การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา

Developing Learning Activity Packages to Foster Critical Thinking in Social Media Risk Literacy among Lower Secondary School Students in Nakhon Ratchasima Province

ชัษษพณชิ์ จันวงค์เดือน, จรีลักษณ์ รัตนาพันธ์ และสิรินาถ จงกลกลาง
Chatsaphon Chanwongduen, Jareeluk Ratanaphan and Sirinat Jongkonklang
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Faculty of Education Nakhon Ratchasima Rajabhat University
Corresponding author, E-mail: Chatsaphon.c@nrru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยพื้นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพและความต้องการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน 2) ศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของครูระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และ 3) สร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา การวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพและความต้องการ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 372 คน ได้มาโดยการสุ่มหลายขั้นตอน ระยะที่ 2 ศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายเป็นครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 5 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 และระยะที่ 3 การสร้างชุดกิจกรรม เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย ประกอบด้วย แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และชุดกิจกรรม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนความต้องการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก 2) ความต้องการจัดการเรียนรู้ควรใช้กิจกรรมวิเคราะห์ข่าวปลอม การประเมินความน่าเชื่อถือด้วย SIFT และ CRAAP Test การอภิปรายและบทบาทสมมติ ควบคู่สื่อดิจิทัลและกรณีศึกษาจริง บูรณาการหลายวิชา ประเมินด้วยการโต้วาที แบบทดสอบ และการสังเกตพฤติกรรม และ 3) ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา ประกอบด้วย 3 ชุด ได้แก่ Facebook, Line และ Game รวม 9 กิจกรรม

ได้รับบทความ: 19 สิงหาคม 2568; **แก้ไขบทความ:** 20 กันยายน 2568; **ตอบรับตีพิมพ์:** 23 กันยายน 2568
Received: August 19, 2025; **Revised:** September 20, 2025; **Accepted:** September 23, 2025

ใช้เวลาเรียนทั้งหมด 18 ชั่วโมง แต่ละกิจกรรมประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม สื่อและอุปกรณ์ การวัดและประเมินผล และภาคผนวก เพื่อส่งเสริมทักษะคิดวิเคราะห์ อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การสร้างชุดกิจกรรม, การคิดอย่างมีวิจารณญาณ, การรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์, นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

Abstract

This basic research aimed to: 1) examine the current conditions and needs for developing critical thinking in social media literacy among students, 2) identify the learning management needs of lower secondary school teachers, and 3) develop a learning activity package to enhance students' critical thinking in social media literacy in Nakhon Ratchasima Province. The study was conducted in three phases. Phase 1 investigated the conditions and needs of 372 Grade 7 students selected through multistage random sampling. Phase 2 explored the needs of five purposively selected lower secondary school teachers in the first semester of the 2025 academic year. Phase 3 involved the development of the learning activity package. Research instruments included questionnaires, structured interviews, and the activity package. Data were analyzed using mean, standard deviation, and content analysis.

The findings revealed that 1) students' current critical thinking development was at a moderate level, while the need for enhancing critical thinking skills in recognizing online social media threats was high; 2) learning management should incorporate activities analyzing fake news, credibility assessment using SIFT and CRAAP Test methods, discussions, and role-playing scenarios, along with digital media and real case studies, integrated across multiple subjects, with evaluation through debates, tests, and behavioral observation; and 3) the activity package designed to develop critical thinking in recognizing online social media threats for lower secondary students in Nakhon Ratchasima Province consisted of three sets covering Facebook, Line, and Games, totaling nine activities requiring 18 hours of instruction. Each activity included a title, learning objectives, procedural steps, media and equipment, assessment methods, and appendices to effectively foster analytical thinking skills.

