

[กริ่งกาญจน์ หน้า 60-71]



การเรียนรู้ความเป็นพลเมืองเชิงสหวิทยาการโดยใช้โครงการ เป็นฐานผ่านภาพยนตร์สั้น

Project-based interdisciplinary citizenship learning through short movies

กริ่งกาญจน์ เจริญกุล. คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

Kringkarn Jaroenkul. Faculty Of Information And Communication. Maejo University

Email: kring.thong@gmail.com

Received: 19 October 2021 ; Revised: 26 October 2021 ; Accepted: 11 November 2021

บทคัดย่อ

การเรียนรู้ความเป็นพลเมืองเชิงสหวิทยาการโดยใช้โครงการเป็นฐานผ่านภาพยนตร์สั้น มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษา 1) ผลการเรียนรู้ร่วมกันของนักศึกษาระหว่างศาสตร์ทางการศึกษาและศาสตร์ทางการสื่อสารผ่านการออกแบบและสร้างภาพยนตร์สั้น 2) ศึกษาความรู้ ทักษะและเจตคติ ความพึงพอใจในการเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษาที่ผ่านการเรียนรู้ครั้งนี้ โดยใช้เครื่องมือคือ แบบสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเกี่ยวกับความรู้ ทักษะและเจตคติของนักศึกษาสหวิทยาการ รวมทั้งแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่ผ่านการเรียนรู้ และแบบประเมินเกี่ยวกับความรู้ ทักษะและเจตคติของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีทักษะและเจตคติในการเป็นพลเมืองดิจิทัล ผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานในระดับมากทั้งในระดับบุคคลและชุมชน เช่นเดียวกันนักศึกษามีความพึงพอใจในกระบวนการจัดการเรียนรู้การเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับมาก ตั้งแต่กระบวนการคัดเลือกประเด็นที่เรียนรู้ร่วมกัน กระบวนการวางแผนปฏิบัติการร่วมกัน กระบวนการลงพื้นที่เพื่อถ่ายทำภาพยนตร์สั้น และกระบวนการเผยแพร่ผลงาน นอกจากนี้ นักศึกษาสามารถถอดบทเรียนความพึงพอใจของตนเองออกมาโดยการคิดอย่างเป็นระบบในรูปแบบของกระบวนการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน ส่งผลให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเพื่อนต่างสถาบัน ยอมรับในความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลาย เข้าใจการทำงานสร้างสรรค์และมองภาพเป็นรูปธรรม ใช้แรงบันดาลใจจากสิ่งที่ตนสนใจและค้นคว้า จนสามารถแปลงข้อมูลนั้นๆ เพื่อสื่อสารได้ เกิดข้อค้นพบเป็น กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน Movie Based Learning

คำสำคัญ : การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน, สหวิทยาการ, การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน

Abstract

Project-based interdisciplinary citizenship learning through short movies. The goal of education is to investigate students' collaborative learning outcomes across education and communication sciences through the creation of short films, as well as to investigate knowledge. Attitudes and skills the satisfaction of students who have completed this learning utilizing the technology in terms of digital citizenship is an informal interview form about knowledge. Student attitudes and skills from a multidisciplinary perspective, which includes a satisfaction assessment form for students who have completed their learning and knowledge assessment forms, as well as skills and attitudes of students in the program. The findings revealed that students possess the necessary abilities and attitudes for digital citizenship. at a high level, both at the individual and community levels, through a project-based learning method similarly, students are pleased with the digital citizenship education approach. Since the decision-making process for topics that are learnt collectively, a joint action planning approach has been established. Filming short films on location, as well as the process of spreading works. Through systematic reasoning in the form of a project-based learning process, students can also extract lessons from their own gratification. As a result, peers from various institutions developed a good attitude toward reciprocal learning. accept other points of view visualize concrete visuals and comprehend creative effort. Make use of their passions and research for ideas. Until you're able to interact with that information, The movie-based learning process was discovered.

Keywords: learning through project-based, multidisciplinary , movie-based learning

บทนำ

ยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดนส่งผลให้พลเมืองเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว อิทธิพลของสื่อสารสนเทศและดิจิทัล จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนกลไกทางสังคมและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกยุคศตวรรษที่ 21 และส่งผลต่อระดับการเปลี่ยนแปลงในระดับภูมิภาคและท้องถิ่น การปรับตัวและรู้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงตลอดจนการตั้งรับด้วยวิถีคิดเชิงระบบ จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในยุคนี้ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) กล่าวถึงพลเมืองดิจิทัล 3 รูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น พลเมืองรับผิดชอบ สามารถเข้าถึงสื่อ แหล่ง สารสนเทศ และดิจิทัลที่หลากหลาย มีทักษะวิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่าสื่อ ข่าวสาร เลือกรับและใช้ให้ เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และครอบครัว อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติตาม กฎระเบียบ มีจริยธรรม และ ร้องเรียนให้เกิดการแก้ไขปัญหาเมื่อได้รับผลกระทบ โดยตรง สำหรับพลเมืองมีส่วนร่วม คือพลเมืองที่สามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการ สื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองและรวมกลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหา พัฒนา สื่อ ข่าวสาร แหล่ง สารสนเทศให้เกิด ประโยชน์ ต่อกลุ่มและชุมชน และสุดท้ายคือพลเมืองมุ่งเน้นความเป็นธรรม มีความรู้และเข้าใจเรื่อง โครงสร้าง ระบบสื่อ สารสนเทศ สื่อดิจิทัล ใช้เพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น มีบทบาททำให้เกิด การแก้ไขปัญหาและพัฒนาในระดับ โครงสร้าง กฎหมาย วัฒนธรรม การสร้างพื้นที่การเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อในฐานะผู้บริโภค ผู้ผลิต และผู้ประยุกต์ใช้สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคมจึงเป็นสิ่งจำเป็น เมื่อมิติมุมมองของสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

