

Effect of Organizing Learning Using 5 STEPs Learning Process on Media Literacy Skill of The Fourth Grade Students

Nothai Tongkamnut^{1*} and Chattrawan Lanchwathanakorn²

¹ Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chulalongkorn University, Thailand

* Corresponding author. E-mail: Nothai.songnothai@gmail.com

ABSTRACT

This research article aimed (1) to compare media literacy skills before and after learning management using the 5steps learning process of Grade 4 students; and (2) to compare the media literacy skills of experimental and control group students after the use of learning management using a 5steps learning process. The sample is 30 students in grade 4/1 of Wat Ban Sang School (experimental group) and 30 students in grade 4/2 of Wat Ban Sang School (control group). They was selected by purposive sampling. 1) Experimental tools include a 5steps process learning management plan and a regular learning management plan. 2) Data collection tools include media literacy skills test and media literacy observation test. Statistics in data analysis include arithmetic mean values, average, percentage, T-test independent, and standard deviation. The results of the study found that the fourth grade students who participated in 5Steps learning process learning had higher media literacy skill with the statistically significant at the .05 level. The fourth grade students who participated in 5Steps learning process learning had higher media literacy skill than students who participated in tradition learning method with the statistically significant at the .05 level.

Keywords: 5 STEPs Model, Media Literacy Skill, Fourth Grade Students

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

โณทัย ทองคำนุช^{1*} และ ฉัตรวรรณ ลัญฉวรรธนกร²

¹ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: Nothai.songnothai@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ (2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนวัดบ้านสร้าง จำนวน 30 คน (กลุ่มทดลอง) และนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนวัดบ้านสร้าง จำนวน 30 คน (กลุ่มควบคุม) โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตอน และแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่ามัธยฐานเลขคณิต ค่าเฉลี่ย ร้อยละ การทดสอบค่าที และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน, ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

© 2023 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

บทนำ

การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) เป็นทักษะสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตของคนทั่วไปในสังคมเป็นอย่างมาก เนื่องจากปัจจุบันสื่อมีรูปแบบที่หลากหลายทั้งสื่อในรูปสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อต่างๆ ที่เกิดขึ้นมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาให้มีความก้าวหน้าตามกระแสทางเทคโนโลยี และเป็นสื่อกลางทางความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้และส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้คนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ข้อมูลข่าวสารที่ถูกนำเสนอมีทั้งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และเป็นโทษ ผู้รับสารจึงควรมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการรับสาร ตลอดจนสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ข้อมูลที่ได้รับนั้นมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด อะไรเป็นข้อเท็จจริง และอะไรเป็นข้อคิดเห็น ในขณะที่สื่อสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นจากการใช้งานที่ง่าย เข้าถึงกลุ่มคนได้อย่างรวดเร็ว มีการแสดงความคิดเห็นมากมายต่อภาพ วิดีโอ หรือข้อความที่ถูกเผยแพร่ออกไป รวมทั้งมีการพัฒนาตลอดเวลาของเทคโนโลยีการสื่อสารและอินเทอร์เน็ต (สาริศา จันทระอำพร และมณัฏฐ์ แก้วจินดา, 2559) จะเห็นได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์จะเป็นสื่อหลักของผู้บริโภคในปัจจุบัน แต่สังคมไทยยังขาดภูมิคุ้มกันจากการบริโภคผ่านสื่อ ซึ่งรับข้อมูลที่สื่อได้เสนอไว้ทั้งหมด และมีความเชื่อว่าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ดีและถูกต้องเหมาะสม โดยที่ไม่ได้สงสัยหรือตั้งคำถามว่าข้อมูลที่รับมานั้นถูกต้องหรือไม่ และมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด การรับสื่อในลักษณะดังกล่าวส่งผลต่อการรู้คิดและการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ในทางที่ไม่ถูกต้อง โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ที่มีพฤติกรรมเสพสื่อในทางที่ไม่ถูกต้อง อีกทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองครอบครัวไทยยังขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่ออย่างเท่าทัน ตลอดจนการขาดความรู้ความเข้าใจในการส่งเสริมและการป้องกันในการใช้สื่อประเภทต่างๆ ที่ไม่เหมาะสม ทำให้ส่งผล

กระทบโดยตรงต่อการพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็กและเยาวชน จากงานวิจัยของ Sidekli (2013) ได้ทำการศึกษาสภาพปัจจุบันของการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 และนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ด้วยวิธีวิจัยแบบผสมผสานในปีการศึกษา 2554-2555 นักเรียนทั้งหมด 104 คน (หญิง 54 คนและชาย 50 คน) โดยใช้เครื่องมือวิจัยเป็น แบบสอบถามแบบ Likert's scale มาตราวัด 4 ระดับ และใช้คำถามปลายเปิด เพื่อศึกษารูปแบบการดูโทรทัศน์ การอ่าน