Keywords: Development of Learning Activity Packages, Critical Thinking, Social Media Literacy, Lower Secondary School Students

1. บทนำ

สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อดิจิทัลที่ใช้สื่อสารในเครือข่ายสังคมผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน ผู้ใช้สามารถส่งสาร รับสาร และสร้างเนื้อหาเองในรูปแบบข้อมูล ภาพ และเสียง (สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ, 2554) ประเภทของสื่อ ได้แก่ เครือข่ายสังคม เช่น Facebook, YouTube เป็นต้น ทั้งนี้ การสำรวจข้อมูลจากเด็กมัธยม 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน ในปี 2563 พบว่า 26% ใช้อินเทอร์เน็ต 6-8 ชั่วโมงต่อวัน และ 22% ใช้เกิน 10 ชั่วโมงต่อวัน นอกจากนั้น เด็ก 89% ตระหนักถึงภัยออนไลน์ แต่ยังเผชิญการกลั่นแกล้ง เช่น ถูกใช้ถ้อยคำหยาบคายและกีดกัน (มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, 2563) ดังนั้น เด็กจึงต้องรู้เท่าทันสื่อ ประเมินข้อมูลอย่างมีเหตุผล เพื่อความปลอดภัยในสังคมยุคดิจิทัล (นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์, 2558; พนา ทองมีอาคม, 2557)

ความปลอดภัยในสถานศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการของนักเรียน โรงเรียนที่ปลอดภัยช่วยให้นักเรียนมีสมาธิในการเรียนและลดความเครียด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564) ด้านความปลอดภัยทางสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันภัยสังคมช่วยให้สามารถรับรู้ วิเคราะห์ และป้องกันอันตรายจากสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ การหลอกลวง การคุกคามทางเพศ การเสพติดสื่อ และการรับมือกับข่าวปลอม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้บุคคลมีความมั่นใจและปลอดภัยในชีวิตยุคดิจิทัล ดังนั้น นักเรียนจะต้องมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) คือ กระบวนการไตร่ตรองอย่างรอบคอบในสถานการณ์ที่ซับซ้อนและขัดแย้ง เพื่อประเมินว่าสิ่งใดควรเชื่อหรือทำ โดยใช้ความรู้และประสบการณ์จากข้อมูลรอบด้าน (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2551) บุคคลที่มีความคิดวิจารณญาณต้องมีความสามารถ 6 ด้าน ได้แก่ การนิยามปัญหา รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูล และตัดสินใจ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2556) ทั้งนี้ การพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนสามารถดำเนินการผ่านชุดกิจกรรม ถือเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพอีกวิธีหนึ่ง

ชุดกิจกรรม (Instructional Package) คือ การออกแบบชุดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบเพื่อใช้ในการสอนหัวข้อเฉพาะทาง โดยมุ่งเน้นการถ่ายทอดข้อมูลและทักษะที่จำเป็นแก่ผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ (Clark & Mayer, 2016) ทั้งนี้ ชุดกิจกรรมมีโครงสร้างที่ชัดเจนและประกอบด้วยขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามได้โดยง่าย ส่งผลให้สามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายโดยไม่ต้องให้ผู้สอนสร้างเนื้อหาใหม่ (Merrill, 2007) นอกจากนี้ การออกแบบชุดกิจกรรมยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้แบบอิสระ ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาตามเวลาและจังหวะของตนเองได้

อย่างเหมาะสม (Gagne et al., 1992) สิ่งสำคัญคือชุดกิจกรรมเป็นการออกแบบอย่างเป็นระบบของสื่อการสอนที่รวมวัสดุและอุปกรณ์หลายชนิดเข้าด้วยกันเพื่อความสะดวกในการใช้งานและให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายทั้งในด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการคิด และเจตคติ (Branch & Merrill, 2012) ในการจำแนกประเภท ชุดกิจกรรมสามารถแบ่งออกเป็นสี่ประเภทหลัก ได้แก่ การบรรยาย กิจกรรมกลุ่ม รายบุคคล และทางไกล (Kemp et al., 2019) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมที่มีคุณภาพประกอบด้วยคำชี้แจง บัตรคำสั่ง บัตรกิจกรรม บัตรเนื้อหา บัตรแบบฝึกหัด และบัตรทดสอบ พร้อมเฉลย (Dick et al., 2015) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ชุดกิจกรรมในงานวิจัยนี้ได้รับการพัฒนาขึ้น เป็นเครื่องมือสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ และการวัดและประเมินผล เพื่อให้ครูสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