มีความหลากหลาย การติดตั้งวิถีคิดและโลกทัศน์ให้แก่เยาวชน นักศึกษา สำหรับการนำไปใช้จริง บนพื้นที่ของการแบ่งปันมวลประสบการณ์ระหว่างศาสตร์การศึกษาและศาสตร์ทางการสื่อสารเป็นตัวแสดงให้เห็นการเชื่อมโยงและมองกระบวนการเรียนรู้ นั้น ๆ ในเชิงสหวิทยาการ การสะท้อนประเด็นของสื่อด้วยมุมมองจากหลากหลายศาสตร์ก็จะทำให้สามารถมองสื่อด้วยความรอบคอบมากขึ้น

จากเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้น จึงนำไปสู่การวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ความเป็นพลเมืองเชิงสหวิทยาการโดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านภาพยนตร์สั้น เพื่อการสร้างมโนทัศน์ร่วมจากศักยภาพของนักศึกษาที่มีความหลากหลาย ให้สามารถอธิบายหรือสื่อความหมายของสื่อเพื่อส่งผ่านไปให้ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยมีแนวทางสำคัญคือการกระตุ้นเตือน เปลี่ยนมุมมอง เจตคติ สำรวจความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านภาพยนตร์สั้น รวมทั้งเปิดพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ ๆ ให้กับผู้เรียนได้พัฒนาทักษะชีวิตการเป็นพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล สู่การสื่อสารประเด็นทางสังคมเชิงสร้างสรรค์

ความมุ่งหมายของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning) ของนักศึกษาระหว่างศาสตร์ทางการศึกษาและศาสตร์ทางสารสนเทศและการสื่อสารผ่านการออกแบบและสร้างภาพยนตร์สั้น
- 2) เพื่อศึกษาความรู้ ทักษะและเจตคติ รวมทั้งความพึงพอใจในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาที่ผ่านการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ผ่านภาพยนตร์สั้น

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากแนวคิดความเป็นพลเมืองและพลโลก โดย อนุรักษ์ ลาวิลาศ(2554) ได้กล่าวถึงลักษณะพลเมืองที่ดีของประเทศชาติและสังคมโลกที่สำคัญอยู่ทั้งหมด 9 ลักษณะ โดยงานวิจัยการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองเชิงสหวิทยาการโดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านภาพยนตร์สั้น นี้ ได้นำเอาเนื้อหา 1 ใน 9 ลักษณะความเป็นพลเมืองที่ดีมาใช้ในการดำเนินโครงการวิจัยได้แก่ ลักษณะการเป็นผู้มีเหตุผลและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ทุกคนย่อมมีอิสรภาพ เสรีภาพในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน ซึ่งการรู้จักการใช้เหตุผลในการดำเนินงาน จะทำให้ช่วยประสานความสัมพันธ์ ทำให้เกิดความเข้าใจอันดีงามต่อกัน โดยเนื้อหาส่วนนี้สามารถเป็นแนวทางในกระบวนการร่วมคิดร่วมทำข้อมูลเพื่อพัฒนาออกมาเป็นบทภาพยนตร์สั้นต่อไป นอกจากนี้ในการทำงานเป็นกลุ่มยังต้องอาศัยลักษณะสำคัญได้แก่ การเคารพในสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น ควรรู้จักเคารพในสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นเช่นบุคคลมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด แต่ต้องไม่เป็นการพูดแสดงความคิดเห็นที่ใส่ร้ายผู้อื่นให้เสียหาย รวมทั้งมีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม ชุมชน ประเทศชาติ ในการอยู่ร่วมกันในสังคม ย่อมต้องมีการทำงานเป็นหมู่คณะ จึงต้องมีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในงานนั้นๆ ให้สมาชิกแต่ละคนนำไปปฏิบัติตามที่ได้รับมอบหมายไว้อย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้การทำงานกลุ่มเพื่อผลิตหนังสั้นเป็นไปโดยเรียบร้อยและเป็นระบบ

แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน John Larmer (2013) กล่าวถึงการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานว่าเป็นวิธีการสอนเชิงระบบที่ใช้ความร่วมมือของผู้เรียนในการเรียนรู้องค์ความรู้ที่สำคัญและพัฒนาสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 ผ่านการขยายความที่ผู้เรียนมีอิทธิพลในกระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบ ท่ามกลางโครงสร้างที่ซับซ้อน การสร้างคำถามตามสภาพจริงและการออกแบบผลผลิตรวมทั้งกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์ประกอบ "4C": Critical Thinking / Collaboration / Communication / Creativity นับเป็นโอกาสที่จะพัฒนาความสามารถของผู้เรียนผ่านธรรมชาติของการเรียนรู้ระหว่างการทำโครงงานในการทำงานร่วมกัน การคิดเชิงวิพากษ์ การสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาและการแบ่งปันข้อค้นพบสู่สาธารณะ

รูปแบบการเรียนรู้เชิงสหวิทยาการ คือการบูรณาการวิธีการและใช้รูปแบบการวิเคราะห์ที่มากกว่าหนึ่งศาสตร์ เพื่อพิสูจน์กระจุก ประเด็น คำถามหรือหัวข้อ การศึกษาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary Education) สร้างกระบวนการใช้ระเบียบวิธี (Disciplinary Approaches) เพื่อนำไปสู่การศึกษาหัวข้อเพื่อสร้างความเข้าใจ จากความหลากหลาย (Variety) ของระเบียบวิธีที่เกี่ยวข้อง (Relevant Disciplines) การสังเคราะห์เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจและ การบูรณาการแนวคิดที่สร้างความสมบูรณ์และความสัมพันธ์ รวมทั้งกรอบคิดในการวิเคราะห์ โดยงานวิจัยครั้งนี้เป็นการบูรณาการร่วมกันระหว่าง 2 ศาสตร์ได้แก่ศาสตร์ทางการศึกษา และศาสตร์ทางการสื่อสาร ทั้งนี้ได้ใช้การกำหนดบทบาทหน้าที่ในงานผลิตภาพยนตร์มาพิจารณาตามความเชี่ยวชาญและเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