หนังสือพิมพ์และการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อตรวจสอบการรู้เท่าทันสื่อ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมติดการดูโทรทัศน์ และระดับการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับต่ำ จากผลงานวิจัยต่างประเทศทำให้เห็นว่าผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญและร่วมมือกันค้นหาวิธีการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้เรียนอย่างเร่งด่วน ซึ่งสถานการณ์และปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยแฝงไปด้วยภัยอันตรายที่น่ากลัว ภัทริกา วงศ์อนันต์นันท (2557) ได้กล่าวถึงผลกระทบที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตและเยาวชน โดยพบว่าผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตจะมีลักษณะแยกตัว ไม่สนใจร่วมกิจกรรมในครอบครัว ใช้เวลาส่วนมากกับการเล่นคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมนอนดึก อ่อนเพลีย เริ่มพูดโกหกเกี่ยวกับการใช้เวลาในการอยู่ในโลกออนไลน์ ไม่สนใจออกกำลังกาย และเริ่มมีปัญหาการเรียนตกต่ำ ผลกระทบที่เกิดขึ้นนี้จึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญและร่วมมือกันแก้ปัญหาเพื่อให้เด็กมีศักยภาพในการรับสื่อและรู้จักสื่ออย่างเท่าทัน

การพัฒนาศักยภาพเพื่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการลดปัญหาที่เกิดขึ้น และส่งเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนให้มีภูมิคุ้มกันในการรับรู้ข่าวสารที่อยู่รอบตัว การพัฒนาศักยภาพเพื่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อ อุลิษา ครุฑเสน (2556) ได้เสนอว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเด็ก และเยาวชนประกอบด้วย 3 ปัจจัย ได้แก่ 1) การคิดวิจารณ์ญาณ 2) ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ และ 3) การรู้เท่าทันตนเอง นอกจากนี้ยังมีปัจจัยเสริมอีก 4 ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่ออีก นั่นคือ 1) กลุ่มเพื่อนและกลุ่มครู 2) การเปิดรับสื่อสร้างสรรค์ 3) การอ่าน และ 4) สุนทรียภาพ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะกลายเป็นภูมิคุ้มกันให้บุคคลที่กำลังเผชิญอยู่ในยุคที่สื่อมีอิทธิพลอยู่รอบตัวมีความพร้อมที่จะรับข้อมูลข่าวสารได้อย่างสร้างสรรค์ ไม่ตกเป็นเหยื่อจากอิทธิพลของสื่อ สาริศา จันทรอำพร และ มฤฎ์ แก้วจินดา (2559) ได้กล่าวว่า สำหรับการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อจึงควรเริ่มปลูกฝังทัศนคติ ค่านิยม และพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะกลุ่มเด็ก ประถมศึกษา เพราะเด็กกลุ่มนี้เป็นวัยของการเรียนรู้ อยากรู้ อยากเห็น อยากลอง เพื่อนและครูจะมีอิทธิพลต่อเด็กในวัยนี้เป็นอย่างมาก เด็กจะสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ จากสื่ออย่างหลากหลาย เช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ นิตยสาร เกมส์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ได้ครอบครองเวลาว่างของเด็กๆ ไปเกือบทั้งหมด หากพวกเขาไม่รู้จักการเสพสื่อและใช้สื่อในทางที่ถูกต้อง ก็อาจจะส่งผลเสียต่อการพัฒนาการทางความคิดและการแสดงพฤติกรรมต่อไปในอนาคต

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนถือเป็นวิธีการพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้หรือกระบวนการที่จะนำพาเด็กและเยาวชนไปสู่บุคคลที่เป็นผู้มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิด มีการใช้เทคนิควิธีการต่างๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าพูด และ กล้าแสดงออก นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน วิธีการสอนหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่าง มีวิจารณ์ญาณ มีแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับแนวทางดังกล่าวข้างต้น เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เรียนรู้ผ่านการสืบเสาะ ร่วมมือ ครูผู้สอนคอยชี้แนะและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ คือ การจัดการเรียนรู้ตามแนวกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 STEPs) พัฒนาจากรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Inquiry Cycles (5Es) และเรียกชื่อใหม่ว่า กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 STEPs) ต่อมา พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข (2561) ได้พัฒนากระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนดังกล่าวขึ้นอีกโดยเพิ่มเติมกระบวนการทำงานกลุ่มแบบรวมพลัง เพื่อให้เด็กช่วยเหลือกันในการทำงานและเรียกชื่อว่า กระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอน (5 STEPs Collaborative Learning Process) ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ตั้งคำถาม 2) แสวงหาสารสนเทศ 3) สร้างความรู้ 4) สื่อสาร และ 5) ตอบแทนสังคม ซึ่งผลของการใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจอย่างคงทน ซึ่งจากการศึกษาวิจัยพบว่ากระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนนี้จะช่วยพัฒนาและส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และก่อให้เกิดทักษะ 3 จุดเน้น คือ การรู้หนังสือ (Literacy) การรู้จำนวน

(Numeracy) และความสามารถในการใช้เหตุผล (Reasoning) อันจะส่งผลให้เด็กก้าวไปสู่ผู้ที่มีความสามารถแก้ปัญหาสร้างสรรค์ชิ้นงาน สร้างสรรค์ความรู้ใหม่กลายเป็นเด็กนักเรียนอยู่อย่างมีคุณธรรม (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2557)