ด้วยหลักการและเหตุผลข้างต้น จึงดำเนินและเผยแพร่ผลการวิจัย เรื่อง การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งผลการวิจัยนี้ส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ ของครูที่สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา
3. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา

3. วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็นระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพและความต้องการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 11,822 คน จากโรงเรียน จำนวน 50 โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครราชสีมา และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 372 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครราชสีมา จากการกำหนดกลุ่มตัวอย่างตารางสำเร็จรูปของ Krejcie & Morgan โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ตามขนาดของสถานศึกษา จากขนาดสถานศึกษาละ 1 โรงเรียน ได้โรงเรียน จำนวน 4 แห่ง แล้วกำหนดสัดส่วนผู้ตอบแบบสอบถามโรงเรียนละไม่น้อยกว่าร้อยละ 40 ของโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง แล้วเก็บข้อมูลกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามจำนวนที่กำหนดไว้

2. เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถามสภาพและความต้องการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 40 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบอัตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออก 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เมื่อดำเนินการสร้างเสร็จแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 ถือว่าใช้ได้ทุกข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล คือ ผู้วิจัยติดต่อประสานงานไปยังผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครราชสีมา และผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจัดส่งแบบสอบถามฉบับจริงในรูปแบบ Google Form ไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง พร้อมติดตามการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เนื้อหา โดยมีเกณฑ์การแปลผล 5 ระดับ ได้แก่ 4.51-5.00 ระดับมากที่สุด 3.51-4.50 ระดับมาก 2.51-3.50 ระดับปานกลาง 1.51-2.50 ระดับน้อย และ 1.00-1.50 ระดับน้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

ระยะที่ 2 การศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ ของครูที่สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา

1. กลุ่มเป้าหมาย คือ ครูระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 5 คน ปีการศึกษา 2568 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครราชสีมา โดยการเลือก

แบบเจาะจง โดยเป็นครูที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านการศึกษา ทำหน้าที่จัดการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษา มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนมากกว่า 10 ปีขึ้นไป

2. เครื่องมือวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เรื่อง ความต้องการการจัดการเรียนรู้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของครูที่สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา มีลักษณะเป็นแบบข้อคำถาม จำนวน 10 ด้าน ด้านละ 1 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ความต้องการการจัดการเรียนรู้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของครูที่สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เมื่อผู้วิจัยสร้างเครื่องมือเสร็จแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์ พบว่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1 ทุกข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยติดต่อประสานงานไปยังครูกลุ่มเป้าหมาย เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์ พร้อมกับนัดหมายวันเวลาและสถานที่ในการสัมภาษณ์กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการการจัดการเรียนรู้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของครูที่สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งได้ดำเนินการสัมภาษณ์ในวันที่ 10 มิถุนายน 2568 เวลา 13.00-16.00 น. ณ ห้องประชุม ชั้น 8 อาคารเฉลิมพระเกียรติ อาคาร 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

4. การวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการการจัดการเรียนรู้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของครูที่สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา

ระยะที่ 3 การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของชุดกิจกรรม โดยการเลือกแบบเจาะจงในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่จบการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการศึกษาและการวิจัย มีประสบทางด้านการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาหรือการศึกษาขั้นพื้นฐาน มากกว่า 10 ปี

