

รูปแบบการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน Teaching Model for Social Media Literacy in Children and youth

นุชฤดี รุ่ยไหม*
Nuchruedee Rooymai*

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
Asst.prof Faculty of Management Science, Suan Dusit University

*Corresponding email: ajarnsandy@gmail.com

Received: September 15, 2025 ; Revised: November 24, 2025 ; Accepted: December 4, 2025

บทคัดย่อ

สื่อสังคมออนไลน์มีทั้งประโยชน์และโทษเป็นอย่างมากกับเด็กและเยาวชน เพราะยังไม่สามารถวิเคราะห์กลั่นกรองข้อมูลข่าวสารได้อย่างถี่ถ้วน ซึ่งอาจทำให้เกิดพฤติกรรมด้านลบ ทำให้เกิดผลเสียต่อตนเองและคนรอบตัว ขณะเดียวกันสื่อสังคมออนไลน์ก็มีประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน ในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และเรื่องราวต่าง ๆ ที่น่าสนใจ ซึ่งพฤติกรรมของเด็กในยุคนี้ไม่ชอบถูกบังคับ แต่เลือกที่จะศึกษาเรื่องที่สนใจจากสื่อสังคมออนไลน์ที่มีข้อมูลข่าวสารมหาศาลด้วยตัวเอง ดังนั้นถ้าเด็กและเยาวชน ไม่สามารถรู้เท่าทันสื่อ หรือมีภูมิคุ้มกันในการรับสื่อต่ำ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ก็อาจเกิดผลเสียมากกว่าผลดี จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่กลุ่มเด็กและเยาวชนต้องมีความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์และเลือกรับสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) คือ ทักษะความชำนาญด้านต่าง ๆ ของบุคคล ที่มีความสามารถในการคิด การวิเคราะห์ และการประเมิน สามารถตีความข้อมูลข่าวสาร จากสื่อที่ได้รับว่า ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาเป็นความจริงหรือไม่ สามารถ ทราบถึงวัตถุประสงค์ของข่าวสารที่ได้รับ โดยไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ การวัดความรู้เท่าทันสื่อ สามารถวัดได้จาก การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างสรรค์ และสามารถที่จะตีความประโยชน์ของการใช้งานเพื่อตอบสนองกับวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน และสามารถเข้าถึงสื่อและเข้าใจถึงหลักการได้อย่างถูกต้อง

การให้การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อ มีประสิทธิภาพสูงสุดกับเด็กในช่วงอายุระหว่าง 9-12 ปี ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับสื่อควรจะเริ่มตั้งแต่ระดับโรงเรียนประถมศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะปกป้องเด็กและเยาวชนให้พ้นจากอิทธิพลของสื่อ สามารถวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลข่าวสารจากสื่อได้ว่า ข้อมูลไหนจริง มีประโยชน์บ้าง สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อประโยชน์ของตนเอง สร้างสรรค์สังคม การจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา ต้องการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักเหตุ รู้จักผล สามารถคิดแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบตามหลักและกระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ และมีทักษะความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์ การจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต้องจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเน้นให้ผู้เรียนรู้อย่างมีความสุข โดยให้นักเรียนได้สัมผัสกับของจริงและ

ธรรมชาติเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแก่กลุ่มเด็กและเยาวชน สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์อย่างสูงสุด

คำสำคัญ : เยาวชน การรู้เท่าทันสื่อ สื่อสังคมออนไลน์

ABSTRACT

Social media offers both benefits and drawbacks for children, as they are still developing the ability to analyze and critically assess information. This lack of discernment can lead to negative behaviors affecting both themselves and those around them. However, social media can also serve as a valuable learning tool, allowing children to explore topics of interest and access a wealth of information. Unlike previous generations, children today prefer self-directed learning rather than being forced into traditional methods. If they lack media literacy or have low resistance to media influence, social media exposure can become harmful. Therefore, it is crucial to equip children with media literacy skills to help them critically evaluate and responsibly engage with digital content. Media literacy refers to an individual's ability to think critically, analyze, evaluate, and interpret information to determine its accuracy and intent, ensuring they are not easily influenced by misinformation. It can be assessed through key components such as access, analysis, evaluation, creativity, and comprehension of various media formats. Educating children about media literacy is most effective between the ages of 9-12, making it essential to introduce media education at the primary school level. Effective teaching and learning must be learner-centered and emphasize the joy of learning by allowing students to experience real things and nature to create knowledge and understanding for children and youth. This foundational knowledge enables children to use social media creatively and responsibly, maximizing its benefits while minimizing its risks

Keywords : Social Media, Youth, Media Literacy

บทนำ

ในปัจจุบันไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่าเด็กและเยาวชนไทยมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทางด้านความคิดและทางร่างกายที่รวดเร็วมากขึ้นกว่าในอดีต ทั้งนี้เนื่องจากกระแสความเจริญของโลก และรูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ที่สามารถทำให้เด็กและเยาวชน มีโอกาสได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ อย่างเปิดกว้าง และไร้ขีดจำกัด การถ่ายทอดและการซึมซับข้อมูลของสื่อเป็นไปอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ทำให้สื่อต่างๆ เข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อกระบวนการเรียนรู้ ความคิดเห็น เจตคติ ตลอดจนพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทย โดยเฉพาะสื่อใหม่ ที่เรียกว่าสื่อสังคมออนไลน์ หรือ โซเชียลมีเดีย (Social Media) เป็นสื่อมีบทบาทสำคัญต่อการใช้ชีวิตของคนยุคนี้เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการอัปเดตข่าวสาร ติดตามกระแสหรือเทรนด์ต่าง ๆ และสื่อสังคมออนไลน์มีความสะดวกสบายในการใช้งาน เข้าถึงได้ง่าย ต้นทุนต่ำ จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้คนนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ และกลุ่มที่น่าเป็นห่วงคือกลุ่มเด็กและเยาวชน เพราะกลุ่มนี้ยังขาด