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน มาใช้พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เนื่องจากนักเรียนช่วงวัยประถมศึกษาตอนปลายมีพฤติกรรมการใช้สื่อมากขึ้นและส่งผลกระทบต่อโดยตรงกับพัฒนาการทางสังคม-อารมณ์ พัฒนาการทางสติปัญญา และพัฒนาการทางร่างกาย ซึ่งส่งผลให้ได้รับการพัฒนาตามช่วงวัยที่ไม่เหมาะสม มีการเสพสื่อโดยขาดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ขาดการไตร่ตรอง ซึ่งส่งผลเสียต่อไปในระยะยาว อีกทั้งผู้วิจัยมุ่งหวังเพื่อให้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้สอนที่จะนำไปใช้พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2
- 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนวัดบ้านสร้างจำนวน 30 คน (กลุ่มทดลอง) และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนวัดบ้านสร้าง จำนวน 30 คน (กลุ่มควบคุม) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับสลากเพื่อกำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มมีความสามารถไม่แตกต่างกัน เนื่องจากการจัดชั้นเรียนมีลักษณะเป็นแบบคละความสามารถ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดต่อไปนี้

- 2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตอน และแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
 - 2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตอน จำนวน 12 แผนกิจกรรม แผนกิจกรรมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ดังนี้
 - 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง รู้เท่าทันกับใบปลิวเงินกู้ยืมระบบ (สื่อสิ่งพิมพ์) จำนวน 1 ชั่วโมง
 - 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ชวนคิดก่อนใช้กับโฆษณาผิวขาว (สื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 1 ชั่วโมง
 - 3) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง อาหารกับโฆษณาชวนเชื่อ (สื่อสิ่งพิมพ์) จำนวน 1 ชั่วโมง
 - 4) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (การใช้งานเฟซบุ๊ก) จำนวน 1 ชั่วโมง

- 5) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง ชัวร์ก่อนแชร์ ชัวร์แน่นค่อยแชร์ต่อ (การใช้งานเฟซบุ๊ก) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 6) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง คิดก่อนโพสต์ (การใช้งานเฟซบุ๊ก) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 7) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง รู้เท่า รู้ทัน กับรายการโทรทัศน์ (รายการโทรทัศน์ประเภทละคร) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 8) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง คุณค่าของการเสฟสื่อ (การโฆษณาทางโทรทัศน์) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 9) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง บทเพลงกับวัยมันส์ (การใช้งานยูทูบ) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 10) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง ยูทูบกับการเลียนแบบพฤติกรรม (การใช้งานยูทูบ) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 11) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง วัยซ่ากับเกมออนไลน์/(เกมออนไลน์) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 12) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เรื่อง ความรุนแรงจากเกม (เกมออนไลน์) จำนวน 1 ชั่วโมง

2.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 12 แผนกิจกรรม แผนกิจกรรมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ดังนี้

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รู้เท่าทันกับใบปลิวเงินกู้ยืมระบบ (สื่อสิ่งพิมพ์) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ชวนคิดก่อนใช้กับโฆษณาผิวขาว (สื่อสิ่งพิมพ์) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 3) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารกับโฆษณาชวนเชื่อ (สื่อสิ่งพิมพ์) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 4) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (การใช้งานเฟซบุ๊ก) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 5) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ชัวร์ก่อนแชร์ ชัวร์แน่นค่อยแชร์ต่อ (การใช้งานเฟซบุ๊ก) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 6) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คิดก่อนโพสต์ (การใช้งานเฟซบุ๊ก) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 7) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รู้เท่า รู้ทัน กับรายการโทรทัศน์ (รายการโทรทัศน์ประเภทละคร) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 8) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คุณค่าของการเสฟสื่อ (การโฆษณาทางโทรทัศน์) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 9) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง บทเพลงกับวัยมันส์ (การใช้งานยูทูบ) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 10) แผนการจัดการเรียนรู้ ยูทูบกับการเลียนแบบพฤติกรรม (การใช้งานยูทูบ) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 11) แผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอน เรื่อง วัยซ่ากับเกมออนไลน์ (เกมออนไลน์) จำนวน 1 ชั่วโมง
- 12) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความรุนแรงจากเกม (เกมออนไลน์) จำนวน 1 ชั่วโมง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ตารางที่ 1 โครงสร้างแบบทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	จำนวนข้อ (20)	
	ปรนัย (15)	อัตนัย(5)
1. การเข้าถึง/สืบค้น จากสื่อสารสนเทศเทคโนโลยีดิจิทัล 1.1) เลือกใช้งานจากสื่อประเภทต่างๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวได้อย่างเหมาะสม 1.2) เข้าถึงสื่อประเภทต่างๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ	5	2
2. การใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล 2.1) ใช้เวลาในการใช้สื่อ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวในแต่ละวันได้อย่างเหมาะสม 2.2) อธิบายเหตุผลของตนเองในการใช้สื่อ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวได้อย่างเหมาะสม 2.3) ควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวได้อย่างเหมาะสม	5	2
3. การสร้าง/พัฒนาสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล 3.1) ส่งต่อ และกระจายข้อมูลโดยการใช้งานผ่านเทคโนโลยี และสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ ไบปลิว รวมถึงผ่านการเขียนและการพูด ให้กับผู้ปกครอง ครู และเพื่อน ได้อย่างปลอดภัยและเหมาะสม	5	1

