



Research Article

THE EFFECT OF FLIPPED CLASSROOM ACTIVITIES COMBINED WITH
BRAINSTORMING TECHNIQUES ON MEDIA LITERACY OF
THIRD-YEAR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมอง
เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

Received: February 8, 2024

Revised: March 31, 2024

Accepted: April 10, 2024

Thaweesin Amnuaiphanwilai^{1*} Wanchalerm Junsong² Pianpim Danmuang³

Phattharawan Suksa⁴ and Skonchai Chanunan⁵

ทวีสิน อำนวยพันธ์ไธ^{1*} วันเฉลิม จันทร์ทรง² เพียรพิมพ์ แดนเหมือง³

ภัทรวรรณ ศึกษา⁴ และสกนธ์ชัย ชะนูนันท์⁵

^{1,2,3,4,5}Naresuan University Secondary Demonstration School, Phitsanulok 65000, Thailand

^{1,2,3,4,5}โรงเรียนมัธยมศึกษาธมมหาวิทยาลัยนเรศวร

*Corresponding Author, E-mail: thaweesina@nu.ac.th

Abstract

This research aims: 1) to compare the learning effectiveness of students before and after engaging in flipped classroom activities combined with brainstorming techniques to promote media literacy among third-year junior high school students; 2) to investigate the media literacy learning skills of students; 3) to evaluate the academic performance of students in media literacy. The sample group consisted of 38 third-year junior high school students from the Naresuan University Secondary Demonstration School in the academic year 2023, selected through simple random sampling. The research utilized the following tools: (1) the "Enhancing Media Literacy" (MeLit Project) curriculum using the flipped classroom learning method combined with brainstorming techniques, comprising six modules on media literacy content; (2) a 60-question multiple-choice test measuring learning effectiveness; (3) an assessment of media literacy learning skills; (4) an evaluation of student performance; and (5) a satisfaction survey. The research findings indicate that: 1) Comparative results of student academic achievement before and after studying with flipped classroom learning activities combined with brainstorming techniques to promote media literacy of third-year junior high school students in all 6 modules showed that the academic achievement of students after studying was higher than before studying at a statistical significance level of .05. The greatest skill is Analysis and evaluation of digital media content,

followed by access to digital media, and digital media creation; 2) the media literacy learning skills of the sample group were generally high; 3) the overall academic performance of the sample group in media literacy received a score of 86.28 percent.

Keywords: Flipped Classroom, Brainstorming Techniques, Media Literacy

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 3) เพื่อประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 38 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) หลักสูตร “เสริมฤทธิ์ รู้ทันสื่อ” (MeLit Project) จำนวน 6 โมดูลของสำนักงาน กสทช. ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมอง (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (3) แบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (4) แบบประเมินผลงานนักเรียน (5) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยทักษะที่มากที่สุดคือ การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาสื่อดิจิทัล รองลงมาคือ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล และการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (3) ผลงานการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผลงานการรู้เท่าทันสื่อได้คะแนนร้อยละ 86.28

คำสำคัญ: ห้องเรียนกลับด้าน เทคนิคการระดมสมอง การรู้เท่าทันสื่อ

บทนำ (Introduction)

ในยุคที่เทคโนโลยีและสื่อมวลชนก้าวกระโดดขึ้นอย่างรวดเร็ว การรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการเรียน การทำงาน ซึ่งสื่อในปัจจุบันนั้นมีการผสมผสานระหว่างสื่อเก่า และสื่อใหม่ กลายเป็น การหลอมรวมสื่อ (Media Convergence) ทำให้เกิดช่องทางการนำเสนอสื่อเป็นจำนวนมาก ผลที่ตามมาคือ พฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อสื่อที่เปลี่ยนไป ผู้ชมสามารถเป็นได้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารได้ในเวลาเดียวกัน ดังนั้นผู้ผลิตสื่อต้องคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและปรับวิธีการนำเสนอเนื้อหาให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง เพื่อรักษาความนิยมหรือไม่ให้รายการของตนเองหลุดจากความสนใจของผู้ชม (Praditsong, 2021)

เมื่อสื่อมีความหลากหลายในการนำเสนอผ่านช่องทางต่างๆ รวมถึงการนำเสนอเนื้อหาสามารถทำได้หลากหลายมากขึ้นโดยเฉพาะช่องทางการนำเสนอแบบออนไลน์ โดยไม่มีหน่วยงานกำกับดูแล เช่น สำนักข่าว สถานีโทรทัศน์ หรือหน่วยงานในการกำกับดูแล ควบคุมเนื้อหาของสื่อ ทำให้ผู้ผลิตสื่อมีโอกาสที่จะนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ได้รับการกลั่นกรองหรือจัดการโดยหน่วยงานใดๆ นอกจากนี้ การที่ทุกคนมีสิทธิ์และสามารถนำเสนอความคิด ข่าวสาร และเรื่องราวของตนเองได้ทำให้เกิดเนื้อหาที่มีความหลากหลาย ซึ่งมาพร้อมกับท้าทายที่ต้องเผชิญ บางครั้ง ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือการให้ข้อมูลที่ผิดพลาด ก็สามารถถูกนำเสนอได้เช่นเดียวกัน เช่น การโฆษณาเกินจริง ข่าวปลอม การหลอกลวงในรูปแบบต่างๆ การขาดการควบคุมการเผยแพร่เนื้อหาที่ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมและทางวัฒนธรรม และเป็นปัญหาของผู้ใช้สื่อ ดังจะเห็นได้จากการที่มีข่าวผู้ที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากสื่อเป็นจำนวนมาก นั่นเอง