1. พื้นที่ศึกษาและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยใช้พื้นที่ศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ โดยทำการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 82 คน ได้แก่ อาจารย์และนักศึกษาจาก รายวิชาการเขียนบทรายการวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ และรายวิชาการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 57 คน แบ่งเป็น อาจารย์จำนวน 2 คน และนักศึกษา จำนวน 55 คน รวมเป็น 57 คน

อาจารย์และนักศึกษา จากรายวิชาประชาธิปไตยและพลเมืองที่พึงประสงค์ ของประชาสังคม และรายวิชาการบูรณาการแหล่งวิทยาการเรียนรู้ท้องถิ่น คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 25 คน แบ่งเป็น อาจารย์จำนวน 2 คน นักศึกษาจำนวน 23 คน

2. เครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือสำหรับการเก็บข้อมูลดังนี้ 1) การสนทนากลุ่มย่อย (focus group) ในประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning) ของนักศึกษาเชิงสหวิทยาการ โดยกำหนดประเด็นหลักในการสนทนากลุ่มย่อยจาก โจทย์งานวิจัยและวัตถุประสงค์งานวิจัย แล้วนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและ ขอข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข เมื่อแก้ไขเรียบร้อยแล้ว นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ทั้งนี้ ประเด็นหลักในการสนทนากลุ่มย่อยที่ได้รับการพัฒนาและปรับแก้แล้ว ประกอบด้วย 9 ประเด็นดังนี้

- 1) ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลเป็นอย่างไรในความคิดของท่าน
- 2) ท่านคิดว่าท่านมีทักษะอะไรเพิ่มขึ้นจากการที่ได้เรียนรู้ โดยใช้โครงการเป็นฐานผ่านการผลิตภาพยนตร์สั้น
- 3) การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานในมุมมองของท่านคืออะไร
- 4) ท่านคิดว่าการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานผ่านการผลิตภาพยนตร์สั้น ทำให้ท่านมีทัศนคติต่อการเป็นพลเมืองอย่างไร
- 5) ท่านคิดว่าท่านได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างไร จากการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานผ่านการผลิตภาพยนตร์สั้น
- 6) จงสะท้อนคิดจากการลงพื้นที่เข้าไปทำงานการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานผ่านการผลิตภาพยนตร์สั้น ในชุมชนที่ท่านได้ไปถ่ายทำ
- 7) ในมุมมองของท่านบทบาทการทำงานระหว่างคณะศึกษาศาสตร์และคณะสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นอย่างไร และท่านมีบทบาทอย่างไร
- 8) จากการทำงานท่านมีมุมมองของเครือข่ายทางสังคมเปลี่ยนไปหรือไม่ อย่างไร

9) ท่านคิดว่าจิตสำนึกพลเมืองประเด็นใดที่มีความสำคัญต่อสภาวะการณ์ในปัจจุบัน

ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มได้นำมาประมวล วิเคราะห์ และสังเคราะห์ตามประเด็น (Theme) เพื่อให้ได้ข้อสรุปความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มในประเด็นเกี่ยวกับความรู้ ทักษะและเจตคติ รวมทั้งความพึงพอใจของนักศึกษาที่ผ่านการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน(Project Based Learning) ผ่านการผลิตภาพยนตร์สั้น

2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาในด้านการจัดการเรียนรู้ ศีรษะวิธีการสร้างรูปแบบการเขียนข้อคำถาม และการออกแบบโดยใช้หลักของทฤษฎีมาสโลว์ ในเรื่องเกี่ยวกับความพอใจ (จักรกฤษณ์ แก้วประเสริฐ และคณะ. 2563 : 160 อ้างอิง Maslow.1970 :69 – 80) และขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจโดยมีจุดมุ่งหมายที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและครอบคลุมจากหนังสือ ตำรา และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) พงษ์รัตน์ ทวีรัตน์, (2543) โดยการหาค่า IOC ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.5 – 1.00 IOC ระดับความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.85 โดยพิจารณาความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ด้านกระบวนการ ประกอบด้วยประเด็นประเมิน

- 1.กระบวนการ การคัดเลือกประเด็นที่เลือกเรียนรู้ร่วมกัน
- 2.กระบวนการวางแผนปฏิบัติการร่วมกัน
- 3.กระบวนการลงพื้นที่เพื่อถ่ายทำสารคดี/ภาพยนตร์สั้นร่วมกัน
- 4.กระบวนการเผยแพร่ผลงาน สารคดี/ภาพยนตร์สั้นร่วมกัน
- 5.ภาพรวมรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ
- 6.ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม

ด้านวิทยากร ประกอบด้วยประเด็นประเมิน

- 1.ความรู้ความสามารถของวิทยากร
- 2.การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร
- 3.การเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นและซักถาม
- 4.ประโยชน์ที่ได้รับจากวิทยากร โดยสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้

ด้านกรที่มีส่วนร่วม ประกอบด้วยประเด็นประเมิน

- 1.การเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมตามโอกาสต่างๆ
- 2.ความสัมพันธ์ในการร่วมคิด ร่วมทำ
- 3.มีการสร้างเครือข่ายในการทำกิจกรรมร่วมกัน

และจัดทำเครื่องมือแบบประเมินเกี่ยวกับความรู้ ทักษะและเจตคติ รวมทั้งความพึงพอใจในการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยแบ่งเป็น 2 ระดับดังนี้

1.1 ระดับบุคคล ประเมินความรู้และเข้าใจในบทบาท (ก่อน-หลัง) ความรู้และทักษะในการผลิต(ก่อน-หลัง) ความรู้และความเข้าใจในการเรียนการสอนรูปแบบการใช้โครงการเป็นฐาน (Project Based Learning) (ก่อน-หลัง) ทศนคติที่มีต่อการเรียนรู้อารเป็นพลเมือง และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเชิงบวกในการเป็นพลเมืองระดับใด

1.2 ระดับชุมชน ประเมิน ระดับการเปิดพื้นที่ใหม่เพื่อการสื่อสารในชุมชนการเรียนรู้ร่วมกัน ระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทั้งด้านการศึกษาและการสื่อสาร ระดับความสัมพันธ์ ในกระบวนการวางแผนการผลิตกระบวนการผลิต และหลังการผลิต และระดับการสร้างจิตสำนึกพลเมือง