วิจารณ์ญาณในการบริโภคสื่อ ซึ่งมีทั้งข่าวสารที่เกินจริง ข่าวเท็จ ข่าวปลอม และมิชฌาชีพแฝงตัวเข้ามาใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นข่าวทางสื่อมวลชนอยู่แทบทุกวัน (ชุดิมาภรณ์ คำชาย, 2562, หน้า 8)

จากผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนเจนเนอเรชั่นแซตในยุค New Normal ในเขตกรุงเทพมหานคร ของวนิชกุล เสนวงษ์ (2564) พบว่า วัยรุ่นไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน โดยใช้ทั้งอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ เช่น เว็บพนันออนไลน์ เว็บลามก ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ง่าย และเยาวชนยังไม่สามารถแยกแยะได้ว่าข้อมูลไหน ดีหรือไม่ดี มีคุณค่าหรือไม่ อีกทั้งการใช้โซเชียลมีเดียอาจส่งผลกระทบต่อจิตใจของเยาวชนอีกด้วย ซึ่งหากเป็นแบบนี้ต่อไปเรื่อย ๆ อาจเกิดพฤติกรรมที่รุนแรงขึ้น จนบางครั้งอาจนำไปสู่อาชญากรรม และเยาวชนอาจมีพฤติกรรมเลียนแบบข่าว และพวกเขาอาจมีความคิดว่าเด็กและเยาวชนอาจไม่โดนโทษร้ายแรงเหมือนกรณีที่เกิดขึ้นในสังคม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยด้านสื่อมวลชน รวมทั้งข้อคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้องพบว่า สื่อสังคมออนไลน์และสื่อทั่วไปที่เข้าถึงเด็กได้นั้นแม้ว่าจะช่วยให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน มีโลกทัศน์กว้างขึ้น ได้รับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ทันต่อเหตุการณ์ ได้เรียนรู้เทคโนโลยีต่าง ๆ ที่อาจนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตได้ แต่ผลกระทบจากอิทธิพลของสื่อ อาจก่อให้เกิดโทษซึ่งเป็นปัญหาต่อการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กได้ โดยการที่เด็กจะได้รับประโยชน์หรือโทษจากสื่อนั้นก็ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของสื่อที่นำเสนอ ซึ่งในปัจจุบันนี้โดยมากจะเป็นสื่อที่ให้โทษ และมีผลงานวิจัยมากมายเกี่ยวกับผลกระทบด้านลบของสื่อ ซึ่งลักษณะการเข้าไปมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนของสื่อมวลชน เป็นไปในลักษณะของการเลียนแบบ ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่งของเด็ก และส่งผลกระทบต่ออารมณ์และพฤติกรรม รวมทั้งความก้าวร้าวและรุนแรง และพฤติกรรมทางเพศ เด็กที่ใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปจนไม่ได้ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ไม่สามารถเล่น ได้ตอบ หรือทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีการแสดงออกของพฤติกรรมทางเพศมากขึ้น นอกจากนี้การรับสื่อที่ยั่วเย้าทางเพศบ่อย ๆ ยังจะส่งผลให้วัยรุ่นพัฒนาความเชื่อและบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมผิด ๆ เกี่ยวกับการแสดงออกทางเพศ เช่น เชื่อว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่ทุกคนในสังคมหมกมุ่น หรือเชื่อเกินความเป็นจริงเกี่ยวกับอัตราความถี่ของการมีเพศสัมพันธ์ของคนในสังคม ตลอดจนความเชื่อว่าการมีเพศสัมพันธ์ไม่มีความสัมพันธ์ต่อสถานภาพการทำงาน ซึ่งกำลังกลายเป็นปัญหาในสังคมไทยหลายด้าน เช่น การทำแท้งผิดกฎหมาย การท้องไม่พร้อม ปัญหาแม่วัยใส เป็นต้น (พรรณพิลาศ กุลดิolk, 2567, หน้า 73-77) การให้เด็กและเยาวชนมีความรู้เรื่องสื่อ หรือรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้เด็กและเยาวชนไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ มีวิจารณ์ญาณในการเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ เพื่อพัฒนาตนเองและเติบโตเป็นอนาคตของชาติที่มีคุณภาพได้

อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน

สื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ตามที่ตนสนใจ รับรู้ข้อมูลข่าวสารซึ่งพฤติกรรมของเด็กในยุคนี้ไม่ชอบถูกบังคับ แต่เลือกที่จะศึกษาเรื่องที่ตนสนใจจากสื่อสังคมออนไลน์ด้วยตัวเองมากกว่าการรู้เท่าทันสื่อ จึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะรูปแบบการหลอกลวงจากสื่อ มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบใหม่ไปเรื่อย ๆ ดังนั้นถ้าเด็กและเยาวชน ไม่สามารถรู้เท่าทันสื่อ หรือมีภูมิคุ้มกันในการรับสื่อต่ำ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ก็อาจเกิดผลเสียมากกว่าผลดี อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน อาจจำแนกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. อิทธิพลต่ออารมณ์และพฤติกรรม มีดังนี้

1.1 พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง มีการศึกษาวิจัยที่ค้นพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อที่มีเนื้อหาความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็ก การดูความรุนแรงจากสื่อจะทำให้เด็กเกิดการต่อต้านความกลัว ความกังวล เก็บกด ฝันร้าย นอนไม่หลับ และมีอาการผิดปกติจากความเครียด

