ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2555, การออกแบบระบบการสอน ADDIE MODEL , [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://codexarticle.blogspot.com/2012/04/addie-model.html> เข้าดูเมื่อวันที่ 20/07/2564.
- [13] สมิตร์ ผูกพานิช, 2560, ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายในจังหวัดนครปฐม, การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 1, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [14] กวิสรา ทองดี, 2557, การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน. หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. หน้า ข.
- [15] สุจิตรา สารอินทร์, 2558, การพัฒนากระบวนการฝึกอบรมผ่านเครือข่ายดิจิทัลที่ส่งเสริมการคิดเชิงวิจารณ์ญาณ เรื่อง รู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนแกนนำที่เข้าร่วมโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อไอซีที. หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. หน้า ข.
- [16] ฌีรนุช ปี่แก้ว, 2563, การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดร่วมกับนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี, วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 19, กรกฎาคม 2563, หน้า 116.
- [17] พิมพ์ดา พงศ์คุณพร, 2559, การพัฒนาอินโฟกราฟิกและจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เรื่อง กระบวนการจัดกิจกรรมนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีการพัฒนอินโฟกราฟิกและจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เรื่อง กระบวนการจัดกิจกรรมนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี, วิทยานิพนธ์ปริญญา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [18] บารมี เกาแก้ว, 2562, การสร้างชุดสื่อและการจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อการประชาสัมพันธ์เรื่อง มารยาทและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี, หลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [19] นพมาศ อีร์เวคิน, 2534, จิตวิทยาสังคม, สำนักงานพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพมหานคร.
- [20] Likert's Scale, 1961, New Patterns of Management, Mc Graw-Hill book com, New York.
- [21] สมโชค เนียนโฮง และคณะ, 2561, การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อป้องกันการเกิดภาวะโรคอ้วนในเด็ก ช่วงอายุ 6-12 ปี กรณีศึกษา โรงเรียนวัดดอนเสลา (ปาน พูน ราษฎร์บำรุง), วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครปฐม, 5, มกราคม 2561, หน้า 187.