แล้วทำการสร้างแบบประเมิน ตั้งข้อคำถามให้ครอบคลุมและตรงวัตถุประสงค์ตามหลักการที่ได้กำหนดไว้ โดยมีการแจกแจงรายละเอียดครบถ้วน และครอบคลุมตามหลักการที่จะวัด ซึ่งแบบประเมินความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบคำถาม ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ และระดับความรู้ ทักษะและเจตคติ รวมทั้งความพึงพอใจในการเป็นพลเมืองดิจิทัล ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ซึ่งแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นข้อแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating) และกำหนดค่าเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likerts) มีเกณฑ์การให้น้ำหนักคะแนนเมื่อสร้างแบบสอบถามเสร็จแล้ว นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและขอข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อจะได้นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุง แก้ไข นำแบบประเมิน ความพึงพอใจที่แก้ไขเรียบร้อยแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนนำประเมินกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.การเก็บข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลเพื่อให้ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ ที่วิจัยได้ดำเนินการวางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- 1) ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศและการสื่อสาร การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน มิติพลเมืองและมิติท้องถิ่นวิวัฒน์
- 2) จัดการประชุมเพื่อระดมสมองออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสหวิทยาการของอาจารย์ระหว่างศาสตร์ทางการศึกษาและศาสตร์ทางสารสนเทศและการสื่อสาร
- 3) ร่วมกันสร้างแผนกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ผ่านภาพยนตร์สั้น
- 4) นำแผนกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ผ่านภาพยนตร์สั้นไปใช้กับนักศึกษา ครอบคลุมวิชา 071412 ประชาธิปไตยและพลเมืองที่พึงประสงค์ของประชาสังคม ครอบคลุมวิชา 071417 การบูรณาการแหล่งวิทยาการเรียนรู้ท้องถิ่น และครอบคลุมวิชา สด 317 การเขียนบทรายการวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ สด 315 วิชาการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ ประกอบด้วย
 - 4.1) สร้างแบบประเมินเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ และเจตคติของนักศึกษาในการเป็นพลเมืองดิจิทัล
 - 4.2) Pre-production การวางแผน การจัดทำเนื้อหา การเขียนบท /คัดเลือกบทจาก 6 กลุ่ม ให้เหลือเพียง 4 กลุ่ม โดยคณะอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้คัดเลือก
 - 4.3) Production การลงพื้นที่ถ่ายทำ การใช้อุปกรณ์ในการถ่ายทำ ถ่ายทำตามตาราง แผนการทำงาน
 - 4.4) Post-production การตัดต่อลำดับภาพ การลงเสียง และการเพิ่มกราฟิก
- 5) นักศึกษาจำนวน 4 กลุ่ม ผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นจำนวน 4 ชิ้นงาน ซึ่งสัมพันธ์กับมิติพลเมืองและมิติท้องถิ่นวิวัฒน์
- 6) นำสื่อภาพยนตร์สั้นจำนวน 4 เรื่องที่ได้รับการคัดเลือกจาก 6 เรื่อง ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 2 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการถ่ายทำ จำนวน 2 ท่าน พิจารณาและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 7) ปฏิบัติการ Social Lab เพื่อให้นักศึกษาที่สนใจและเคยผ่านการผลิตหนึ่งสั้นในชั้นเรียนมาแล้วมาฝึกปฏิบัติการทำหนึ่งสั้นร่วมกับอาจารย์และทีมงานมืออาชีพ
- 8) จัดฉายภาพยนตร์สั้น ของนักศึกษาจำนวน 4 เรื่อง และภาพยนตร์สั้นที่ทำร่วมกับอาจารย์จำนวน 1 เรื่อง
- 9) กำหนดประเด็นหลักในการสนทนากลุ่มย่อยเกี่ยวกับการเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning) ของนักศึกษาเชิงสหวิทยาการ

- 10) ดำเนินการจัดทำสนทนากลุ่มย่อย(Focus Group)
- 11) ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ผ่านภาพยนตร์สั้น
- 12) ประเมินความความรู้ ทักษะและเจตคติ รวมทั้งความพึงพอใจในการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- 13) ประมวลผลการศึกษา และดำเนินการเขียนรายงานวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์หาผลการเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning) ของนักศึกษาเชิงสหวิทยาการ โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า การหาค่าเฉลี่ย ใช้สูตรเฟอร์กูสัน (Ferguson,1987) การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตรเฟอร์กูสัน (Ferguson,1987) ค่าร้อยละ (Percentage) (จักรกฤษณ์ แก้วประเสริฐ และคณะ, 2563)

2. การวิเคราะห์ระดับคะแนนของแบบทดสอบความพึงพอใจของนักศึกษาในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ผ่านภาพยนตร์สั้น และแบบประเมินความความรู้ ทักษะและเจตคติ รวมทั้งความพึงพอใจในการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่าการหาค่าเฉลี่ย ใช้สูตรเฟอร์กูสัน (Ferguson, 1987) การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตรเฟอร์กูสัน (Ferguson,1987) ค่าร้อยละ (Percentage) (จักรกฤษณ์ แก้วประเสริฐ และคณะ, 2563)

ผลการวิจัย

หลังจากได้ศึกษากระบวนการพัฒนาทักษะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสหวิทยาการของอาจารย์ ระหว่างศาสตร์ทางการศึกษาและศาสตร์ทางสารสนเทศและการสื่อสาร ในแง่ของการออกแบบประเด็น เนื้อหา พื้นที่เทคนิคการถ่ายทำ และสุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์ เมื่อพิจารณาขั้นตอน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต พบว่านักศึกษาสามารถร่วมกันกำหนดประเด็นและเนื้อหาได้ว่า จะเล่าประเด็นใด ใครเป็นคนเล่า มีการนำข้อมูลเนื้อหาที่ค้นคว้ามาร่วมกันกำหนดประเด็นในมุมมองที่แตกต่างกัน แล้วนำข้อมูลนั้นมาจัดเป็นหมวดหมู่และเลือกหมวดหมู่ที่สำคัญมีความแตกต่างจากประเด็นที่สื่ออื่นๆ เสนอ มีความแปลกใหม่ เลือกเอาประเด็นที่มีความชัดเจนเพียงประเด็นเดียวมานำเสนอ เพื่อผู้รับสารจะสามารถเข้าใจได้ง่าย และตรงประเด็นตามที่เรายกจะสื่อ โดยผู้ผลิตจะต้องมีกระบวนการเล่าเรื่อง เพื่อสื่อความหมายไปยังผู้ชมด้วยภาพและเสียง ผ่านโครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

การสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน : การนำกรณีตัวอย่าง เช่น การนำนักวิชาการที่มีประสบการณ์ในการลงพื้นที่และศึกษาวิจัยร่วมกับชุมชน มาเล่าประสบการณ์การสร้าง ความสัมพันธ์กับชุมชนในห้องเรียนก่อนให้นักศึกษาลงพื้นที่ค้นหาข้อมูลในชุมชนเพื่อมาเขียนเป็นบทเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ ทำให้นักศึกษาเห็นภาพและตั้งคำถามว่าหากตนเองลงพื้นที่แล้วพบเจอปัญหาจะต้องปฏิบัติตนอย่างไรถึงจะได้ข้อมูลเหล่านั้นมา ซึ่งนักศึกษาก็ได้รับคำแนะนำเป็นอย่างดีจากวิทยากร จากเรื่องเล่าเป็นบท: ขั้นตอนนี้นักศึกษาอาจจะต้องมีตัวละครในใจสักหนึ่งคน ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูล (Research) เป็นการหารายละเอียดของตัวละคร จุดประสงค์คือเก็บเกี่ยวข้อมูลของตัวละครให้ได้มากที่สุด สร้างเป็นประวัติของตัวละคร วิธีการที่ตัวละครปฏิบัติให้ได้มาซึ่งเป้าหมายนั้นก็ต่างกันไป ยิงตัวละครไกลจากเราเท่าไรยิ่งจำเป็นต้องทำการศึกษาค้นคว้า เช่น วิธีแก้ปัญหามาของเด็ก การยอมรับ ความสูญเสียคนรักของพยาบาล ซึ่งจากผลการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง เลือกที่จะเล่าผ่านตัวละครที่เป็นคนรุ่นใหม่ ซึ่งเป็นประสบการณ์ร่วมของตนเองหรือคนใกล้ชิด และมีแก่นเรื่อง (Theme) ที่บ่งบอกถึงคุณค่าของเรื่องที่เล่า เช่น แก่นเรื่อง (Theme) คุณค่าของความเป็นเพศทางเลือกคุณค่าของผ้าพื้นเมืองร่วมสมัย เป็นต้น

สำหรับขั้นตอนการถ่ายทำ และหลังการถ่ายทำ จากการศึกษพบว่า นักศึกษามีทักษะเพิ่มขึ้นและมองว่าการทำหนังสือไม่ได้เป็นเรื่องยาก หากเรามีแก่นเรื่อง (Theme) ประเด็น (Concept) และแนวคิดหลัก (Main message) ที่จะสื่อสารไปอย่างชัดเจน นอกจากนี้ นักศึกษายังมีทักษะทางด้านเทคนิคการถ่ายทำเพิ่มขึ้น หลังจากเข้าร่วมกระบวนการ Social lab ซึ่งนักศึกษาได้ถ่ายทำร่วมกับอาจารย์และมีอาชีพภายนอก ทำให้เห็นวิธีการทำงานอย่างเป็นระบบตามบทบาทหน้าที่ของแต่ละฝ่ายซึ่งไม่มีการก้าวร้าวกัน เทคนิคต่างๆ ที่มีอาชีพใช้ ที่สำคัญคือได้ลงมือปฏิบัติโดยมีมืออาชีพทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาสร้างความมั่นใจและมั่นใจในการใช้อุปกรณ์แก่นักศึกษา และนักศึกษาจึงได้นำความรู้ที่ได้เหล่านั้นมาใช้ในภาพยนตร์สั้นของตนเองต่อไป นอกจากนี้ยังพบว่าในขั้นตอนหลังการถ่ายทำคือ การตัดต่อ หากนักศึกษามีเวลาในการปรับแก้ผลงานหลายๆ รอบจะทำให้ให้นักศึกษาได้เรียนรู้เทคนิควิธีการ การใช้เครื่องมือในการตัดต่อได้เต็มประสิทธิภาพมากกว่านี้ เนื่องจากเทคนิคการตัดต่อ นับเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งสมบูรณ์แบบได้สำหรับผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ได้แบ่งการนำเสนอผลการศึกษาไว้ 2 ส่วน ดังนี้