1.2 ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เด็กที่ใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อประเภทอื่น ๆ มากจนไม่ได้ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ จนทำให้ไม่สามารถเล่น ได้ตอบ หรือทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

1.3 พฤติกรรมทางเพศ เนื้อหาของสื่อต่างๆ ในปัจจุบันมีการแสดงออกของพฤติกรรมทางเพศมากขึ้น นอกจากนี้การรับสื่อที่ยั่วเย้าทางเพศบ่อย ๆ ยังจะส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความเชื่อและบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมผิด ๆ เกี่ยวกับการแสดงออกทางเพศ

2. อิทธิพลต่อโภชนาการและสุขภาพ มีดังนี้

2.1 สมรรถภาพทางกาย เด็กที่ติดมือถือหรือใช้อินเทอร์เน็ตมากมักจะอ้วนไม่มีเวลาออกกำลังกาย ไม่ได้รับอากาศบริสุทธิ์และแสงแดดเท่าที่ควร อีกทั้งไม่ได้รับการพักผ่อนอย่างเพียงพอหากใช้เวลาไปกับสื่อดังกล่าวจนดึก และถ้าดูใกล้จนเกินควรสายตาอาจผิดปกติเนื่องจากได้รับรังสีจากจออีกด้วย

2.2 ภาวะทุพโภชนาการ เกิดจากอิทธิพลของโฆษณาที่เกี่ยวข้องกับสินค้าที่เป็นขนมกรุบกรอบหลากหลายชนิด หรือพฤติกรรมการใช้มือถือหรือคอมพิวเตอร์พร้อมกับรับประทานอาหารขนมกรุบกรอบไปด้วย

3. อิทธิพลต่อการพัฒนาสติปัญญา มีดังนี้

ผลกระทบจากการใช้สื่อของเด็กโดยเฉพาะเด็กเล็กก่อนวัยเรียนซึ่งเป็นวัยที่ต้องส่งเสริมพัฒนาการด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เด็กวัยนี้ที่อยู่หน้าจอเป็นเวลานานจะมีผลต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน การใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจสัมพันธ์กับการพัฒนาทางสติปัญญาที่แย่ลง ดังนี้

3.1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เด็กที่ใช้เวลากับสื่อประเภทหนึ่งมากเกินไปโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ จะขาดโอกาสที่จะได้รับประสบการณ์อื่น ๆ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความเข้าใจตนเอง และสิ่งแวดล้อมรอบตัว

3.2 ขาดนิสัยการอ่าน สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดีและนาน เพราะเด็กได้ยินทั้งเสียงและได้เห็นภาพที่เคลื่อนไหว จึงเป็นอุปสรรคอย่างยิ่งต่อการที่เด็กจะได้สัมผัสกับสื่ออื่น ๆ โดยเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์ เพราะสื่อสิ่งพิมพ์ที่ดีจะช่วยส่งเสริมทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้มาก

3.3 ทำให้ขาดโอกาสในการเล่น หรือทำให้การเล่นลดน้อยลง ซึ่งเป็นอันตรายอย่างมาก ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นสิ่งสำคัญต่อพัฒนาการด้านการเจริญเติบโต สามารถช่วย ขยายจินตนาการความคิดริเริ่มให้กว้างไกลออกไป อีกทั้งยังช่วยลดความวิตกกังวลลงได้

3.4 ขาดการคิดและการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีเหตุผล สารของสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่เน้นความบันเทิงและบางเรื่องมีเนื้อหาสาระไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น มีสาระเกี่ยวกับโซคลาง โสยศาสตร์ การแก้ปัญหาด้วยอารมณ์ หรือความรุนแรง เป็นต้น ซึ่งหากเด็กได้ดูโดยไม่มีการคอยชี้แจงให้เข้าใจเหตุผล คุณ หรือโทษของสารจากรายการนั้น ๆ เด็กจะได้รับรู้เรื่องที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม อันอาจมีผลทำให้เด็กไม่สามารถคิดหรือใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ตามวัย

4. อิทธิพลต่อวัฒนธรรม ทักษะคิด และค่านิยม มีดังนี้

4.1 การใช้ภาษา การใช้ภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องเหมาะสมของสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากควบคุมได้ยาก อาจจะทำให้เด็กเลียนแบบ หรือจำไปใช้โดยไม่ทราบว่ามีผิด

4.2 การถ่ายทอดวัฒนธรรม เนื้อหา หรือข้อมูลข่าวสารทางสื่อสังคมออนไลน์ที่มีสาระส่งเสริมความรู้ด้าน ศิลปวัฒนธรรมไทยมีน้อยและเด็กไม่ค่อยสนใจ ส่วนรายการที่นำเข้ามาจากต่างประเทศหรือมีรูปแบบเนื้อหาเลียนแบบ รายการต่างประเทศ ซึ่งมีระดับความนิยมเชิงตลาดสูงกลับเข้าถึงเด็กได้ง่าย ทำให้เด็กไทยมีโอกาสนิยมชมชอบและเลียนแบบ วัฒนธรรมต่างชาติได้มาก ซึ่งเนื้อหาบางอย่างไม่เหมาะสมกับวิถีชีวิตแบบไทย เช่น การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร หรือ การแสดงออกซึ่งกิริยาบางอย่างที่ไม่เหมาะสม

จากอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ข้างต้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่กลุ่มเด็กและเยาวชนต้องมีความรู้เรื่องการ รู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เพื่อสามารถวิเคราะห์และเลือกรับสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

1. ความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

1.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

ยูเนสโก (UNESCO, 2013) ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) ว่า เป็นทักษะความ ชำนาญและสามารถของตัวบุคคลในด้านใดด้านหนึ่ง เพื่อใช้ในการตีความ การตัดสินใจ หรือประเมินสื่อได้ด้วยตนเอง ไม่ว่าเราได้รับสื่อประเภทไหนก็จะสามารถประเมินว่าสื่อที่ได้รับมามีความน่าเชื่อถือหรือไม่ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลมีความ เข้าใจในการทำหน้าที่ของสื่อและใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ

พอตเตอร์ (Potter, 2018) ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นมุมมองจากการที่บุคคลเปิดรับสื่อ และตีความหมายของเนื้อหาสื่อตามที่ได้เปิดรับด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ และมีสติในการเปิดรับโดย วัตถุประสงค์ของการรู้เท่าทันสื่อ คือ การเสริมสร้างพลังอำนาจของบุคคล เพื่อให้สามารถควบคุมสื่อ ไม่ถูกสื่อครอบงำ

สรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) หมายถึงทักษะความชำนาญด้านสื่อของบุคคลที่มีความ สามารถในการคิด วิเคราะห์ และตีความข้อมูลข่าวสารว่า ข้อมูลข่าวสารนั้นเป็นความจริงหรือไม่ สามารถ ทราบถึง วัตถุประสงค์ของข่าวสารที่ได้รับ โดยไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ

1.2 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล ซึ่งได้รับบุ ไว้ในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชนขององค์การยูเนสโก (UNESCO, 2013) โดยอยู่ในกรอบแนวคิดเรื่อง “การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเสริมสร้างสมรรถนะในการเข้าถึง ข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและ เท่าเทียมกัน” โดยมีการระบุด้าน “การยกระดับการรู้เท่าทันสื่อให้สูงขึ้น” ส่งผลให้ประเทศสมาชิกขององค์การยูเนสโก ต้องรับหลักการนี้ไปใช้ในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละประเทศ การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่มองผู้รับสื่อเป็นผู้ที่มี ความสามารถในการวิเคราะห์และใช้สื่อได้เป็นอย่างดี โดยผู้รู้เท่าทันสื่อจะเป็นผู้บริโภคสื่ออย่างมีเหตุผล (Buckingham, 2003) จึงกล่าวได้ว่าการรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในโลกของการสื่อสารที่เปี่ยมล้นไปด้วย ข้อมูลข่าวสารทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ การรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญ เพราะช่วยให้บุคคลเป็นผู้ที่สามารถวิเคราะห์ มี วิจารณญาณและเป็นผู้รู้เท่าทันในทุกรูปแบบของสื่อ และไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ ผู้รับสื่อสามารถตั้งคำถามที่ ถูกต้องเกี่ยวกับสิ่งที่ดู อ่าน ฟังหรือได้รับได้ ด้วยตัวตนเองนั่นเอง

องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อประกอบไปด้วย 4 ด้าน ดังนี้ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2561, หน้า 6-10)

1. ทักษะการเข้าถึง (Access) หมายถึง การได้รับหรือสามารถค้นหาสื่อทุกประเภท ได้อย่างที่ต้องการ อย่างรวดเร็ว เข้าใจถึงเนื้อหาที่นำเสนอในสื่อทุกประเภท มีความสามารถในการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลากหลาย ไม่ผูกขาดอยู่กับสื่อใดสื่อหนึ่ง รวมทั้งความสามารถในการค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจกับข้อมูลที่ค้นหามา สามารถจดจำและเข้าใจถึงความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์และเทคนิคที่ใช้ทางสื่อสามารถเก็บและเลือกสรรข้อมูลที่มีประโยชน์ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ได้

2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze) หมายถึง การตีความเนื้อหาตามองค์ประกอบของสื่อว่า ส่งผลกระทบต่อสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจอย่างไร ต้องสามารถบอกถึงวัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน สามารถให้เหตุผลสนับสนุนการวิเคราะห์สื่อของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล สามารถใช้ความรู้เพื่อเปรียบเทียบ เพื่อหาความแตกต่าง รวมทั้งหาข้อเท็จจริง หรือความคิดเห็นของสื่อได้อย่างถูกต้อง

3. ทักษะประเมิน (Evaluate) หมายถึง การประเมินคุณภาพ หรือคุณค่าของเนื้อหาจากสื่อที่เผยแพร่ออกไป ได้ว่ามีคุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยแค่ไหน และสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ต่อผู้รับสารด้านใดบ้าง โดยสามารถตีความและรู้ถึงความหมายของข้อมูลข่าวสารที่ต้องการจะนำเสนอหรือมีการแอบแฝงของข้อมูลมา เพื่อสามารถตัดสินใจคุณภาพของสื่อ และสามารถตัดสินใจ หรือเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ได้

4. ทักษะสร้างสรรค์ (Create) หมายถึง การพัฒนาทักษะในการสร้างสื่อของตนเอง เมื่อมีความรู้ ความเข้าใจที่ถ่องแท้ ก็สามารถวิเคราะห์ วิจัย ประเมินค่าสื่อ เพื่อสร้างสื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์ความต้องการอย่างครบกระบวนการ และสมบูรณ์มากที่สุด

ตัวชี้วัดของการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ คือ สามารถเข้าถึงสื่อและเข้าใจถึงหลักการได้อย่างถูกต้อง พฤติกรรมบ่งชี้ของการรู้เท่าทันสื่อ มีดังนี้ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2561, หน้า 6-10)