สิ่งที่สำคัญในการลดผลกระทบด้านลบของผู้ใช้สื่อนั้นก็คือ ต้องทำให้ผู้ใช้สื่อกู้รู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นความสามารถในการตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ สามารถโต้ตอบได้อย่างมีสติและรู้ตัว สามารถตั้งคำถามว่าสื่อถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร เช่น ใครเป็นเจ้าของสื่อ ใครผลิต และผลิตภายใต้ข้อจำกัดใด ควรเชื่อหรือไม่ หรือมีค่านิยมความเชื่ออะไรที่แฝงมากับสื่อนั้น ผู้ผลิตสื่อหวังผลอะไรจากเรา (Bonkham, 2017) โดยผลกระทบด้านลบจากสื่อนั้นจะพบได้มากในกลุ่มวัยรุ่น จากงานวิจัยของ Suksomsot and Pumpruek (2021) ที่ทำการศึกษาผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมวัยรุ่นพบว่า การใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่นที่ส่งผลกระทบต่อค่านิยมด้านลบ คือ 1) ค่านิยมความฟุ้งเฟ้อ 2) ค่านิยมการใช้ภาษาที่ผิดเพี้ยน 3) ค่านิยมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัย อันควรและค่านิยมอยู่ก่อนแต่ง 4) ค่านิยมการไม่รักเดียวใจเดียว 5) ค่านิยมการบริโภคนิยม 6) ค่านิยมเรื่องของการแข่งขันการแต่งตัว 7) ค่านิยมความเป็นอิสระ เสรี ไม่อยู่ในกฎเกณฑ์ 8) ค่านิยมชอบเสี่ยงโชค เล่นการพนัน เชื่อเรื่องโชคลาง 9) การขึ้นชอบและเลียนแบบค่านิยมด้านนิยมตะวันตกและตะวันออก 10) ค่านิยมไม่ภูมิใจในภาษาไทย ดังนั้นการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อจึงมีความจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อจะสามารถสอนได้ในทุกระดับ ตั้งแต่ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน อุดมศึกษา วัยทำงาน จนถึงผู้สูงอายุ เพราะปัญหาด้านลบจากสื่อนั้นสามารถพบได้ในทุกช่วงวัย ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อนั้นควรปลูกฝังเรื่องการรู้เท่าทันสื่อให้กับเด็กและเยาวชน เพราะนอกจากจะช่วยลดผลกระทบด้านลบของสื่อที่มีต่อเด็กและเยาวชนแล้วยังช่วยปลูกฝัง ความรู้ ทักษะ เจตคติ ต่อการเป็นผู้ใช้สื่อที่รู้เท่าทันต่อไปในอนาคตอีกด้วย

การสอนเรื่อง "รู้เท่าทันสื่อ" ในโรงเรียนที่มีรากฐานมาจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสื่อมวลชนที่เกิดขึ้นในสังคมทุกวันนี้ การเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็วและการเข้าถึงข้อมูลที่มีจำนวนมหาศาลได้ส่งผลให้การสอนต้องปรับตัวให้ทันสมัย เพื่อที่นักเรียนจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจมากขึ้นทางสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ได้จัดทำหลักสูตร “เสริมฤทธิ์ รู้ทันสื่อ” (MeLit Project) ขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหาของการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 6 โมดูล ได้แก่ 1) ความรู้เบื้องต้น/Media Literacy 2) นิเวศสื่อ Media Ecology 3) การรู้จักสื่อ 4) กฎหมายและจริยธรรมสื่อที่ควรรู้ 5) ประเด็นปัญหาสื่อในปัจจุบัน 6) การมีส่วนร่วมในสื่อ (Office of the National Broadcasting and Telecommunications Commission, 2023) ซึ่งเป็นหลักสูตรสำหรับการจัดการเรียนการสอนเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อลดผลกระทบด้านลบของสื่อที่มีต่อนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อ

ในการจัดการเรียนการสอนเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อเพื่อเป็นการสร้างให้นักเรียนเป็นผู้มีทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อได้นั้น นักเรียนจำเป็นต้องมีความรู้ในเนื้อหาของการรู้เท่าทันสื่อเป็นพื้นฐาน เช่น วิธีการวิเคราะห์สื่อ นิเวศสื่อ วิธีการป้องกันผลกระทบด้านลบจากสื่อ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ เป็นต้น โดยจะต้องมีการฝึกให้นักเรียนรู้จักหลักการ 3 ประการ ได้แก่ เข้าถึง เข้าใจ เข้าร่วม โดยในการจัดการเรียนการสอนนั้นจะต้องให้นักเรียนได้ทำการศึกษาจากกรณีศึกษา โดยการคิดวิเคราะห์ อภิปราย การผลิตสื่อ และการนำเสนอ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ต้องเน้นกระบวนการให้นักเรียนได้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในกระบวนการกลุ่ม โดยการที่นักเรียนจะสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ ในกระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ได้นั้น นักเรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่องนั้นๆ มาก่อน โดยผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้นักเรียนไปศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ วิดีทัศน์ หนังสือ สไลด์ เอกสารประกอบการเรียน โดยสามารถเตรียมเนื้อหาให้นักเรียนรูปแบบออนไลน์ โดยให้นักเรียนเข้ามาเรียนรู้ผ่าน Google Classroom ให้นักเรียนก่อนเข้ามาเรียนในห้องเรียน ที่เน้นการพูดคุย แสดงความคิดเห็น และอภิปราย ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) (Sittisungnoen, 2017, p. 175) ซึ่งในกระบวนการวิเคราะห์สื่อที่เน้นการอภิปราย และกระบวนการผลิตสื่อนั้น จะแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย และใช้เทคนิคการสอนแบบระดมสมอง (Brainstorm) โดยทำการระดมสมองเพื่อวิเคราะห์หาคำตอบ อภิปราย โดยให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ดำเนินการระดมความคิดให้ได้ปริมาณมากที่สุด และไม่มี

การตั้งกรอบ หรือประเมินถูกผิดขณะระดมความคิด (Phujawiphadawat, 2001, p.91) เพื่อให้ได้แนวทางคำตอบที่หลากหลาย และเป็นประโยชน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อที่จะเกิดขึ้นกับตัวนักเรียน