ผลการศึกษาร่วมที่ 1 ผลการเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning) ของนักศึกษาระหว่าง ศาสตร์ทางการศึกษาและศาสตร์ทางสารสนเทศและการสื่อสารผ่านการออกแบบและสร้างภาพยนตร์สั้น ด้วยการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) โดยศึกษาจากตัวแทนจากนักศึกษา 2 สถาบัน ใน 4 ภาควิชา โดยการตั้งคำถาม 9 คำถาม พบว่า ความเป็นพลเมืองนั้นมีบริบทแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงเพราะในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีมีการพัฒนาและทันสมัยมากขึ้นอยู่ตลอดเวลา พลเมืองดิจิทัลควรที่จะต้องรู้จักใช้ประโยชน์อย่างรู้เท่าทัน และเข้าใจถึงสิทธิบนโลกออนไลน์ ความรับผิดชอบบนโลกออนไลน์ซึ่งเห็นเป็นพื้นฐานสำคัญพอๆ กับความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคมโดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก พลเมืองดิจิทัลต้องมีความฉลาดอันเกิดจากจิตสำนึก กลุ่มตัวอย่างเกิดทักษะการคิดวางแผนข้อมูลอย่างเป็นระบบ การลำดับความคิดเรื่องราว การเล่าเรื่อง การเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียดถี่ถ้วน จนสามารถเล่าเรื่องจากตัวหนังสือเป็นภาพยนตร์สั้นได้เป็นทักษะที่นักศึกษาได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านการผลิตภาพยนตร์สั้นมากที่สุด นอกจากนี้ผลการศึกษายังพบว่ากระบวนการคิดวิเคราะห์ วางแผนการทำงาน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงานต่างสถาบัน นักศึกษามีความเข้าใจที่ตรงกับแนวคิด Project Base Learning เป็นส่วนใหญ่ แม้จะมีความคิดเห็นที่หลากหลายแต่ครอบคลุมตามแนวคิดนี้ อย่างไรก็ตามพบว่าการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ เป็นการเรียนโดยใช้การกระทำแรงผลักดัน (Passion) ในสิ่งที่ตนสนใจและค้นคว้า จนสามารถแปลข้อมูลนั้นๆ เพื่อจะสื่อสารได้ เพราะการเรียนรู้ที่องค์ความรู้สรุปจบแค่ตัวเอง โดยไม่ได้ส่งทอดถึงผู้อื่นก็เป็นการเรียนรู้ที่ดี แต่ไม่ได้สร้างประโยชน์ให้แก่สังคมกว้าง ดังนั้นการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานคือการสร้างผลสะท้อน (Impact) ผ่านการกระทำ (Passion) ของตนเอง ประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นคือกลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านการผลิตภาพยนตร์สั้น มีการเปิดรับกับการเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนต่างสถาบัน ยอมรับในความเห็นที่แตกต่างหลากหลาย เข้าใจการทำงานสร้างสรรค์ และมองภาพเป็นรูปธรรม ด้วยการลงมือปฏิบัติจนจับต้องได้ เช่น การผลิตสื่อที่สร้างสรรค์แม้จะเป็นระบอบเสียงเล็กๆ แต่ก็ส่งผลต่อความคิด พฤติกรรมของคนในสังคมได้ กลุ่มตัวอย่างค้นพบว่าตนเองได้ก้าวข้ามขีดจำกัดของตนเอง เพราะเป็นเรื่องที่ยากมากในการทำให้เกิดสำนึกในอัตลักษณ์ของท้องถิ่นผ่านสื่อ โดยสิ่งที่นักศึกษาได้รับคือทำอย่างไรก็ได้ให้สิ่งถูกปลุกขึ้นมา และเชื่อมโยงไปยังอัตลักษณ์อื่นๆ ด้วย จึงเกิดการคิดที่พยายามหลุดกรอบเดิมๆ ด้วยการนำเอาวัฒนธรรมที่บอบบางมาสอดแทรกไว้ในภาพยนตร์ และยังทำให้รู้ว่าในประเทศไทยยังมีพลเมืองคืออยู่มาก เห็นได้จากการให้ความร่วมมือในการทำงาน การช่วยเหลือกัน การให้ข้อมูลตามความจริง

การดูแลกัน ทำให้รู้สึกว่าจะไม่ว่าจะเป็นพลเมืองของไทย หรือบุคคลที่เข้ามาเพื่อทำงาน สร้างอาชีพ ต่างก็กลายเป็นพลเมืองของประเทศแล้ว เพราะทุกคนที่มาทำงานในประเทศต่างก็กลายเป็นฟันเฟือง ของกลไกขนาดใหญ่ที่ชื่อว่าประเทศไทย การที่ไปดูถูก ไม่ให้เกียรติ ไม่ให้การดูแลความเป็นอยู่ของเขา ก็เหมือนกับการปล่อยให้ฟันเฟืองชิ้นเล็กๆ เหล่านั้นค่อยๆ ขึ้นสนิมและรื้อวันผุพังไปตามกาลเวลา

ข้อค้นพบที่น่าสนใจในเชิงของสหวิทยาการ เนื่องจากมีการนำเอาศาสตร์หลายแขนงเข้ามาเรียนรู้ ร่วมกัน ดังนั้นศาสตร์ทางด้านศึกษาศาสตร์เมื่อได้เรียนรู้แลกเปลี่ยนกับศาสตร์ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสาร จึงสามารถเพิ่มพูนซึ่งกันและกันได้เป็นอย่างดี เพราะครูก็จำเป็นต้องใช้ทักษะในการสื่อสาร และต้องเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องนำไปสอนอยู่ตลอดเวลา กระบวนการนี้จึงสามารถดึงเอาศักยภาพของทุกคนออกมาได้อย่างเต็มที่ นักศึกษามีมุมมองที่เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น ดังที่นักศึกษาคณะหนึ่งได้ให้ความเห็นในประเด็นนี้ว่า การที่จะเปลี่ยนแปลงหรือทำอะไรสักอย่างหนึ่งเพื่อให้สังคมดีขึ้น เราไม่สามารถทำได้ลำพังตัวคนเดียวเสมอไป ในหลายๆ ครั้งยังมีผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกับเรา เมื่อรวมพลังกันจะสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ได้

ข้อค้นพบสุดท้าย จากการศึกษาในประเด็นจิตสำนึกพลเมืองของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสถานการณ์ในปัจจุบัน พบว่า ถ้าทุกคนเข้าใจความแตกต่างกัน การสร้างวาทกรรมเพื่อกดขี่ยอมจะไม่เกิดขึ้น เราจะเข้าใจผู้อื่น อย่างเคารพและรับผิดชอบ เหนือสิ่งอื่นใดคือเป็นผู้มีจิตสาธารณะ ที่มีสำนึกต่อส่วนรวม