1. ด้านการเข้าถึง มีตัวชี้วัด ดังนี้

- 1.1 อธิบายได้ถึงขอบเขตและบทบาทของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล
- 1.2 อธิบายวิธีการทำงานของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลแต่ละประเภท
- 1.3 อธิบายวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล
- 1.4 สามารถจำแนกประเภทและเปรียบเทียบคุณสมบัติของสื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกันได้
- 1.5 อธิบายประโยชน์ในการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันได้
- 1.6 อธิบายหลักการใช้อย่างเหมาะสม สารสนเทศและดิจิทัลอย่างถูกต้อง และปลอดภัยในการเข้าถึง ส่งต่อ และ

กระจายข้อมูลให้กับผู้อื่น

- 1.7 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง และปลอดภัย
- 1.8 ประเมินความเสี่ยง และผลที่อาจเกิดจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และ เทคโนโลยีดิจิทัล

2. ด้านวิเคราะห์ มีตัวชี้วัด ดังนี้

- 2.1 วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้
- 2.2 อธิบายและเปรียบเทียบความแตกต่างของกลไกการทำงานของสื่อแต่ละประเภทได้
- 2.3 วิเคราะห์ความแตกต่างมิติทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ ที่ส่งผลต่อสื่อแต่ละ ประเภท

3. ด้านประเมิน มีตัวชี้วัด ดังนี้
 - 3.1. แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดีหรือไม่ดี มีคุณค่าหรือไม่มีคุณค่า และเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมได้
 - 3.2. ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้
 - 3.3. อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือของสื่อได้
 - 3.4. ตีความข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล
 - 3.5. ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า
 - 3.6. วิเคราะห์ถึงผลการส่งต่อและการผลิตซ้ำข้อมูล สารสนเทศที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม
4. ด้านสร้างสรรค์ มีตัวชี้วัด ดังนี้
 - 4.1. อธิบายและยกตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่น ๆ ในการสร้างสื่อสารสนเทศ ที่สามารถสร้างผลกระทบ ทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อชุมชนและสังคม
 - 4.2. เปรียบเทียบคุณลักษณะของเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อสังเคราะห์และจัดการข้อมูลให้เป็นระบบเพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้ได้
 - 4.3. วิเคราะห์คุณค่าหรือประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสังเคราะห์และจัดระบบ ความรู้
 - 4.4. เลือกใช้เทคโนโลยีและช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสมได้
 - 4.5. จัดระบบข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในอนาคต การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย

ข้อมูลจากการวิจัย พบว่า การให้การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อ มีประสิทธิภาพสูงสุดกับเด็กในช่วงอายุระหว่าง 9-12 ปี ซึ่งเป็นวัยที่เด็กยังอยู่ในระบบการศึกษาภาคบังคับ แต่จากการรวบรวมข้อมูล พบว่าในประเทศไทย การศึกษาประเด็นการรู้เท่าทันสื่อ ยังไม่ได้ถูกบรรจุในหลักสูตร แต่กลับไปอยู่ในการเรียนนอกโรงเรียนโดยองค์กรภาคเอกชนเป็นส่วนใหญ่ และยังไม่ได้รับการสนใจอย่างจริงจังจากผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือผู้รับผิดชอบทางการศึกษา ทั้ง ๆ ที่ประชาชนในสังคมควรมีสิทธิที่จะได้รับการศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อทั้งในและนอกโรงเรียน เพื่อรู้เท่าทัน และไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารที่หลอกลวง เกินจริง เพราะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง และครู (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2561, หน้า 5) นอกจากนั้น ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ มีกำหนดไว้ในหลักสูตรระดับมหาวิทยาลัย เช่น มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กำหนดเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อในรายวิชาพื้นฐานพลเมืองไทยพลเมืองโลก ซึ่งเป็นรายวิชาบังคับสำหรับนักศึกษาทุกคณะ หรือ มหาวิทยาลัยอื่น ๆ ก็มีวิชาการรู้เท่าทันสื่อ เฉพาะนักศึกษาหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร เช่น นิเทศศาสตร์ เท่านั้น ซึ่งไม่เพียงพอ และไม่ทันต่อการสร้างความรู้ด้านรู้เท่าทันสื่อแก่เด็กและเยาวชน ดังนั้น การศึกษาเกี่ยวกับสื่อควรจะเริ่มตั้งแต่ระดับโรงเรียนประถมศึกษาเพื่อให้ความรู้แก่เยาวชน โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะปกป้องเยาวชนให้พ้นจากอิทธิพลของสื่อ สามารถวิเคราะห์ และแยกแยะข้อมูลข่าวสารจากสื่อได้ว่า ข้อมูลไหนจริงมีประโยชน์บ้าง เพื่อสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อประโยชน์ของตนเอง สร้างสรรค์สังคม เป็นอนาคตของชาติที่มีคุณภาพต่อไป

การจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา ต้องการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักเหตุ รู้จักผล สามารถคิดแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบตามหลักและกระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ และมีทักษะความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์ โดยการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ต้องจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเน้นให้ผู้เรียนรู้อย่างมีความสุข โดยให้นักเรียนรู้สึกอบอุ่นเหมือนอยู่ที่บ้าน สร้างความรัก ความศรัทธาให้กับนักเรียนจากสัมผัสสัมพันธ์กับของจริงและธรรมชาติ ซึ่งวิธีการสอนมีหลายวิธี ดังนี้ (กุลิสรา จิตรชญาณิช, 2566, หน้า 50-58)

1. การเรียนผ่านการเล่น (Study with playing)