จากการศึกษา พบว่า วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) นั้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้ แต่ยังไม่มีการวิจัยที่ศึกษาผลของ Flipped Classroom ร่วมกับเทคนิคการระดมสมองต่อการรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะ ดังนั้นทางคณะผู้วิจัยจึงต้องการทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นการลดผลกระทบด้านลบของสื่อที่มีต่อนักเรียน และพัฒนานักเรียนให้เกิดความเข้มแข็งต่อการเป็นผู้ใช้สื่ออย่างรู้เท่าทัน และยังจะเป็นการช่วยพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนอีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์ (Objectives)

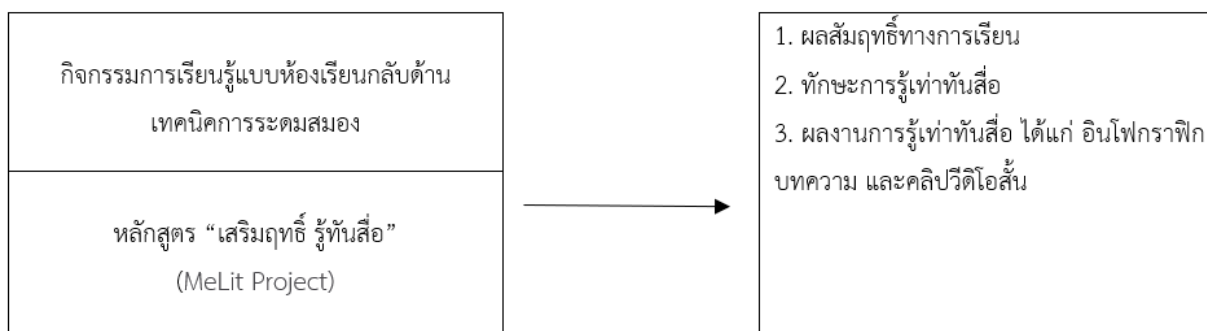
1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังจากเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

Figure 1

Conceptual Framework

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การวิจัยในครั้งนี้ใช้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) เพื่อศึกษาการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองที่มีผลต่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมัธยมศึกษาสัตตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 266 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมัธยมศึกษาสัตตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 38 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

เครื่องมือวิจัย ได้แก่

1. หลักสูตร “เสริมฤทธิ์ รู้ทันสื่อ” (MeLit Project) ขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหาของการรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 6 โมดูล ได้แก่

1) ความรู้เบื้องต้น/Media Literacy โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการตั้งคำถามกับสื่อ วิเคราะห์จุดมุ่งหมายในการผลิตสื่อ การออกแบบแนวคิดค่านิยมที่มาจากสื่อ

2) นิเวศสื่อ Media Ecology เป็นการรู้จักความสัมพันธ์องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ได้แก่ บุคคล เนื้อหาของสื่อ และบริบททางสังคม สิ่งแวดล้อม กฎหมาย และการเมือง ทำให้มีความเข้าใจในสื่อมากยิ่งขึ้น

3) การรู้จักสื่อ คือการรู้จักกับสื่อประเภทต่างๆ ปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อการผลิตสื่อ ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในการผลิตสื่อ และการนำเสนอเนื้อหาในสื่อ

4) กฎหมายและจริยธรรมสื่อที่ควรรู้ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ กฎหมายที่กำกับดูแลสื่อ รวมถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น กฎหมายว่าด้วยการโฆษณา กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ อาหาร ยา เครื่องสำอาง เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์สื่อที่ปฏิบัติได้ถูกต้อง หรือสื่อที่ผิดกฎหมาย

5) ประเด็นปัญหาสื่อในปัจจุบัน มีเนื้อหาในการเข้าใจประเด็นปัญหาที่เกิดจากสื่อในปัจจุบัน เช่น Cyberbullying การหลอกลวงในรูปแบบต่างๆ การโฆษณาชวนเชื่อเกินจริง พร้อมทั้งเข้าใจวิธีรับมือผลกระทบด้านลบที่เกิดจากสื่อ

6) การมีส่วนร่วมในสื่อ เป็นการที่ฝึกฝนให้นักเรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมในสื่อ การผลิตสื่อที่มีคุณภาพ การร้องเรียนสื่อที่ไม่เหมาะสม เพื่อสร้างสังคมที่ดีในการใช้สื่อ

ซึ่งเป็นหลักสูตรที่จัดทำขึ้นโดยสำนักงานคณะกรรมการการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมอง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก เนื้อหาละ 10 ข้อ จำนวน 60 ข้อ ตามหลักสูตร “เสริมฤทธิ์ รู้ทันสื่อ” (MeLit Project) ของสำนักงานคณะกรรมการการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)

3. แบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีลักษณะเป็นแบบประเมินมีเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Score) แบบ 5 ระดับ ประกอบด้วย ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล จำนวน 4 ข้อ ด้านที่ 2 ด้านที่ 2 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาสื่อดิจิทัล (เข้าใจ) จำนวน 7 ข้อ และด้านที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (เข้าไปมีส่วนร่วม) จำนวน 8 ข้อ

4. แบบประเมินผลงานนักเรียน โดยมีลักษณะเป็นแบบประเมินมีเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Score) แบบ 4 ระดับ ตามมาตรวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) ใน 6 เรื่อง ได้แก่ ได้แก่ 1) ความรู้เบื้องต้น/Media Literacy 2) นิเวศสื่อ Media Ecology 3) การรู้จักสื่อ 4) กฎหมายและจริยธรรมสื่อที่ควรรู้ 5) ประเด็นปัญหาสื่อในปัจจุบัน 6) การมีส่วนร่วมในสื่อ