ตารางที่ 2 โครงสร้างแบบสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	จำนวนข้อ
1. การเข้าถึง/สืบค้น จากสื่อสารสนเทศเทคโนโลยีดิจิทัล 1.1) เลือกใช้งานจากสื่อประเภทต่างๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวได้อย่างเหมาะสม 1.2) เข้าถึงสื่อประเภทต่างๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ	5
2. การใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล 2.1) ใช้เวลาในการใช้สื่อ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวในแต่ละวันได้อย่างเหมาะสม 2.2) อธิบายเหตุผลของตนเองในการใช้สื่อ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวได้อย่างเหมาะสม 2.3) ควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และไบปลิวได้อย่างเหมาะสม	8
3. การสร้าง/พัฒนาสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล 3.1) ส่งต่อ และกระจายข้อมูลโดยการใช้งานผ่านเทคโนโลยี และสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ ไบปลิว รวมถึงผ่านการเขียนและการพูด ให้กับผู้ปกครอง ครู และเพื่อน ได้อย่างปลอดภัยและเหมาะสม	3

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มทดลองหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนการทดลอง

3.2 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มทดลองหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่ากลุ่มควบคุม

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ติดต่อขออนุญาตและขอความร่วมมือในการทำวิจัยจากผู้บริหารโรงเรียนวัดบ้านสร้าง

4.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัย การวัดและประเมินผลแก่หัวหน้าฝ่ายงานบริหารวิชาการ เพื่อร่วมกันกำหนดตารางเวลาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน

4.3 ผู้วิจัยทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนการทดลอง (Pre-Test) และทำการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยสถิติทดสอบ T-test independent ว่าไม่แตกต่างกัน

4.4 ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง เป็นเวลา 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 1 ชั่วโมง โดยดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน และดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการสอนแบบปกติ (ประกอบด้วยขั้นการสอน 3 ขั้น ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป) กับนักเรียนกลุ่มควบคุม เป็นเวลา 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 1 ชั่วโมง ระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยและครูผู้สอนจำนวน 1 ท่าน ที่สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสบการณ์การทำงานใกล้เคียงกันกับผู้วิจัย และมีความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทำการสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน โดยทำการสังเกตก่อนทดลอง 1 ครั้ง

4.5 เมื่อการทดลองเสร็จสิ้น ผู้วิจัยทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังการทดลอง (Post-Test) ซึ่งเป็นฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนการทดลอง (Pre-Test)

4.6 นำผลการทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบค่าที (t-test dependent) เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลอง มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังการทดลองสูงขึ้นหรือไม่ และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบค่าที (t-test independent)

4.7 นำผลการสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าสถิติ ค่าเฉลี่ย ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกันหรือไม่

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (SPSS) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

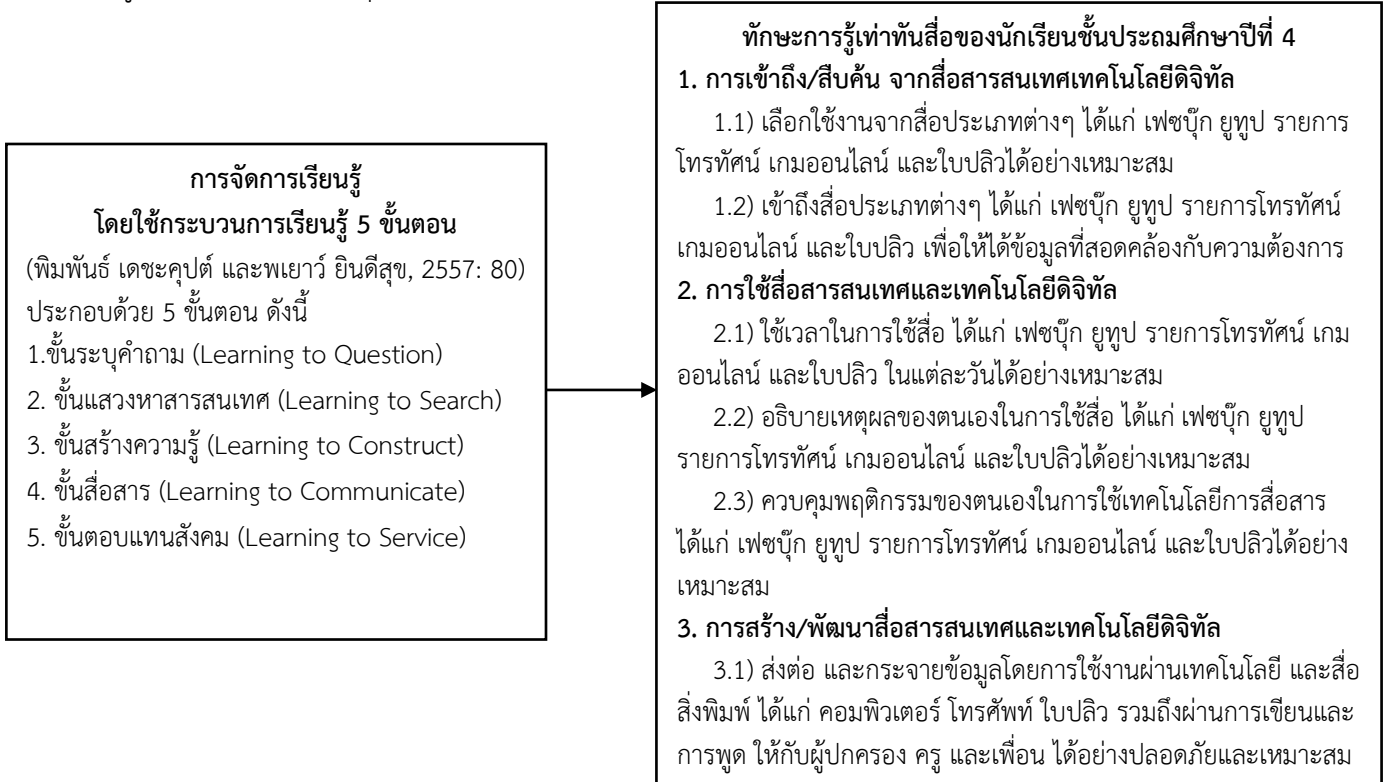
5.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถของการรู้เท่าทันสื่อ ภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ด้วยการทดสอบค่าที (t – test dependent) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถของการรู้เท่าทันสื่อหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบค่าที (t – test independent) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 วิเคราะห์ทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าสถิติ ค่าเฉลี่ย ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการนำเสนอข้อมูลเชิงบรรยายในรูปแบบตาราง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนและทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 32.03 และค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 58.53 พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียน หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การทดสอบ	M	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	32.03	8.632	-16.743	.00*
หลังเรียน	58.53	8.423		