การเรียนรู้ผ่านการเล่น ธรรมชาติของเด็กชอบการเล่นที่สนุกและทำหายมากกว่าการเรียนรู้จากห้องเรียน การเล่นเป็นรากฐานการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน และกระตุ้นการทำงานของสมองโดยตรง เช่น จากการเล่น ขยายของเพื่อให้เด็กหัดคิด หัดวางแผน หัดเรียนรู้เรื่องการใช้จ่าย การเล่นที่ปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง การเล่นที่ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เป็นการนำสิ่งรอบตัวของนักเรียนมาประดิษฐ์เป็นของเล่นสู่การเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น นำขวดน้ำมาประดิษฐ์เป็นของเล่น การเล่นโดยใช้ศิลปะวัฒนธรรม การละเล่นของเด็กในยุคนั้น รี่ข้าวสาร ขี้ม้าส่งเมือง เป็นต้น

2. การเรียนจากการลงมือทำ (Smart with doing)

การเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจรายละเอียดทุกแง่มุมขององค์ความรู้ จากการเปิดประสาทสัมผัสทั้ง 5 ก็คือ ลงมือทำและเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ให้นักเรียนลงมือทำจากการสอนด้วยกิจกรรมโครงงาน เช่น โครงงานทดลอง ทางวิทยาศาสตร์ง่าย ๆ โครงงานสำรวจต้นไม้และสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน หรือ โครงงานประดิษฐ์จากเศษวัสดุ การเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรมโครงการส่งเสริมวิชาการที่โรงเรียนจัดขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น โครงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ให้ได้กร่วมปลูกผัก และนำมาปรุงอาหาร เป็นต้น

3. การเรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย (Smart with various activities)

กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่จำเจ เป็นกลไกในการกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา และทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข สนุกสนาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา เช่น การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง เพื่อให้นักเรียนเกิดความอยากรู้ หรือ การใช้เกมและเพลง เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสนุกและผ่อนคลาย

4. การเรียนผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Smart with interactive environments)

การเรียนรู้ร่วมกัน (Social value) และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เป็นการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมนักเรียนออกไปเผชิญโลก ให้รู้จักปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและคนรอบข้าง เช่น การน่านักเรียนไปเรียนรู้ประสบการณ์ตรง โดยการทัศนศึกษาออกสถานที่ การให้นักเรียนได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมโดยการจัดการเลือกตั้งหัวหน้าห้อง เลือกประธานนักเรียนจากโครงการประชาธิปไตยในโรงเรียน กิจกรรมการเรียนรู้จากธรรมชาติ และร่วมกันอนุรักษ์ธรรมชาติ โดยการศึกษาแหล่งเรียนรู้ใกล้โรงเรียนตามสถานที่จริง เช่น นาข้าว หรือ สวนยางพารา

5. การเรียนแบบพัฒนากระบวนการคิด (Smart with Development of thinking processes)

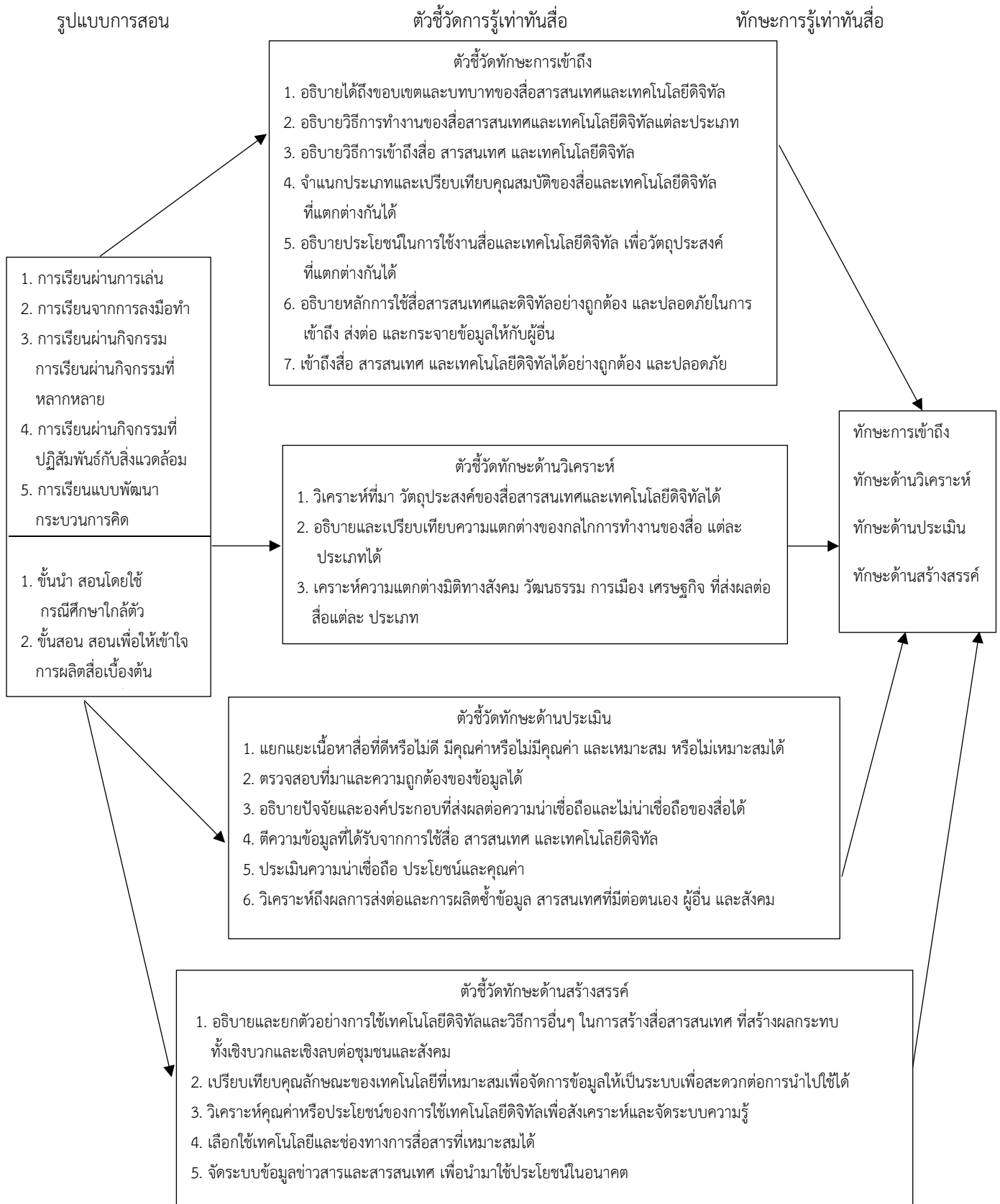
การพัฒนาการคิด เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาสมองและการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนรู้จักคิดและแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลายและมีเหตุผล สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมั่นใจ กล้าคิด และกล้าแสดงออกได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เช่น กิจกรรมการโต้วาที การอภิปรายกลุ่ม การแก้ปัญหาจากสถานการณ์จำลอง การพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ โดยใช้กระบวนการสืบค้นข้อมูลอาชญากรรมกับการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสืบค้นข้อมูล เด็กก็จะสนุกสนาน ไม่เบื่อ