การสร้างเครื่องมือวิจัย

1. แบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

1.1 ศึกษาเอกสารตำราวารสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินและเอกสารเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

1.2 สร้างแบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีลักษณะเป็นแบบประเมินมีเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Score) แบบ 5 ระดับ ตามเนื้อหาในหลักสูตร “เสริมฤทธิ์ รู้ทันสื่อ” (MeLit Project) ของสำนักงานคณะกรรมการการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) 1) ความรู้เบื้องต้น Media Literacy 2) นิเวศสื่อ Media Ecology 3) การรู้จักสื่อ 4) กฎหมายและจริยธรรมสื่อที่ควรรู้ 5) ประเด็นปัญหาสื่อในปัจจุบัน 6) การมีส่วนร่วมในสื่อ เพื่อให้ได้ภาพรวมที่ครอบคลุมเกี่ยวกับการเรียนรู้และการทำงานของนักเรียนในบทเรียนที่เน้นการรู้เท่าทันสื่อ โดยประกอบไปด้วย หลักการ 3 ประการ ได้แก่ เข้าถึง (เข้าถึงสื่อได้หลากหลาย) เข้าใจ (คิด วิเคราะห์สื่อได้) เข้าร่วม (ร้องเรียนสื่อไม่ดี ชื่นชม และผลิตสื่อที่ดี)

โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย ดังนี้ (Srisa-art, 2002) 1) คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีระดับทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด 2) คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีระดับทักษะอยู่ในระดับมาก 3) คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีระดับทักษะอยู่ในระดับปานกลาง 4) คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีระดับทักษะอยู่ในระดับน้อย 5) คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีระดับทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1.3 ตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) รายข้อโดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและจัดทำเป็นแบบประเมินฉบับสมบูรณ์

1.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและจัดทำเป็นแบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อฉบับสมบูรณ์

2. แบบประเมินผลงานการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน

2.1 ศึกษาเอกสารตำราวารสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ และเอกสารเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

2.2 สร้างแบบประเมินผลงานการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน โดยมีลักษณะเป็นแบบประเมินมีเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Score) แบบ 4 ระดับ ตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) และทำการหาคุณภาพของรูบริกสกอร์ โดยวิธีการตรวจสอบความสัมพันธ์ของการให้คะแนนของรูบริกสกอร์

2.3 ตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินผลงานการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) รายข้อโดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและจัดทำเป็นแบบประเมินฉบับสมบูรณ์

2.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินผลงานการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและจัดทำเป็นแบบประเมินฉบับสมบูรณ์

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเป็นการจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน และทำกิจกรรมในห้องเรียนในห้องเรียน จำนวน 6 สัปดาห์ (12 คาบ) ใน 6 โมดูล

2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนในแต่ละโมดูลล่วงหน้า 1 สัปดาห์ และเมื่อเรียนจบแต่ละโมดูล ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนในโมดูลนั้นๆ

3. ในการเรียนแต่ละโมดูลนักเรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาจากคลิปวิดีโอ และเอกสารประกอบการเรียนรู้ล่วงหน้า ใน Google Classroom ก่อนเข้ามาเรียนในชั้นเรียน โดยการเรียนรู้ในชั้นเรียนนั้นจะมีกิจกรรมทบทวนความรู้ที่นักเรียนได้ศึกษาล่วงหน้า การทำใบงาน และการทำกิจกรรมกลุ่มแบบระดมสมอง ในการสร้างสรรค์ผลงาน และทำการส่งผลงานของกลุ่มใน Padlet

4. ในระหว่างการเรียนในห้องเรียน ครูจะทำการสังเกต เพื่อประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียน และเมื่อนักเรียน เรียนครบทั้ง 6 โมดูล แล้ว ครูจะทำการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มเติมเป็นรายบุคคล โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย ได้แก่ การสัมภาษณ์ การตอบคำถาม การให้วิเคราะห์เอกสาร การให้แสดงความคิดเห็นและตัดสินใจ

ผลการวิจัย (Results)

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อน และหลังจากเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

Table 1

A comparison of students' learning achievement before and after learning through flipped classroom activities combined with brainstorming techniques on media literacy of third-year junior high school students

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อน และหลังจากเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	SD	t	p-value
ก่อนเรียน	38	36.31	1.13	32.00*	0.00
หลังเรียน	38	46.57	.74		

*p < .05

จาก Table 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อน และหลังจากเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 6 โมดูล พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนแต่ละเนื้อหา ดังนี้ 1) ความรู้เบื้องต้น/Media Literacy ($\bar{X}$ = 8.53, SD = 1.06) 2) นิเวศสื่อ Media Ecology ($\bar{X}$ = 8.05, SD = 1.52) 3) การรู้จักสื่อ ($\bar{X}$ = 7.58, SD = 1.57) 4) กฎหมายและจริยธรรมสื่อที่ควรรู้ ($\bar{X}$ = 7.79, SD = 1.23) 5) ประเด็นปัญหาสื่อในปัจจุบัน ($\bar{X}$ = 8.11, SD = 1.78) 6) การมีส่วนร่วมในสื่อ ($\bar{X}$ = 6.53, SD = 2.37)

2. การประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

Table 2

Results of the media literacy skills assessment of the sample group of students

ผลการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับทักษะ
ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล			
1) ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อ หรือพัฒนาวิธีการใหม่ๆ เพื่อการสืบค้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อออนไลน์ต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต Facebook Line Instagram YouTube ได้อย่างหลากหลาย	4.97	0.17	มากที่สุด
2) ผู้เรียนสามารถรับรู้และทำความเข้าใจเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร และรายละเอียดจากสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ	4.36	0.64	มาก
3) ผู้เรียนสามารถแสวงหาข้อมูลข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทโดยไม่จำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง	4.39	0.55	มาก