*p < .05

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน

ค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 58.53 และค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มควบคุม หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 51.90 พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าค่าเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มควบคุม หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน

การทดสอบ	M	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	58.53	8.423	2.843	.003*
กลุ่มควบคุม	51.90	9.611		

*p < .05

อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ซึ่งประกอบด้วยทักษะย่อย 3 ด้าน คือ 1) ด้านการเข้าถึง/สืบค้น จากสื่อสารสนเทศเทคโนโลยีดิจิทัล 2) ด้านการใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล และ 3) ด้านการสร้าง/พัฒนาสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 หลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เป็นวิธีสอนที่ส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์จากการใช้คำถาม เน้นการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมุมมองกับเพื่อน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดเพื่อให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบสามารถนำความรู้ไปพัฒนาและเผยแพร่ต่อผู้อื่นได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของยงยุทธ อังคสัญลักษณ์ (2559) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทัศนคติการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้กระบวนการ 5 ขั้นที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทัศนคติการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทัศนคติการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นมีทัศนคติการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นมีทัศนคติการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ กิตติพงษ์ แบลว (2561) ได้ทำการศึกษา

วิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์บทอ่านร้อยแก้วของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นร่วมกับกลวิธีแผนภูมิความหมาย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่าน วิเคราะห์บทอ่านร้อยแก้วของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ กระบวนการ 5 ขั้นร่วมกับกลวิธีแผนภูมิความหมาย และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นร่วมกับกลวิธีแผนภูมิ ความหมาย ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านวิเคราะห์บทอ่านร้อยแก้วของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นร่วมกับกลวิธีแผนภูมิความหมายหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นร่วมกับกลวิธีแผนภูมิความหมายอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิดจากการใช้คำถาม การปฏิบัติกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้มีการสื่อสารด้วยทักษะต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ อภิปรายในขณะที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม นอกจากนี้ ในการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อยังสามารถจัดรูปแบบการเรียนรู้เท่าทันสื่อในหลายรูปแบบ โดยพิจารณาถึงเงื่อนไข 4 ประการดังต่อไปนี้เพื่อเป็นหลักสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์สถานการณ์หรือการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2558) 1) การศึกษาเป็นกลุ่ม การรู้เท่าทันสื่อไม่สามารถที่จะรู้ได้ตามลำพัง จริงอยู่ที่การวิเคราะห์อะไรบางอย่างและการคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งนั้นด้วยตัวคุณเองก่อน ซึ่งเป็นการเรียนรู้สารในสื่อเหล่านั้น 2) ความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม เมื่อมีการทำงานเป็นกลุ่มสมาชิกในกลุ่มควรรู้จักพูด ฟังและโต้ตอบอย่างเหมาะสม สมาชิกบางคนมีความสามารถในการฟังดี บางคนมีความถนัดพูดและถ่ายทอดได้ดี ในการฝึกอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละกลุ่มจะต้องรู้จักใช้บุคลิกลักษณะเด่นของสมาชิกในกลุ่มเพื่อปรับให้เข้ากับกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 3) เรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนของกระบวนการกลุ่ม หรือที่เรียกว่ากระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง เป็นกระบวนการที่เพิ่มการตระหนักรู้ให้สูงขึ้น และยังเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเป็นหลัก ยังไม่มี “ความรู้” ใดที่เป็น “คำถามที่ถูกต้อง” มีเพียงความเข้าใจอย่างลึกซึ้งที่ได้มาจากการสนทนาผ่านกลุ่มผู้เรียนที่ถูกจุดประกายโดยคำถามที่เลือกสรรมา การอธิบายที่ชัดเจนถึงสิ่งที่บุคคลหนึ่งคิดและทำไมจึงคิด การฟัง และการตอบสนองต่อคนอื่นจะเป็นกระบวนการซึ่งสร้างสรรค์ “ความรู้ใหม่” ด้วยกัน ดังนั้นการเปิดใจรับฟังมุมมองและความคิดใหม่ๆ ของผู้อื่นเป็นสิ่งที่จำเป็นที่สุด และ 4) บทบาทของผู้สอน / ผู้นำการอบรม ในการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ไม่เหมือนกับสถานการณ์สอนแบบดั้งเดิม อาจารย์ต้องให้ความสะดวกในการเรียนและยังต้องเป็นผู้เรียนอีกด้วย ดังนั้นสิ่งที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด ทั้งอาจารย์หรือผู้นำการอบรมต้องนำมาปรับใช้ผู้นำการอบรมจะอยู่ในฐานะเป็นผู้เรียนคนหนึ่งท่ามกลางผู้เรียนคนอื่นๆ ไม่ควรใช้วิธีผลักดันความคิดเห็นของตัวเองไปใส่ให้กับผู้อื่น แม้ว่าผู้นำการอบรมเองจะต้องมีส่วนร่วมและต้องเรียนรู้จากบทสนทนาด้วยก็ตาม

ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แต่เมื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 3 ด้าน พบว่า 1) ด้านการเข้าถึง/สืบค้น จากสื่อสารสนเทศเทคโนโลยีดิจิทัล และ 2) ด้านการใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะที่ 3) ด้านการสร้าง/พัฒนาสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เป็นวิธีสอนที่ส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์จากการใช้คำถาม เน้นการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบสามารถนำความรู้ไปพัฒนาและเผยแพร่ต่อผู้อื่นได้ ซึ่งสอดคล้องกับ พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2556) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการสร้างความรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง และนักเรียนสามารถนำความรู้ การเรียนรู้ไปประยุกต์เพื่อแก้ปัญหาสังคม สร้างผลงาน สร้างนวัตกรรม เพื่อนำไปบริการสังคม เผยแพร่ต่อชุมชน ต่อสังคม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับคำกล่าวของชนิกานต์ ศรีทองสุข (2561) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน หมายถึง การ

จัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีคุณลักษณะที่ดี และนำการเรียนรู้ไปประยุกต์เพื่อนำไปบริการสังคม

ในส่วนของคุณสมบัติที่ได้จากการสังเกต ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้แบบสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จากการวิเคราะห์คะแนนทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่ได้จากการใช้แบบสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนสูงกว่ากลุ่มควบคุม จากการสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยสังเกตผู้เรียนเป็นรายบุคคลร่วมกับคุณครูที่สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาพรวมของค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่ได้จากการใช้แบบสังเกตทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม ทั้งนี้เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า กลุ่มทดลองมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ด้าน และมีค่าเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มควบคุม 2 ด้าน โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุด อันดับแรกคือ ด้านการสร้าง/พัฒนาสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล มีค่าร้อยละ เท่ากับ 100.00 พบว่า นักเรียนสามารถแชร์หรือโพสต์ภาพ ข้อความ ส่งต่อ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม คำนึงถึงผลกระทบต่อตนเอง และบุคคลอื่นได้เหมาะสม รวมถึงมีส่วนร่วมในการใช้หรือสร้างสื่อในทางที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น อันดับต่อมาคือ ด้านการใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล มีค่าร้อยละ เท่ากับ 94.58 พบว่า นักเรียนบางส่วนยังกำหนดเวลาในการใช้สื่อ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ และเกมออนไลน์ ได้ยังไม่เหมาะสมคือ โดยใช้สื่อเกินวันละ 1 ชั่วโมง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อการเรียนหรือสุขภาพได้ ในส่วนของการควบคุมพฤติกรรมตนเองในขณะที่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ นักเรียนสามารถสื่อสารด้วยถ้อยคำสุภาพ มีมารยาทในการใช้สื่อ ค้นหาข้อมูลเพื่อการศึกษาและเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ตลอดจนรู้จักปกป้องตนเองบนโลกออนไลน์คือไม่เปิดเผยข้อมูลตนเองบนสื่อสาธารณะ และสุดท้ายคือ ด้านการเข้าถึง/สืบค้นจากสื่อสารสนเทศเทคโนโลยีดิจิทัล มีค่าร้อยละ เท่ากับ 82.67 จากข้อมูลดังกล่าว พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเลือกใช้ช่องทางในการสืบค้นข้อมูลจากสื่อประเภทต่างๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รายการโทรทัศน์ และไปพลีได้อย่างเหมาะสม โดยเลือกใช้งานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ได้ แต่นักเรียนบางส่วนยังเลือกเล่นเกมที่ยังไม่เหมาะสมกับวัย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมทางอารมณ์ได้ในอนาคต