นอกจากนี้ ยังมีเทคนิคการสอนในชั้นเรียนสำหรับเด็กระดับประถมศึกษา อีกหลายวิธี รูปแบบการสอนทุกวันนี้เรียกได้ว่าเปิดกว้างขึ้นมาก ๆ เด็ก ๆ ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ผ่านตำรา หรือเรียนในห้องเรียนแต่เพียงเท่านั้น แต่สามารถเรียนรู้แบบบูรณาการได้หลากหลายรูปแบบเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกมีความสุขและสนุกสนานไปกับการเรียนมากยิ่งขึ้นในปัจจุบันเองมีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดในการสอนหลากหลายรูปแบบให้เลือกใช้ ยังมีเทคนิคและรูปแบบการสอนอีกมากมาย ซึ่งผู้สอนต้องเลือก และอาจนำมาบูรณาการเพื่อสร้างความสนใจ เพื่อจูงใจนักเรียนในการ

เรียนรู้ และเลือกรูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา และนักเรียนแต่ละกลุ่มที่แตกต่างกัน รวมทั้งเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน ชุมชน วัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นอีกด้วย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียน

การสอนเพื่อให้เด็กรู้เท่าทันสื่อ สามารถนำรูปแบบการสอนข้างต้นมาประยุกต์ใช้ได้ทุกรูปแบบ โดยปรับให้เข้ากับเนื้อหาในแต่ละขั้นของการสอน คือ 1) ขั้นนำซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมและกระตุ้นผู้เรียน ผู้สอนใช้กรณีศึกษาใกล้ตัว คือ ข่าวจากสื่อมวลชนด้านการใช้สื่อของมีฉาชีพ รูปแบบการโกง ทางสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อกระตุ้นให้เด็กอยากรู้ 2) ขั้นสอน ซึ่งนำเสนอเนื้อหาและให้ผู้เรียนปฏิบัติ ผู้สอนจะต้องเน้นเนื้อหาให้เด็กเข้าใจ เช่น การผลิตสื่อเบื้องต้น ความรู้ด้านการนำเทคโนโลยี Ai ในการสร้างรูปภาพ เนื่องจากเป็นภาพที่เชื่อถือไม่ได้ 3) ขั้นสรุป เป็นการทบทวนความรู้และประเมินผลผู้สอนต้องกระตุ้นให้เด็กสามารถตอบสนองต่อสื่อเหล่านั้น คือคิด และแยกแยะ ความจริงหรือไม่จริงได้ รวมทั้งเด็กต้องฝึกให้เด็กตั้งคำถามจากสื่อ เปรียบเทียบข้อมูลจากหลายสื่อ เลือกสิ่งที่มีคุณค่า มีประโยชน์ และไม่สนับสนุนสื่อที่ให้ข้อมูลเท็จ หรือขาดจรรยาบรรณ

สามารถสรุปรูปแบบการสอนที่เหมาะสมที่หลากหลายสำหรับการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนได้ตามแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 1 รูปแบบการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ

บทสรุป

สื่อสังคมออนไลน์มีทั้งประโยชน์และโทษกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมากกับเพราะเยาวชนยังไม่สามารถวิเคราะห์ กลั่นกรองข้อมูลข่าวสารได้อย่างถี่ถ้วน จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่กลุ่มเด็กและเยาวชนต้องมีความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เพื่อสามารถวิเคราะห์และเลือกรับสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึงทักษะ ความชำนาญด้านสื่อของบุคคล ที่มีความสามารถในการคิด การวิเคราะห์ และการประเมิน สามารถตีความข้อมูลข่าวสารจากสื่อที่ได้รับว่า ข้อมูลข่าวสารนั้นเป็นความจริงหรือไม่ สามารถทราบถึงวัตถุประสงค์ของข่าวสารที่ได้รับ โดยไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อประกอบไปด้วย 4 ด้าน คือ ทักษะการเข้าถึง (Access) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze) ทักษะประเมิน (Evaluate) และ ทักษะสร้างสรรค์ (Create)