2. เครื่องมือวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 3 ชุดกิจกรรม ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์จากเฟซบุ๊ก (Facebook) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา 2) ชุดกิจกรรมที่ 2 เรื่อง การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์จากแอปพลิเคชันไลน์ (Line) และ 3) ชุดกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์จากเกม (Game) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา โดยภายในชุดกิจกรรมทั้ง 3 ชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 3 กิจกรรม โดยแต่ละกิจกรรม ใช้เวลาเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง รวมเวลาเรียนทั้งหมด 18 ชั่วโมง ทั้งนี้ ภายในกิจกรรม ประกอบด้วยหัวข้อ ชื่อกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ และการวัดและประเมินผล เมื่อดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จแล้ว หาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า โดยภาพรวม ชุดกิจกรรมที่ 1 ความสอดคล้อง เหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด (4.73, 0.57) และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ประโยชน์ อยู่ในระดับมากที่สุด (4.75, 0.57) ชุดกิจกรรม ที่ 2 ความสอดคล้อง เหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด (4.84, 0.37) และความเป็นไปได้ ในการนำไปใช้ประโยชน์ อยู่ในระดับมากที่สุด (4.88, 0.33) ชุดกิจกรรมที่ 3 ความสอดคล้อง เหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด (4.74, 0.60) และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ประโยชน์ อยู่ในระดับมากที่สุด (4.78, 0.55)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล คือ ผู้วิจัยติดต่อประสานงานไปยังผู้เชี่ยวชาญ เพื่อขอความอนุเคราะห์ประเมินความสอดคล้อง เหมาะสม และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ประโยชน์ของชุดการเรียนรู้ พร้อมกับนัดหมายวันเวลา และดำเนินการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์ให้กับผู้เชี่ยวชาญในการประเมินชุดกิจกรรม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทั้งนี้ มีเกณฑ์การแปลผล 5 ระดับ ได้แก่ 4.51-5.00 ระดับมากที่สุด 3.51-4.50 ระดับมาก 2.51-3.50 ระดับปานกลาง 1.51-2.50 ระดับน้อย และ 1.00-1.50 ระดับน้อยที่สุด

4. สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

4.1 ผลการศึกษาสภาพและความต้องการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา โดยภาพรวม ผลสภาพการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนผลความต้องการพัฒนาพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โดยภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง

4.2 ผลการศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ ของครูที่สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จังหวัดนครราชสีมา พบว่า 1) ครูต้องการกิจกรรมเชิงรุก เช่น สถานการณ์จำลอง ข่าวปลอม บทบาทสมมติ เกม และวิดีโอ เพื่อฝึกการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจบนหลักฐาน 2) ครูเน้นการประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อด้วย SIFT Method และ CRAAP Test พร้อมกิจกรรมอภิปราย ตรวจสอบแหล่งข้อมูล 3) การใช้กรณีศึกษา วิดีโอ เป็นต้น เพื่อสร้างความตระหนักด้านภัยออนไลน์ 4) กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ Fake News Challenge, Cyber Drama Role-Play, โต้วาที และเกมการศึกษา 5) ครูต้องการบูรณาการเนื้อหากับรายวิชาหลากหลาย อบรมสื่อออนไลน์และ AI เสริมสร้างเครือข่ายความร่วมมือ และ 6) จำเป็นต้องสนับสนุนชุดกิจกรรมสำเร็จรูป สื่อดิจิทัล และโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีเพื่อยกระดับการเรียนการสอนและทักษะนักเรียน

4.3 ผลการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา มีทั้งหมด 3 ชุดกิจกรรม ได้แก่ ชุดกิจกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์จากเฟซบุ๊ก (Facebook) จากแอปพลิเคชันไลน์ (Line) และจากเกม (Game) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา โดยภายในชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 3 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมใช้เวลาเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง รวมเวลาเรียนทั้งหมด 18 ชั่วโมง ทั้งนี้ ภายในกิจกรรม มีหัวข้อชื่อกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ และการวัดและประเมินผล

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยนำประเด็นสำคัญมาอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

5.1 ผลการศึกษาสภาพการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง แสดงว่าผู้เรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์ ประเมิน และตัดสินใจเกี่ยวกับข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่เพียงพอที่จะจัดการกับข้อมูลที่ซับซ้อน และหลากหลายได้เต็มศักยภาพ ผลนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ วัชรา เล่าเรียนดี (2555) ที่ระบุว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นทักษะขั้นสูง ครอบคลุมการสร้างความคิดรวบยอด การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผลเพื่อการตัดสินใจอย่างเหมาะสม ผู้เรียนในงานวิจัยนี้มีทักษะบางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วนรอบด้าน นอกจากนี้ บรรจง อมรชีวิน (2556) ระบุว่า การคิดเชิงวิจารณญาณต้องมีความชัดเจน มีเหตุผลและสามารถคิดอย่างอิสระพร้อมสะท้อนคิด ผลระดับปานกลางสะท้อนว่า ผู้เรียนบางส่วนยังไม่สามารถคิดอย่างอิสระหรือไตร่ตรองเชิงลึกได้เพียงพอ ทั้งนี้ ยังมีผลการวิจัยที่ชี้ให้ผลที่สอดคล้องกัน เช่น เจือใจ โพธิ์ศรีทอง (2566) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อ

สังคมออนไลน์ พบว่า การตัดสินใจตามสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง ขณะเดียวกัน พีระ จิรโสภณ และคณะ (2559) ก็พบว่า การรู้เท่าทันสื่อสารยุคดิจิทัล อยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน ดังนั้น สรุปได้ว่า แม้ผู้เรียนมีองค์ประกอบบางประการของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แต่ยังต้องพัฒนาให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะด้านการประเมินหลักฐานการวิเคราะห์ข้อมูลหลายมิติ และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เพื่อให้สามารถรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 ผลการศึกษาความต้องการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการพัฒนา โดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก แสดงว่านักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของทักษะนี้เพื่อใช้ในการประเมิน วิเคราะห์ และตัดสินใจเกี่ยวกับข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์อย่างรอบคอบ เหตุผลสำคัญมาจากความซับซ้อนของสื่อที่มีข้อมูลหลากหลาย ทั้งถูกต้องและบิดเบือน ข่าวปลอม (Fake News) ซึ่งอาจส่งผลต่อความเชื่อ การตัดสินใจ และพฤติกรรมของผู้เรียน แนวคิดของ บรรจง อมรชีวิน (2556) และชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561) สอดคล้องกับการอภิปรายครั้งนี้ว่า ผู้ที่คิดอย่างมีวิจารณญาณต้องมีความกระจ่าง มีเหตุผล สามารถคิดอย่างอิสระและสะท้อนคิด ยอมรับฟังความคิดเห็นแตกต่าง ใช้หลักฐานประกอบการตัดสินใจ ผู้เรียนที่ตระหนักถึงทักษะเหล่านี้ย่อมมีแรงจูงใจสูงในการพัฒนาตนเอง นอกจากนี้ Good (1973) และ Ennis (1985) เห็นว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือกระบวนการประเมินอย่างรอบคอบด้วยตรรกวิทยาเพื่อการตัดสินใจที่ถูกต้อง ทั้งนี้ ประโยชน์ของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เช่น การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล การแก้ปัญหาอย่างถูกต้อง การสื่อสารมีประสิทธิภาพ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต สอดคล้องกับองค์ประกอบ การคิดอย่างมีวิจารณญาณของ Dressel and Mayhew (1957) ที่ครอบคลุมการนิยามปัญหา รวบรวมข้อมูล จัดระบบข้อมูล เลือกสมมติฐาน และสรุปตัดสินใจ ดังนั้น ความต้องการในการพัฒนาระดับสูง สะท้อนการตระหนักถึงความสำคัญของทักษะนี้ต่อการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 ผลการศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ของครูที่สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ครูต้องการกิจกรรมเชิงรุก เช่น สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ เกม และวิดีโอเพื่อพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ เนื่องจากกิจกรรมเชิงรุกสามารถกระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผลและวิพากษ์วิจารณ์ได้อย่างเป็นระบบ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทดลองแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลองก่อนนำไปใช้จริง และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง การใช้เกมและวิดีโอยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจ สร้างความเข้าใจเชิงลึก และพัฒนาทักษะการตัดสินใจบนพื้นฐานข้อมูลและเหตุผลอย่างปลอดภัยใน