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยแบบสังเกต ทำให้พบข้อมูลสนับสนุนเพิ่มเติมเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนระหว่างร่วมกิจกรรม ดังนี้ 1) นักเรียนมีบทบาทในการตั้งคำถามเมื่อมีความสงสัย และช่วยกันหาคำตอบจากคำถามได้ 2) นักเรียนวางแผนร่วมมือแลกเปลี่ยนความคิดและเรียนรู้ร่วมกัน ตลอดจนร่วมมือกันการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา สามารถแสดงความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ดังแผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

จากภาพที่ 2 สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการช่วยส่งเสริมทักษะสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

1. ขั้นระบุคำถาม (Learning to Question) เป็นขั้นที่ผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ ไตร่ตรองในการพิจารณาเพื่อเลือกใช้และค้นหาแหล่งข้อมูลที่ต้องการได้ ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถในการเข้าถึงและการสืบค้นสารสนเทศเทคโนโลยีดิจิทัล โดยผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ได้ว่าจำเป็นต้องเลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลใด เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ

2. ขั้นแสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search) เป็นขั้นตอนการออกแบบและวางแผนเพื่อรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เพื่อหาคำตอบ ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถในการเข้าถึงและการสืบค้นสารสนเทศเทคโนโลยีดิจิทัล โดยผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ได้ว่าจำเป็นต้องเลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งใด เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ อีกทั้งยังส่งผลต่อการใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งผู้เรียนสามารถบริหารจัดการเวลาในการใช้สื่อแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสม สามารถอธิบายเหตุผลของตนในการเลือกใช้สื่อเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ และสามารถควบคุมพฤติกรรมของตนในขณะที่ใช้สื่อได้อย่างเหมาะสมโดยไม่ก่อความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น

3. ขั้นสร้างความรู้ (Learning to Construct) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนเกิดการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นำข้อมูลที่วิเคราะห์แล้วมาสื่อความหมายข้อมูล โดยการนำเสนอผลงานที่ได้จากการอภิปรายหน้าชั้นเรียน เพื่อได้ข้อสรุปและสร้างความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเอง ส่งผลต่อการใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล โดยผู้เรียนจำเป็นต้องนำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นมาใช้ในการสร้างความรู้ และการอภิปรายร่วมกัน

4. ขั้นสื่อสาร (Learning to Communication) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเสนอสิ่งที่ได้จากการสร้างความรู้หน้าชั้นเรียนอย่างเข้าใจ หรือการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ หน้าชั้นเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการแสดงออก และความมั่นใจ ส่งผลต่อการใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งนี้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองทั้งในด้านการใช้เวลาการใช้สื่อที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการ การระบุถึงเหตุผลของตนสำหรับการได้มาซึ่งของข้อมูล และการฝึกตนเองในด้านของพฤติกรรมโดยใช้คำพูดและแสดงออกในทางที่ถูกต้องเหมาะสม

5. ขั้นตอบแทนสังคม (Learning to Service) เป็นขั้นตอนของการฝึกผู้เรียนให้นำความรู้ที่เข้าใจ ไปใช้ประโยชน์เพื่อส่วนรวม ด้วยการมีส่วนร่วมสร้างผลงานที่เกิดจากการสร้างด้วยตนเองหรือผลงานกลุ่ม ซึ่งอาจเป็นความรู้ หรือสิ่งประดิษฐ์ เป็นการนำความรู้ไปเผยแพร่เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคม ส่งผลต่อการสร้าง/พัฒนาสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล เพราะผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาบูรณาการและปรับใช้ ก่อให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงต่อสังคม

ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เป็นกระบวนการที่พัฒนาการคิดจากการใช้คำถาม การปฏิบัติกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้มีการสื่อสารด้วยทักษะต่างๆ ทั้งการอ่าน การคิด การพูด และการเขียน สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์เพื่อแก้ปัญหา และสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเผยแพร่ต่อชุมชนและสังคม ประกอบด้วยขั้นการเรียนรู้ 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นระบุคำถาม (Learning to Question) ขั้นแสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search) ขั้นสร้างความรู้ (Learning to Construct) ขั้นสื่อสาร (Learning to Communication) และขั้นตอบแทนสังคม (Learning to Service) ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการนี้คือ ฝึกผู้เรียนให้รู้จักคิด สังเกต ตั้งคำถามอย่างมีเหตุผล โดยฝึกการคิดและหาคำตอบอย่างมีขั้นตอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ถ้าคิดกล้าแสดงออก สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตลอดจนนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ จนส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าถึง/สืบค้น จากสื่อสารสนเทศเทคโนโลยีดิจิทัล 2) การใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล และ 3) การสร้าง/พัฒนาสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล นอกจากนี้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ยังช่วยเสริมสร้างสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ข้อ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิดความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี โดยสมรรถนะเหล่านี้จะส่งผลให้เด็กก้าวไปสู่นักคิดสามารถแก้ปัญหาสร้างสรรค์ชิ้นงาน สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และรูปแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อมีหลากหลายที่ผู้สอนจำเป็นต้องมีส่วนร่วมในการหาแนวทางในการกระตุ้นและให้ผู้เรียนมี