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับทักษะ
4) ผู้เรียนสามารถเก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกประเภทของข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ตามจุดมุ่งหมายของตนเองจากสื่อต่างๆอย่างหลากหลายช่องทาง	4.44	0.56	มาก
รวมด้านที่ 1	4.54	0.48	มากที่สุด
ด้านที่ 2 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาสื่อดิจิทัล (เข้าใจ)			
1) ผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อเท็จจริง ข้อเสนอกเกินจริง ความคิดเห็นและการโฆษณาชวนเชื่อโน้มน้าวใจจากการนำเสนอของสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.69	0.47	มากที่สุด
2) ผู้เรียนสามารถบอก หรืออธิบายเกี่ยวกับวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วนครบถ้วน	4.58	0.60	มากที่สุด
3) ผู้เรียนสามารถให้เหตุผลเพื่อสนับสนุนผลการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล	4.61	0.60	มากที่สุด
4) ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารนั้นๆอย่างมีวิจารณญาณ หรือมีเหตุผล	4.81	0.40	มากที่สุด
5) ผู้เรียนสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้และปฏิเสธหรือปิดกั้นข้อมูลข่าวสารที่ไร้ประโยชน์หรือไม่สร้างสรรค์จากสื่อต่างๆ	4.69	0.52	มากที่สุด
6) ผู้เรียนรู้และเข้าใจข้อมูลข่าวสารที่แอบแฝงมากับสื่อในลักษณะต่างๆ และสามารถตัดสินใจ ความถูกต้อง ความเหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศจากสื่อเหล่านั้นอย่างมีประสิทธิภาพ	4.75	0.44	มากที่สุด
7) ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมในการตัดสินใจความถูกต้องเหมาะสมของข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ โดยยึดหลักคุณธรรมจริยธรรม และหลักประชาธิปไตย	4.72	0.45	มากที่สุด
รวมด้านที่ 2	4.69	0.50	มากที่สุด
ด้านที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (เข้าไปมีส่วนร่วม)			
1) ผู้เรียนสามารถออกแบบสื่อในลักษณะต่างๆเพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นของตน	4.64	0.49	มากที่สุด
2) ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยสื่ออย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง	4.14	0.68	มาก
3) ผู้เรียนผลิตสื่อโดยผ่านกระบวนการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาออกแบบสื่อตามรูปแบบหรือเทคโนโลยีของสื่อได้อย่างเหมาะสม	3.67	0.48	มาก
4) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อสร้างสื่อ หรือใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม	4.17	0.38	มาก
5) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นต่อข้อมูลข่าวสารจากสื่อที่เผยแพร่ในลักษณะต่างๆ ให้เกิดความถูกต้องและเป็นประโยชน์	4.31	0.75	มาก
6) ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่างๆ อย่างเปิดเผยบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรม	4.00	0.00	มาก
7) ผู้เรียนเคารพในสิทธิ เสรีภาพ ในการนำเสนอความคิดเห็นของผู้อื่นผ่านสื่อชนิดต่างๆ	3.81	0.40	มาก

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับทักษะ
8) ผู้เรียนเคารพในสิทธิ เสรีภาพ ในการนำเสนอความคิดเห็นของผู้อื่นผ่านสื่อชนิดต่างๆ	3.81	0.40	มาก
9) ผู้เรียนเปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนเองอย่างเหมาะสม	3.81	0.71	มาก
รวมด้านที่ 3	4.07	0.49	มาก
รวมทั้ง 3 ด้าน	4.40	0.49	มาก

จาก Table 2 พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, $SD = 0.49$) โดยสามารถแสดงในแต่ละทักษะได้ ดังนี้

ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, $SD = 0.48$) โดยมีทักษะมากที่สุดในเรื่อง ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อ หรือพัฒนาวิธีการใหม่ๆ เพื่อการสืบค้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อออนไลน์ต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต Facebook Line Instagram YouTube ได้อย่างหลากหลาย ($\bar{X} = 4.97$, $SD = 0.17$) รองลงมาคือ ผู้เรียนสามารถเก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกประเภทของข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ตามจุดมุ่งหมายของตนเองจากสื่อต่างๆ อย่างหลากหลายช่องทาง ($\bar{X} = 4.44$, $SD = 0.56$) และผู้เรียนสามารถแสวงหาข้อมูลข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทโดยไม่จำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง ($\bar{X} = 4.39$, $SD = 0.55$) ตามลำดับ

ด้านที่ 2 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาสื่อดิจิทัล (เข้าใจ) พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, $SD = 0.50$) โดยมีทักษะมากที่สุดในเรื่อง ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารนั้นๆ อย่างมีวิจารณญาณหรือมีเหตุผล ($\bar{X} = 4.81$, $SD = 0.40$) รองลงมาคือ ผู้เรียนรู้และเข้าใจข้อมูลข่าวสารที่แอบแฝงมากับสื่อในลักษณะต่างๆ และสามารถตัดสินใจ ความถูกต้อง ความเหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศจากสื่อเหล่านั้นอย่างมีประสิทธิภาพ ($\bar{X} = 4.75$, $SD = 0.44$) และผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมในการตัดสินใจความถูกต้องเหมาะสมของข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ โดยยึดหลักคุณธรรมจริยธรรม และหลักประชาธิปไตย ($\bar{X} = 4.72$, $SD = 0.45$) ตามลำดับ

ด้านที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (เข้าไปมีส่วนร่วม) พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีทักษะอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$, $SD = 0.49$) โดยมีทักษะมากที่สุดในเรื่อง ผู้เรียนสามารถออกแบบสื่อในลักษณะต่างๆ เพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นของตน ($\bar{X} = 4.64$, $SD = 0.49$) รองลงมาคือ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นต่อข้อมูลข่าวสารจากสื่อที่เผยแพร่ในลักษณะต่างๆ ให้เกิดความถูกต้องและเป็นประโยชน์ ($\bar{X} = 4.31$, $SD = 0.75$) และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อสร้างสื่อ หรือใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม ($\bar{X} = 4.17$, $SD = 0.38$) ตามลำดับ

3. ผลงานการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

Table 3

*Media literacy outcomes of the sample group of students**ผลงานการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง*

เนื้อหา (โมดูล)	$\bar{X}$	SD	ร้อยละ
1. ความรู้เบื้องต้น Media Literacy	13.67	1.51	85.42
2. นิเวศสื่อ Media Ecology	13.83	1.33	86.46
3. การรู้จักสื่อ	13.50	1.76	84.38
4. กฎหมายและจริยธรรมสื่อที่ควรรู้	13.83	2.23	86.46
5. ประเด็นปัญหาสื่อในปัจจุบัน	14.50	1.22	90.63
6. การมีส่วนร่วมในสื่อ	13.50	2.59	84.38
รวม	13.81	1.77	86.28

จาก Table 3 ผลงานการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผลงานการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในภาพรวมได้คะแนนร้อยละ 86.28 โดยเนื้อหา (โมดูล) ที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ ประเด็นปัญหาสื่อในปัจจุบัน (ร้อยละ 90.63) รองลงมาคือ นิเวศสื่อ Media Ecology และกฎหมายและจริยธรรมสื่อที่ควรรู้ (ร้อยละ 86.46) และความรู้เบื้องต้น Media Literacy (ร้อยละ 85.42) ตามลำดับ

อภิปรายผล (Discussions)

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อน และหลังจากเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 6 โมดูล พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั้นแสดงให้เห็นว่า วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้หลังจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองที่นำเสนอ ได้มีผลในการเพิ่มสมรรถนะทางการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในทุกๆ โมดูลที่ศึกษา เพราะกิจกรรมการเรียนรู้ นั้นให้นักเรียนได้รับสื่อการเรียนรู้ไปล่วงหน้าทั้งในรูปแบบคลิปวิดีโอ และเอกสารประกอบการเรียนใน Google Classroom ทำให้นักเรียนได้มีเวลาทำความเข้าใจ เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และเมื่อเข้าเรียนในชั้นเรียนนักเรียนจะได้ทบทวนความรู้จากกิจกรรมการทบทวนความรู้ก่อนเริ่มทำกิจกรรมอื่นในเนื้อหาบทเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจที่มากยิ่งขึ้น อีกทั้งกิจกรรมในเนื้อหาบทเรียนนักเรียนได้ทำกิจกรรมระดมสมอง โดยได้อภิปรายแลกเปลี่ยนกับเพื่อนสมาชิกภายในกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้นี้ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และมีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการรู้เท่าทันสื่อ ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Panklin et al. (2023, pp. 208-229) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง จังหวัดพิษณุโลก ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง รู้เท่าทันสื่อ หลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Junkhoonthod et al. (2021, pp. 216-219) พบว่า การใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ทำให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมเรียนรู้ในห้องเรียนได้มากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kort (2015) ในการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคการระดมสมอง พบว่า ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่า

ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น จึงเห็นได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการระดมสมองเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้สูงขึ้นได้

2. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$) โดยสามารถแสดงในแต่ละทักษะได้ ดังนี้

ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, $SD = 0.48$) โดยมีทักษะมากที่สุดในเรื่อง ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อ หรือพัฒนาวิธีการใหม่ๆ เพื่อการสืบค้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อออนไลน์ต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต Facebook Line Instagram YouTube ได้อย่างหลากหลาย ($\bar{X} = 4.97$, $SD = 0.17$) รองลงมาคือ ผู้เรียนสามารถเก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกประเภทของข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ตามจุดมุ่งหมายของตนเองจากสื่อต่างๆ อย่างหลากหลายช่องทาง ($\bar{X} = 4.44$, $SD = 0.56$) และผู้เรียนสามารถแสวงหาข้อมูลข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทโดยไม่จำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง ($\bar{X} = 4.39$, $SD = 0.55$) ตามลำดับ เป็นเพราะ นักเรียนในปัจจุบันนั้นสามารถเข้าถึงสื่อได้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย และใช้สื่อดิจิทัลเป็นช่องทางในการสื่อสารเป็นหลัก อีกทั้งในการเรียนรู้ในและนอกห้องเรียน นักเรียนค้นคว้าข้อมูลจากสื่อดิจิทัลได้อย่างคล่องแคล่ว โดยในกิจกรรมการเรียนรู้นั้นนักเรียนจะต้องทำการค้นคว้าข้อมูลจากสื่อดิจิทัลอยู่เสมอ ส่งผลให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะด้านการเข้าถึงสื่อ อีกทั้งนักเรียนยังสามารถดู และเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการค้นหาผ่านสื่อในกระดาน Padlet ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมผลงานของนักเรียนในชั้นเรียนส่งผลให้นักเรียนได้ศึกษาจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนด้วยอีกทางหนึ่งส่งผลให้การเข้าถึงสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wongkumsin (2019) พบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมอยู่ในระดับค่อนข้างสูง เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อรายด้านอยู่ในระดับค่อนข้างสูงทุกด้านโดยด้านการเข้าถึงมีระดับสูงที่สุด