สภาพแวดล้อมสื่อออนไลน์ ซึ่งผลการวิจัยที่พบว่า ครูต้องการกิจกรรมเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์และตัดสินใจนั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Young (2018) ที่ศึกษาการใช้เกมการจำลอง “Friday Night in the ER” พบว่า เกมการจำลองที่มีบทบาทสมมติสามารถส่งเสริมการคิดเชิงระบบและการตัดสินใจบนพื้นฐานข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนสามารถทดลองแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ปลอดภัยก่อนนำไปใช้จริง ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงจากการตัดสินใจผิดพลาดในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ งานวิจัยของ Chen et al. (2020) ยังแสดงให้เห็นว่าเกมดิจิทัลสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ในนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเกมดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการสืบค้นข้อมูล การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

5.4 ครูมีความต้องการอบรมเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ AI ชุดกิจกรรมสำเร็จรูปและสื่อดิจิทัล เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณต้องอาศัยเทคโนโลยีที่หลากหลายและทันสมัย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจในบริบทของโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยและเหมาะสม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2559) ระบุว่าสื่อสังคมออนไลน์ช่วยสร้างตัวตน แบ่งปันสิ่งที่ชอบ แสดงผลงาน ทำงานร่วมกัน สร้างโลกเสมือน และติดต่อสื่อสารได้สะดวก ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับความต้องการของครูในการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้จัดการเรียนการสอน ส่วน Williamson (2013) แยกประเภทสื่อออนไลน์เป็นเครือข่ายสังคม เว็บไซต์แบ่งปันวิดีโอและภาพ กระดานสนทนา เกมส์ออนไลน์ ข้อความสั้น และระบบระบุสถานที่ ซึ่งแต่ละประเภทสามารถนำมาประยุกต์เป็นสื่อการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ จึงเห็นได้ว่าการอบรมครูและการใช้ชุดกิจกรรมสำเร็จรูปพร้อมสื่อดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิจารณญาณของผู้เรียน

5.5 ชุดกิจกรรมพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่สร้างขึ้น มีองค์ประกอบครบถ้วน ได้แก่ หัวข้อกิจกรรม ชื่อกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ และวิธีการวัดและประเมินผล เนื่องจากการจัดชุดกิจกรรมเช่นนี้ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ทิศนา แขมมณี (2564) ระบุว่าองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนเข้าใจทิศทางการเรียนรู้ ชื่อและคำชี้แจงสร้างความตระหนักจุดมุ่งหมายและแนวคิดกำหนดแกนเนื้อหา สื่อและขั้นตอนช่วยให้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ Houston & Others (1972) เสนอการประเมินผลเบื้องต้น การกำหนดกิจกรรม และการประเมินผลขั้นสุดท้าย เพื่อปรับให้เหมาะกับผู้เรียนแต่ละคน องค์ประกอบเหล่านี้ทำให้ชุดกิจกรรมเป็นแผนที่ของการเรียนรู้ สามารถติดตามความก้าวหน้าและพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างมีขั้นตอนและวัดผลได้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ

นัฐติกา แก่นจันทร์ (2566) ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นที่สร้างขึ้นประกอบด้วยการรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินสื่อ และการใช้สื่อ