ความสามารถในการเปิดรับสื่อที่ถูกต้อง ในขณะที่กลุ่มควบคุมได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบปกติซึ่งกิจกรรมประกอบด้วยชั้นนำ, ขั้นสอน และขั้นสรุป โดยกิจกรรมในแต่ละขั้นมีลักษณะที่ผู้สอนใช้คำถามที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ตอบคำถาม ผู้เรียนขาดโอกาสในการเป็นผู้ตั้งคำถามและหาคำตอบด้วยตนเอง ขาดการมีส่วนร่วมในการอภิปรายร่วมกันภายในกลุ่ม รวมถึงการตรวจสอบข้อมูลและร่วมกันสรุปข้อมูล ซึ่งส่งผลต่อการแสดงออกและการแสดงความมั่นใจของผู้เรียน จึงอาจเป็นสาเหตุให้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในกลุ่มควบคุมต่ำกว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน ที่กิจกรรมเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมุมมองกับเพื่อน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดอย่างแท้จริง

สรุปผลการวิจัย

จากสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า 1) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มทดลองหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนการทดลอง ทั้งนี้ จากผลการวิจัย พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มทดลองหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งผลการวิจัย พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้ผลการวิจัยนี้อาจเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในระดับประถมศึกษาให้ดียิ่งๆ ขึ้นไปได้ และจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดที่สำคัญ รวมทั้งมีวิจรรณญาณในการรับสื่อ ทั้งนี้เพื่อเติบโตเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตอนนั้น ในแต่ละขั้นตอนจำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่เน้นการคิดและการปฏิบัติ ควรบริหารจัดการเวลาในการทำกิจกรรมแต่ละขั้นให้เหมาะสม
- 1.2 ระหว่างการทำกิจกรรมในขั้นสร้างความรู้ ผู้สอนควรมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง โดยให้คำแนะนำในเรื่องการแบ่งหน้าที่ บทบาทของแต่ละคนให้ชัดเจน
- 1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตอน ในขั้นตอนแทนสังคม ผู้สอนจำเป็นอย่างยิ่งในการมีส่วนร่วมกับผู้เรียนในการตรวจสอบข้อมูลในกรณีที่เป็นผลงานก่อนที่จะให้ผู้เรียนนำไปเผยแพร่ เพื่อเป็นการทบทวนความเข้าใจและความถูกต้อง

2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 2.1 จากผลการวิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตอน สามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้ ดังนั้นควรกำหนดนโยบายระดับเขตพื้นที่การศึกษาในการใช้หลักสูตร หรือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน
- 2.2 นำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตอน ขยายผลการใช้รูปแบบให้ครอบคลุมไปยังเขตพื้นที่การศึกษา
- 2.3 ควรมีการนิเทศติดตามผลของการใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตอน เพื่อขยายผลอย่างต่อเนื่อง

3. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

- 3.1 การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในการวิจัยครั้งต่อไปอาจพัฒนาในลักษณะชุดกิจกรรมที่ประกอบไปด้วยแผนกิจกรรม สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้สะดวกและจัดกิจกรรมได้เป็นระบบขั้นตอน

3.2 ในการศึกษาวิจัยอาจกำหนดขอบเขตของสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งให้สอดคล้องกับปัญหาการใช้งานสื่อของนักเรียน เช่น ปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ การใช้ TikTok เป็นต้น เพื่อให้ระยะเวลาเพียงพอในการแก้ปัญหาและสามารถส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้ตรงกับปัญหา

เอกสารอ้างอิง

- กิตติพงษ์ แบลิว. (2561). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์บทอ่านร้อยแก้ว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้น ร่วมกับกลวิธีแผนภูมิความหมาย. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ชนิกานต์ ศรีทองสุข. (2561). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และมโนทัศน์ทางภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนร่วมกับอินโฟกราฟิก. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์. (2556). กระบวนการสร้างระบบการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง ใน เอกสารในการอบรมและพัฒนาครู โดยใช้กระบวนการสร้างระบบ การชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง(Coaching และ Mentoring). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข. (2561). การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2557). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 15(2), 173–178.
- ยงยุทธ อังคสัญญลักษณ์. (2559). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 5 ขั้น ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทัศนคติการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- เรวณี ชัยเชาวรัตน์ และ นนทสรวง กลีบผึ้ง. (2560). โครงการพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ระดับบุคคลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยในระดับประถมศึกษา (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.).
- สาริศา จันทระอำพร และ มณัฏฐ์ แก้วจินดา. (2559). ภาพการณ์ปัจจุบัน กับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในวัยรุ่น. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 10(1), 83-93.
- สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม. (2558). *เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ ฉลาดรู้ ฉลาดเลือก*. กรุงเทพฯ: องค์การส่งเสริมกิจการทหารผ่านศึก.
- อุลิษา ครุฑทะเล. (2556). แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. *Veridian E-Journal*, 6(3), 276-285.
- Sidekli, S. (2013). Media Literacy: Perspective from elementary school children s views. *International Journal of Academic Research*, 5(2), 201-210.