ผลการศึกษาคส่วนที่ 2 ศึกษาความรู้ ทักษะและเจตคติ รวมทั้งความพึงพอใจในการเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักศึกษาสหวิทยาการ ที่ผ่านการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ผ่านภาพยนตร์สั้น พบว่า นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจ ทักษะ และพฤติกรรมในการเป็น พลเมืองดิจิทัล ผ่านกระบวนการ PBL ในระดับมาก ทั้งในระดับบุคคลและชุมชน เช่นเดียวกับความ พึงพอใจในด้านต่าง ๆ ของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะ เป็นกระบวนการคัดเลือกประเด็นที่เลือก เรียนรู้ร่วมกัน กระบวนการวางแผนปฏิบัติการร่วมกัน กระบวนการลงพื้นที่เพื่อถ่ายทำ ภาพยนตร์สั้น และกระบวนการเผยแพร่ผลงานในระดับมาก นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความพึงพอใจต่อภาพรวม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ มีความพึงพอใจต่อระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสม สำหรับความพึงพอใจด้านวิทยากร และความพึงพอใจด้านการมีส่วนร่วม พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจ ในระดับมากเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ในการเรียนรู้ในรูปแบบของการใช้โครงการเป็นฐาน ทำให้นักศึกษามองภาพรวมออก และสามารถถอดบทเรียนความพึงพอใจของตนเองออกมาได้ผ่านการคิดอย่างเป็นระบบในรูปแบบของ กระบวนการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน โดยนักศึกษาได้ฝึกเขียนโครงการ และปฏิบัติการด้วยกระบวนการ 3 P

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ผลการวิจัยเรื่อง การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านภาพยนตร์สั้นและสารคดี เชิงสหวิทยาการ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การศึกษาส่วนที่ 1 สรุปผลการเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning) ของนักศึกษาระหว่าง ศาสตร์ทางการศึกษาและศาสตร์ทางสารสนเทศและการสื่อสารผ่านการออกแบบและสร้าง ภาพยนตร์สั้นด้วยการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) โดยศึกษาจากตัวแทนจาก นักศึกษา 2 สถาบัน ใน 4 กระบวนวิชา โดยการตั้งคำถาม 9 คำถาม พบว่า ความเป็นพลเมืองนั้นมี บริบทแวดล้อมที่เปลี่ยนไป เพราะในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีมีการพัฒนาและทันสมัยมากขึ้นอยู่ ตลอดเวลา พลเมืองดิจิทัลควรที่จะต้องรู้จักใช้ประโยชน์อย่างรู้เท่าทัน และเข้าใจถึงสิทธิบนโลกออนไลน์ ความรับผิดชอบบนโลกซึ่งเห็นเป็นพื้นฐานสำคัญพอๆ กับความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคมโดยไม่ ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก พลเมืองดิจิทัลต้องมีความฉลาดอัน เกิดจากจิตสำนึก กลุ่มตัวอย่างเกิด ทักษะการคิด วางแผนข้อมูลอย่างเป็นระบบ การลำดับความคิดเรื่องราว การเล่าเรื่อง

การเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียดถี่ถ้วน จนสามารถเล่าเรื่องจากตัวหนังสือเป็น ภาพยนตร์สั้นได้เป็นทักษะที่นักศึกษาได้จากการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านการผลิตภาพยนตร์สั้นมากที่สุด

นอกจากนี้ยังค้นพบกระบวนการคิดวิเคราะห์ วางแผนการทำงาน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงานต่างสถาบัน เป็นอีกประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากการ ศึกษาในครั้งนี้ สัมพันธ์กับแนวคิดของ Jane Krauss & Suzie Boos (2013:5-6) ได้ให้ข้อเสนอว่า การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ผู้เรียนจะเข้าถึงองค์ความรู้ ทักษะที่สำคัญและแนวโน้มที่จะ ทำหรือจัดการด้วยการสืบสอบ การใช้คำถามปลายเปิดไปสู่การสร้างความหมายและส่งผ่านไปถึง เป้าหมาย การให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนต้องลดบทบาท โดยตรงของตนแต่ต้องออกแบบ เตรียมกระบวนการเรียนรู้ที่จะแนะนำผู้เรียนคู่ขนานไปกับการเรียนรู้ของผู้เรียน

นอกจากนี้พบว่า นักศึกษามีความเข้าใจที่ตรงกับแนวคิด Project Base Learning เป็นส่วนใหญ่ แม้จะมีความคิดเห็นที่หลากหลายแต่ก็ยังคงครอบคลุมตามแนวคิดนี้ อย่างไรก็ตามพบว่าการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ เป็นการเรียนโดยใช้การกระทำ แรงผลักดัน (Passion) ในสิ่งที่ตนสนใจและค้นคว้า จนสามารถแปลข้อมูลนั้นๆ เพื่อจะสื่อสารได้ เพราะการเรียนรู้ที่องค์ความรู้สรุปแค่ตัวเอง โดยไม่ได้ส่งทอดถึงผู้อื่นก็เป็นการเรียนรู้ที่ดี แต่ ไม่ได้สร้างประโยชน์ให้แก่สังคมวงกว้าง ดังนั้นการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานคือ การสร้างผลสะท้อน (Impact) ผ่านการกระทำ (Passion) ของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการแสวงหาความรู้ (John Larmer, 2013) ที่ผู้เรียนต้องการแสวงหาความรู้ การเข้าใจโมโนทัศน์และ การประยุกต์ใช้ทักษะที่สำคัญ การตอบจากกระบวนการใช้คำถามและการสร้างสรรค์ผลผลิตที่เกิดจาก โครงงาน การเริ่มต้นด้วยการเข้าสู่กิจกรรมหรือเหตุการณ์ต่างๆ ไปที่นำเสนอและความสนใจที่จะเรียนรู้

ที่น่าสนใจคือกลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านการผลิต ภาพยนตร์สั้น มีการเปิดรับกับการเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนต่างสถาบัน ยอมรับในความเห็นที่แตกต่าง หลากหลาย เข้าใจการทำงานสร้างสรรค์ และมองภาพเป็นรูปธรรม ด้วยการลงมือปฏิบัติจนจับต้องได้ เช่น การผลิตสื่อที่สร้างสรรค์แม้จะเป็นกระบอกเสียงเล็กๆ แต่ก็ส่งผลต่อความคิด พฤติกรรมของคนในสังคมได้