การศึกษาเกี่ยวกับสื่อควรจะเริ่มตั้งแต่ระดับโรงเรียนประถมศึกษาเพื่อให้ความรู้แก่เยาวชน โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะปกป้องเด็กและเยาวชนให้พ้นจากอิทธิพลของสื่อ และสามารถวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลข่าวสารจากสื่อได้ว่า ข้อมูลไหนจริง มีประโยชน์บ้าง สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อประโยชน์ของตนเอง สร้างสรรค์สังคม การจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา ต้องการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักเหตุ รู้จักผล สามารถคิดแก้ปัญหาได้ อย่างเป็นระบบตามหลักและกระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ และมีทักษะความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์ โดยการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ต้องจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเน้นให้ผู้เรียนรู้อย่างมีความสุข โดยให้นักเรียนได้สัมผัสกับของจริงและธรรมชาติซึ่งรูปแบบการสอนในระดับประถมศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ มีหลากหลายวิธี เช่น การเรียนผ่านการเล่น (Study with playing) การเรียนจากการลงมือทำ (Smart with doing) การเรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย (Smart with various activities) การเรียนผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Smart with interactive environments) การเรียนแบบพัฒนากระบวนการคิด (Smart with Development of thinking processes) และอีกหลากหลายรูปแบบ ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกใช้วิธีที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีพื้นฐานแตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม เลือกตามสื่อที่แตกต่าง และบริบทของการเรียนการสอนเพื่อให้การสอนเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ มีประสิทธิภาพ และเด็กสามารถรู้เท่าทันสื่อไม่ตกเป็นเหยื่อ หรือเชื่อข้อมูลหลอกลวงจากสื่ออีกต่อไป

องค์ความรู้ใหม่

การนำรูปแบบการสอนที่หลากหลาย เช่น การเรียนผ่านการเล่น (Study with playing) การเรียนจากการลงมือทำ (Smart with doing) การเรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย (Smart with various activities) การเรียนผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Smart with interactive environments) การเรียนแบบพัฒนากระบวนการคิด (Smart with Development of thinking processes) และอีกหลายวิธี มาประยุกต์ใช้ได้ในการสอนสำหรับเด็กและเยาวชนทุกรูปแบบ โดยปรับให้เข้ากับเนื้อหาในแต่ละชั้นของการสอน สอน คือ 1) ชี้นำ ผู้สอนใช้กรณีศึกษาใกล้ตัว คือ ข่าวจากสื่อมวลชนด้านการใช้สื่อของมิชชาชีพ รูปแบบการโกง ทางสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อกระตุ้นให้เด็กอยากรู้ 2) ชี้นสอน ผู้สอนจะต้องเน้นเนื้อหาให้เด็กเข้าใจ เช่น การผลิตสื่อเบื้องต้น ความรู้ด้านการนำเทคโนโลยี Ai ในการสร้างรูปภาพ 3) ชี้นสรุป ผู้สอนต้องกระตุ้นให้เด็กสามารถตอบสนองต่อสื่อเหล่านั้น คือคิด และแยกแยะ ความจริงหรือไม่จริงได้ รวมทั้งเด็กต้องฝึกให้เด็กตั้งคำถามจากสื่อ เปรียบเทียบข้อมูลจากหลายสื่อ เลือกสิ่งที่มีคุณค่า มีประโยชน์ และไม่สนับสนุนสื่อที่ชาดจรรยาบรรณ หรือ สื่อที่ให้ข้อมูลเท็จ

เอกสารอ้างอิง

- กุลิศรา จิตรชญาวณิช. (2566). **วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กชกร บุญยพิทักษ์สกุล. (2561). **ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทันของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร**. ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.
- ชุติมาภรณ์ คำชาย. (2562). **อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร**. ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. กรุงเทพฯ.
- ธนาพันธ์ ชัยเทพ และกิตติมา ชาญวิชัย. (2563). **การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา**
ระดับอุดมศึกษาในเขตภาคเหนือ. วารสารบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-
ธันวาคม). หน้า 97-105.
- นวลลักษณ์ กลางบุรัมย์ พัฒนา สุวรรณแสน และปริญญา เรืองทิพย์. (2563). **การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับ**
มัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดชลบุรี. วารสารครุศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม). หน้า 129-138.
- ปองปารรณ์ สุนทรเกสซ์. (2564). **การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักศึกษานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง**. วารสาร
มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2564). หน้า 51-63.
- พรรณพิลาศ กุลติล. (2567). **ความน่าเชื่อถือของแหล่งสารในสื่อออฟไลน์และสื่อออนไลน์ของวัยรุ่นไทย**.
วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีที่ 22 (มกราคม-เมษายน 2567). หน้า 71-77.
- วณิชกุล เสนวงษ์. (2564). **การศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนเจนเนอร์เรชั่นแซดในยุค New Normal**
ในเขตกรุงเทพมหานคร. ปริญญานิพนธ์ธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยสยาม. กรุงเทพฯ.
- ศิริกาญจน์ จันทรวิโน วิทยากร วัฒนสินธุ์ และ ศุภรชตรา แสนวา. (2565). **ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของ**
นักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารบรรณศาสตร์
มศว. ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน). หน้า 36-51.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2561). **การรู้เท่าทันสื่อ**. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุน
สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- Buckingham, D. (2003). **Media education: Literacy, learning, and contemporary culture**. Cambridge,
UK: Polity Press. Deary,
- D., Ilie, A., Islas, D. Dobrean, A., & Clinciu, A. I.. (2016). Sex differences in intelligence: A multi-
measure approach using nationally representative samples from Romania. **Intelligence**
journal. 54-61.
- Potter, W. (2018). **Media literacy (9th ed.)**. Los Angeles, CA: Sage.
- Silverblatt, A. (1995). **Media literacy: Key to Interpreting Media Messages**. Westport, CT: Praeger.
- UNESCO. (2013). **Media and information literacy: policy and strategy guidelines**.