ด้านที่ 2 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาสื่อดิจิทัล (เข้าใจ) พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, $SD = 0.50$) โดยมีทักษะมากที่สุดในเรื่อง ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารนั้นๆ อย่างมีวิจารณญาณหรือมีเหตุผล ($\bar{X} = 4.81$, $SD = 0.40$) รองลงมาคือ ผู้เรียนรู้และเข้าใจข้อมูลข่าวสารที่แอบแฝงมากับสื่อในลักษณะต่างๆ และสามารถตัดสินใจ ความถูกต้อง ความเหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศจากสื่อเหล่านั้นอย่างมีประสิทธิภาพ ($\bar{X} = 4.75$, $SD = 0.44$) และผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมในการตัดสินใจความถูกต้องเหมาะสมของข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ โดยยึดหลักคุณธรรมจริยธรรม และหลักประชาธิปไตย ($\bar{X} = 4.72$, $SD = 0.45$) ตามลำดับ เป็นเพราะ กิจกรรมการเรียนรู้เน้นประกอบไปด้วยกิจกรรมระดมสมองให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และประเมินเนื้อหาสื่อดิจิทัลในทุกเนื้อหา ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนการตั้งคำถามและวิเคราะห์สื่อในทุกครั้งที่นักเรียนได้รับสื่อ ทำให้ทักษะด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาสื่อดิจิทัล (เข้าใจ) อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Rupmok (2018) ได้นำเสนอทักษะ ความเข้าใจสำคัญ (Critical understanding) ซึ่งหมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ แยกแยะข้อเท็จจริง และข้อดีข้อเสีย ของสื่อและสารสนเทศ และจากการวิจัย พบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดสุพรรณบุรีมีการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในระดับดี และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Satee (2016) ที่ได้ศึกษาคุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26 พบว่า องค์ประกอบด้านการ วิเคราะห์สื่อ มีน้ำหนักความสำคัญที่สุด ดังนั้นการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาสื่อดิจิทัล (เข้าใจ) จึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการรู้เท่าทันสื่อ

ด้านที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (เข้าไปมีส่วนร่วม) พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีทักษะอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$, $SD = 0.49$) โดยมีทักษะมากที่สุดในเรื่อง ผู้เรียนสามารถออกแบบสื่อในลักษณะต่างๆ เพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศองค์ความรู้ และความคิดเห็นของตน ($\bar{X} = 4.64$, $SD = 0.49$) รองลงมาคือ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นต่อข้อมูลข่าวสารจากสื่อที่เผยแพร่ในลักษณะต่างๆ ให้เกิดความถูกต้องและเป็นประโยชน์ ($\bar{X} = 4.31$, $SD = 0.75$) และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อสร้างสื่อ หรือใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง และเป็น

ประโยชน์ต่อสังคม ($\bar{X} = 4.17$, $SD = 0.38$) ตามลำดับ จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถออกแบบสื่อในลักษณะต่างๆ เพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นของตน เป็นรายการประเมินทักษะที่มากที่สุด เป็นเพราะในทุกกิจกรรม ระดมสมองนักเรียนจะต้องผลิตสื่อในการนำเสนอตามเนื้อหาแต่ละโมดูล ได้แก่ อินโฟกราฟิก บทความ คลิปวิดีโอ ทำให้นักเรียนมี ทักษะด้านนี้สูงที่สุด อีกทั้งในด้านผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อสร้างสื่อ หรือใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่น เพื่อการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม อยู่ในระดับมาก เพราะนักเรียนได้ร่วมกันทำงานกลุ่มตาม กิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดให้ทีมงานกลุ่มโดยการระดมสมองในทุกเนื้อหา ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อสร้างสื่อ หรือใช้ประโยชน์จากสื่ออยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ Chiawsutthi et al. (2020) ได้ทำการศึกษาผลการใช้ชุด กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าเมื่อนักเรียนเรียนด้วยชุด กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อแล้วทักษะการสร้างสรรค์ของนักเรียนเพิ่มขึ้น กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลงานการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผลงานการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในภาพรวมได้คะแนนร้อยละ 86.28 โดยเนื้อหา (โมดูล) ที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ (5) ประเด็นปัญหาสื่อในปัจจุบัน (ร้อยละ 90.63) รองลงมาคือ (2) นิเวศสื่อ Media Ecology และ (4) กฎหมายและจริยธรรมสื่อที่ควรรู้ (ร้อยละ 86.46) และ (1) ความรู้เบื้องต้น Media Literacy (ร้อยละ 85.42) ตามลำดับ เป็นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่ทำให้ให้นักเรียนได้ศึกษาองค์ ความรู้ด้วยตนเองก่อนเข้ามาเรียนในชั้นเรียน ทำให้ในชั้นเรียนนักเรียนมีเวลาในการทำกิจกรรมมาก และกิจกรรมที่นักเรียนทำ ในชั้นเรียนนั้นถูกออกแบบให้ใช้วิธีการระดมสมองในการทำงาน ส่งผลให้ผลงานของนักเรียนออกมามีคะแนนสูง โดยเนื้อหาที่มี คะแนนสูงที่สุดคือ ประเด็นปัญหาสื่อในปัจจุบัน (ร้อยละ 90.63) เป็นเพราะงานในเนื้อหานี้ นักเรียนสามารถค้นคว้า ปัญหาที่เกิด จากสื่อได้อย่างอิสระ และทำการวิเคราะห์ถึงการแก้ปัญหาและรับมือปัญหาที่เกิดจากสื่อที่ไม่เหมาะสม ซึ่งเมื่อนักเรียนได้ค้นคว้า ตามความสนใจของตนเองจึงส่งผลให้ผลงานของนักเรียนมีคะแนนสูง เช่นเดียวกันกับ เนื้อหาเรื่อง กฎหมายและจริยธรรมสื่อที่ควร รู้และความรู้เบื้องต้น Media Literacy ซึ่งนักเรียนได้ค้นคว้าหาสื่อเองเช่นเดียวกันทำให้ผลงานของนักเรียนมีคุณภาพ ได้คะแนนอยู่ ในระดับที่ดีมากเช่นเดียวกัน ซึ่งผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์นั้นส่วนมาก (งานในเนื้อหาโมดูล 1-5) จะอยู่ในรูปแบบของ อินโฟกราฟิกหรือการนำเสนอบทความผ่านอินโฟกราฟิกซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sukphiromkasem (2018) พบว่า การรู้ เท่าทันสื่อต่อสื่ออินโฟกราฟิกมีความสัมพันธ์ต่อการตอบสนองต่อสื่ออินโฟกราฟิกของผู้รับสารกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย ในระดับ ปานกลางและมีลักษณะความสัมพันธ์เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และคิดว่าอินโฟกราฟิกเป็นตัวดึงดูดความสนใจในการอ่านเนื้อหา ซึ่งจะเห็นได้ว่างานที่นักเรียนทำนั้นเป็นอินโฟกราฟิกที่นักเรียนคุ้นเคย และมีความน่าสนใจ