จากการศึกษาในประเด็นจิตสำนึกพลเมืองของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสถานการณ์ในปัจจุบัน พบว่า ถ้าทุกคนเข้าใจความแตกต่างกัน การสร้างวาทกรรมเพื่อกดขี่ย่อมจะไม่เกิดขึ้น เราจะเข้าใจผู้อื่น อย่างเคารพและรับผิดชอบ เหนือสิ่งอื่นใดคือเป็นผู้มีจิตสาธารณะ ที่มีสำนึกที่ต่อส่วนรวม ซึ่งตรงกับความหมายของ พลเมืองดิจิทัล (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2560) ที่กล่าวถึงพลเมืองมีส่วนร่วม สามารถใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองและรวมกลุ่ม เพื่อแก้ไขปัญหาพัฒนาสื่อ ข่าวสาร แหล่งสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่มและชุมชนได้อย่างแท้จริง

การศึกษาส่วนที่ 2 รูปแบบสำรวจผลความพึงพอใจในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาที่ผ่านการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ผ่านภาพยนตร์สั้น พบว่า นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจ ทัศนคติ และพฤติกรรมในการเป็นพลเมืองดิจิทัล ผ่านกระบวนการ PBL ในระดับมาก ทั้งในระดับบุคคลและชุมชน เช่นเดียวกับ ความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการคัดเลือก ประเด็นที่เลือกเรียนรู้ร่วมกัน กระบวนการวางแผนปฏิบัติการร่วมกัน กระบวนการลงพื้นที่เพื่อถ่ายทำ ภาพยนตร์สั้น และกระบวนการเผยแพร่ผลงาน ในระดับมาก นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความพึงพอใจต่อ ภาพรวมรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ มีความพึงพอใจต่อระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสม ความพึงพอใจด้านวิทยากร และความพึงพอใจด้านการทำงานมีส่วนร่วม พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจ ในระดับมากเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ในการเรียนรู้ในรูปแบบของการใช้โครงงานเป็นฐาน ทำให้นักศึกษามองภาพรวมออก

และสามารถถอดบทเรียนความพึงพอใจของตนเองออกมาได้ผ่านการคิดอยากเป็นระบบทั้งในรูปแบบของกระบวนการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน โดยนักศึกษาได้ฝึกเขียนโครงการ และกระบวนการ 3 P ดังที่ John Larmer (2013) นำเสนอว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้เรียนสร้างกระบวนการทำงานร่วมกันที่มีประสิทธิภาพและการเคารพซึ่งกันและกันจากความหลากหลายในกลุ่มที่ร่วมกันแก้ปัญหา รวมทั้งเป้าหมายแห่งความสำเร็จ ตั้งเป้าหมายที่ร่วมกันรับผิดชอบเพื่อสร้างงานที่สมบูรณ์ที่เกิดจากความสำเร็จของทีมอันเกิดจากผู้เรียนดีกว่าการทำงานด้วยปัจเจกบุคคล รวมทั้งประสิทธิภาพของการสื่อสารของผู้เรียนทั้งการเผชิญหน้าและการใช้สื่อผสมสำหรับเป้าหมายที่หลากหลาย ซึ่งสามารถจัดการผ่านข้อมูลและข้อค้นพบ รวมทั้งส่งประสิทธิผลนั้นผ่านสื่อออนไลน์ การสื่อสารนี้หมายรวมถึงการสนทนาและการเขียนความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่ได้ถูกเลือกสรรและใช้อย่างเป็นกลาง

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยได้มีข้อเสนอแนะเชิงพัฒนาและการนำไปใช้ในประเด็นหลัก คือ เมื่อเกิดกระบวนการทำซ้ำแล้วควรมีการต่อยอดในประเด็นอื่น ๆ นอกเหนือจากประเด็นพลเมืองและท้องถิ่นศึกษา เช่น ประเด็นเท่าทันสื่อ ความรับผิดชอบต่อสื่อ ความรุนแรงทางโลกออนไลน์ เป็นต้น ควรมีการนำองค์ความรู้ไปพัฒนาในหลักสูตรเป็นรายวิชาใหม่ที่มีความเป็นสหวิทยาการอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น และควรเพิ่มช่องทางการเผยแพร่ผลงานให้เป็นรูปแบบ Platform ทาง Digital

สำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาซ้ำ เพื่อเสริมความเชื่อมั่นให้กับองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาวิจัย และปรับกระบวนการให้สอดคล้องกับระยะเวลา ในการเรียนรู้ของแต่ละสถาบันการศึกษา นอกจากนี้ควรมีการเพิ่มผลงานหนังสือมากขึ้น เพื่อจะได้นำเอาบทเรียนที่ผิดพลาดจากเรื่องแรกมาปรับใช้ในเรื่องต่อไป รวมทั้งมีการสนับสนุนทุนในการลงพื้นที่และผลิตผลงานจะทำให้งานมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- จักรกฤษณ์ แก้วประเสริฐ และคณะ.(2563).“การพัฒนาภาพยนตร์สั้นส่งเสริมการท่องเที่ยวในสังคัมพู วัฒนธรมย่านเมืองเก่า จังหวัดสงขลา”. *นิเทศศาสตร์ปริทัศน์*.24 (3)
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัย.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.(2560). *กรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: เครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย.
- อนุรักษ์ ลาวิลาส.(2554). *ลักษณะการเป็นพลโลก* สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/kruanuruk/home/rongreiyngmatrthansaklworld-classtandardschool/laksnakarpenphllok>
- เอกสารประกอบการสัมมนาMIDL : อำนาจในมือพลเมือง ผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง (Conference on Media, Information and Digital Literacy (MIDL) for Social Justice: Empowering Citizens to Create Change) วันที่ 20-21 กรกฎาคม 2560 ณ โรงแรมแมนดาริน สามย่าน กรุงเทพฯ.
- Krauss, Jane and Suzie Boss. (2013). *Thinking Through Project Based Learning Guiding Deeper Inquiry*. United State of America: Corwin A SAGE Company.
- Larmer. John.(2018) *What is Interdisciplinary Teaching?* Retrieved from <https://serc.carleton.edu/econ/interdisciplinary/what.html>.
- Ferguson, R. I.,(1987). Accuracy and precision of methods for estimating river loads. *Earth Surface Processes and Landforms*,12(1)