5.6 ชุดกิจกรรมพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์จากเฟซบุ๊ก (Facebook) จากแอปพลิเคชันไลน์ (Line) และจากเกม (Game) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา ทั้งนี้ เพราะสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ ผู้เรียนเข้าถึงและใช้มากเป็นอันดับต้น ๆ และมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของนักเรียน ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่สร้างตัวตนบนโลกออนไลน์ แบ่งปันความสนใจ แสดงผลงาน ทำงานร่วมกัน และติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559) ดังนั้น การนำเฟซบุ๊ก ไลน์ และเกม มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้จึงสอดคล้องกับประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ตาม Williamson (2013) เสนอว่า เครือข่ายสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และเกม เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่แบ่งปันวิดีโอและภาพ และแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ นอกจากนั้น ยังช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการวิเคราะห์ข้อมูล ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และตัดสินใจอย่างปลอดภัย ในขณะเดียวกันก็สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกและมีส่วนร่วมได้อย่างแท้จริง ทำให้การพัฒนาทักษะคิดอย่างมีวิจารณญาณเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบและเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

6. ข้อเสนอแนะ

6.1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำชุดกิจกรรมไปใช้ในการเรียนการสอน โดยครูสามารถประยุกต์ชุดกิจกรรมทั้งสามชุดเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ พร้อมปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียนและระดับชั้นเรียน

2. การพัฒนาศักยภาพครูผู้สอน โดยจัดให้มีการอบรมครูด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์และสื่อดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างความเชี่ยวชาญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกอย่างมีประสิทธิภาพ

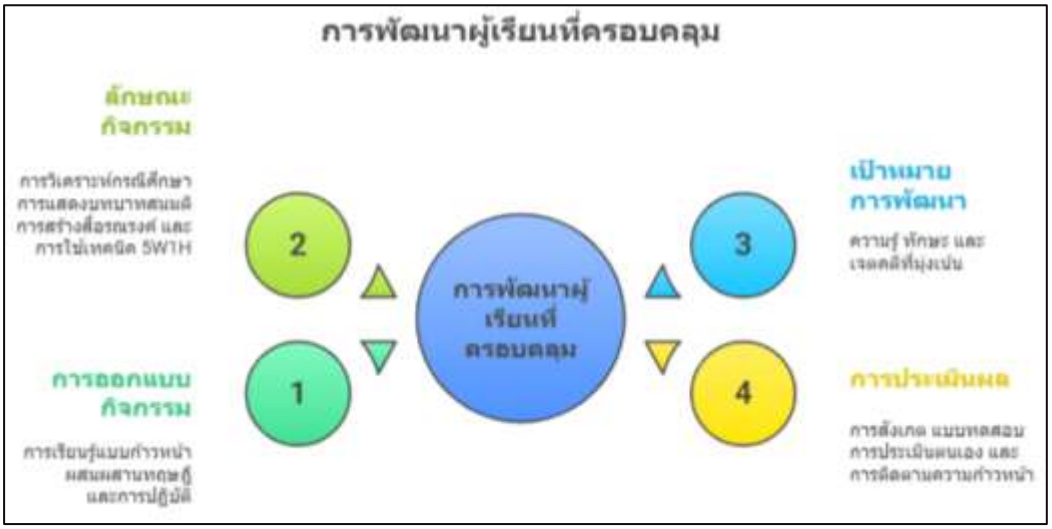
6.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาผลของชุดกิจกรรมในระยะยาวเพื่อติดตามความยั่งยืนของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณาณและพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากภัยออนไลน์ของนักเรียนหลังการเรียนรู้

2. พัฒนาชุดกิจกรรมสำหรับแพลตฟอร์มอื่น เช่น TikTok Instagram และเกมออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนในปัจจุบัน

7. องค์ความรู้ที่ได้

นวัตกรรมการออกแบบชุดกิจกรรมพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการรู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์จากเฟซบุ๊ก (Facebook) จากแอปพลิเคชันไลน์ (Line) และจากเกม (Game) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา เป็นการออกแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่ผสมผสานทฤษฎีกับการปฏิบัติ เน้นลำดับการเรียนรู้จากการสร้างความตระหนัก การวิเคราะห์สถานการณ์ไปสู่การพัฒนาทักษะปฏิบัติจริง กิจกรรมหลากหลาย เช่น การวิเคราะห์กรณีศึกษา การแสดงบทบาทสมมติ การสร้างสื่อรณรงค์ และการใช้เทคนิค 5W1H เพื่อตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มุ่งพัฒนา 3 ด้านสำคัญ ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับภัยออนไลน์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และเจตคติการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม การประเมินผลใช้การสังเกต แบบทดสอบ และการประเมินตนเอง เพื่อให้ครูติดตามความก้าวหน้าได้อย่างรอบด้าน สรุปองค์ความรู้ที่ได้ดังภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.* กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *คู่มือการดำเนินงานความปลอดภัยสถานศึกษา.* กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

เจือใจ โพธิ์ศรีทอง. (2566). การประเมินพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์,* 10(12), 323-335.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). *นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. นนทบุรี: พีบาลานซ์ ดีไซด์แอนปริ๊นติ้ง.

ทิศนา แขมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นัฐติกา แก่นจันทร์. (2566). *การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้วยกระบวนการการกำกับตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.* (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์,* 9(3), 209-219.

บรรจง อมรชีวิน. (2556). *การคิดอย่างมีวิจารณญาณ.* กรุงเทพมหานคร: สถาบันการคิดอย่างมีวิจารณญาณ.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น.* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). *การพัฒนาการคิด.* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: เทคนิคพริ้นติ้ง.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนาการคิด.* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: เทคนิคพริ้นติ้ง.

พนา ทองมีอาคม. (2557). *ทีวีดิจิทัล ไม่รู้ไม่ได้แล้ว.* กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พีระ จิรโสภณ และคณะ. (2559). *ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย.* (รายงานการวิจัย). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. (2563). *เด็กไทยใช้เน็ตทำอะไร.* เข้าถึงได้จาก https://www.thaihealthconsumer.org/news/cyber_dangerous/

วัชรา เล่าเรียนดี. (2555). *รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด.* (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.

สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ. (2554). *เรื่องหลัก 1.4 ทศวรรษจริยธรรมสื่อ.* กรุงเทพมหานคร: สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ.

Branch, R., & Merrill, M. D. (2012). *Characteristics of Instructional Design Models*. In R. A. Reiser & J. V. Dempsey (Eds.), *Trends and Issues in Instructional Design and Technology (pp. 8-16)*. Prentice Hall.

Chen, C. H., Liu, G. Z., & Hwang, G. J. (2020). A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students' Critical Thinking Skills in Elementary Science. *Computers & Education*, 144, 103703.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. John Wiley & Sons.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.

Dressel, P. L., & Mayhew, L. B. (1957*). General Education: Explorations in Evaluation.* 2nd ed. Washington D.C.: American Council on Education.

Ennis, R. H. (1985). A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills. *Educational Leadership,* 43(2), 44-48.

Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (1992). *Principles of Instructional Design* (6th ed.). Cengage Learning.

Good, K. J. (1973). Social Facilitation: Effects of Performance Anticipation, Evaluation, and Response Competition on Free Associations. *Journal of Personality and Social Psychology,* 28(2), 270.

Houston, R. W. and others. (1972). *"Developing Instructional Modules". A Modular System for Writing Modules College of Education.* Houston: University of Houston.

Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (2019). *Designing Effective Instruction.* John Wiley & Sons.

Merrill, M. D. (2007). First Principles of Instruction: A Synthesis. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*, 2, 62-71.

Morrison, G. R., Ross, S. J., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing Effective Instruction* (8th ed.). Wiley.

Young, J. (2018). Using a Role-play Simulation Game to Promote Systems Thinking. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 49(1), 10-11.

Williamson, A. (2013). *Social Media Guidelines for Parliaments.* Geneva: Inter-Parliamentary Union.