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อนั้นควรยกตัวอย่างประเด็นปัญหาเป็นเรื่องที่เป็นปัจจุบัน เพราะเป็น เรื่องที่นักเรียนทราบเนื้อหาของข่าวสารนั้นได้ดี และเพื่อความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สื่อได้อย่างแม่นยำ และส่งผลให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านอาจมีนักเรียนบางส่วนไม่ทบทวนเนื้อหาตามที่ครูได้ให้ไป ดังนั้น ควรมีการให้คะแนนในส่วนของการทบทวนเนื้อหาความรู้ เช่นการตอบคำถาม เพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้นักเรียนได้ไปศึกษาเนื้อหา ที่ครูให้ไปล่วงหน้ามา

1.3 กิจกรรมระดมสมองซึ่งเป็นกระบวนการกลุ่มอาจมีผู้เรียนที่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมน้อย ครูต้องคอย สังเกตพฤติกรรมผู้เรียนรายบุคคล ว่ามีส่วนร่วมในการทำงาน อภิปราย แสดงความคิดเห็นหรือไม่ โดยครูสามารถเข้าไปช่วย ในการกระตุ้นการทำงานของนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมได้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิจัย พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในเรื่อง ผู้เรียนผลิตสื่อผ่านกระบวนการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาออกแบบสื่อตามรูปแบบหรือเทคโนโลยีของสื่อได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ดังนั้นกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อควรเน้นทักษะด้านการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (เข้าไปมีส่วนร่วม) เพราะนักเรียนยังไม่ทราบขั้นตอนกระบวนการผลิตสื่อ โดยควรสอดแทรกเนื้อหาของการเป็นผู้ผลิตสื่อลงไปในการเรียนรู้

2.2 การประเมินความรู้และทักษะการรู้เท่าทันสื่อนั้นอาจทำในมิติของการเปรียบเทียบ รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อหาว่าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใดที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุด

2.3 ควรมีการติดตาม และประเมินผลการรู้เท่าทันสื่อในระยะยาว ว่านักเรียนที่เรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อไปแล้วเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่ออย่างไร ต่อสถานการณ์ใหม่ๆ ที่พบ และทักษะนั้นจะคงอยู่หรือไม่อย่างไร

References

- Bonkham, P. (2017). *5 Components of media literacy*. Retrieved January 20, 2024, from [https://www.thaihealth.or.th/Content/39558-5%20elements of media literacy.html](https://www.thaihealth.or.th/Content/39558-5%20elements%20of%20media%20literacy.html)
- Chiawsutthi, P., Sriprasertphap, K., & Sriarunrasamee, J. (2020). Study of results Using media literacy activity sets for creative skills for middle school students. *Journal of Educational Measurement*, 37(101), 159-170.
- Junkhoonthod, P., Kitiyanusan, R., & Jaradrawiwat, S. (2021). Effects of learning activities based on communicative language teaching approach with the flipped classroom concept and role play activities on learning achievement and speaking skill of grade 10 students. *Journal of Education Naresuan University*, 25(4), 216-219.
- Kort, W. (2015). *Developing learning activities using social media together with brainstorming techniques. Promote media literacy abilities for 5th grade primary school students* (Master thesis). Phitsanulok: Naresuan University.
- Office of the National Broadcasting and Telecommunications Commission. (2023). *Manual course for developing people's media literacy skills for effective use Creative (secondary school level)*. Bangkok: NBTC.
- Panklin, K., Sengsri, S., Anantawong, W., & Buathong, W. (2023). The Results of learning management in a flipped classroom style. together with organizing teaching and learning activities Collaborative using jigsaw techniques on media literacy that has an effect on academic achievement of Mathayom 3 students at Ja Nok Rong School Phitsanulok Province. *Research and Innovation Journal Bangkok Vocational Education Institute*, 6(1), 208-229.
- Phujawiphadawat, S. (2001). *Techniques for promoting creative thinking*. Bangkok: Thai Watthana Phanich Publishing House.
- Praditsong, D. (2021). *Media convergence*. Retrieved January 20, 2024, from <https://management.bsru.ac.th/media-convergence>

- Rupmok, N. (2018). *Media and information literacy of lower secondary school students in Suphanburi Province: Testing the invariance of the measurement model* (Master thesis). Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Satee, P. (2016). *Characteristics of media literacy of middle school students. Office affiliation Secondary Educational Service Area 26* (Master thesis). Maha Sarakham: Maha Sarakham Rajabhat University.
- Sittisungnoen, C. (2017). Flipped classroom: learning skills in the 21st century. *Journal of MCU Social Science Review*, 6(2-05), 171–182.
- Srisaart, B. (2002). *Basic research principles* (7th ed.). Bangkok: Suwiriyasasan.
- Sukphiromkasem, N. (2018). *Media literacy and group response to infographic media Generation Y* (Master thesis). Bangkok: National Institute of Development Administration.
- Suksomsot, P., & Pumpruek, P. (2021). The impact of using social media to change the Thai values of teenagers in Phranakhon Si Ayutthaya Province. *Journal of Ayutthaya Studies*, 13(1), 131-134.
- Wongkumsin, T. (2019). Media literacy skills. media literacy and emotional intelligence of Kasetsart University students. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 45(2), 127-161.