



แนวทางการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

The Guideline to Develop Media Literacy Activities for Primary School Students

ประพรรณ พละชีวะ, อังคนา กรัณยาธิกุล, ดนุชา สลึงค์, เลอลักษณ์ โอทยานนท์
กลุ่มวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ครูที่สอนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังข์อำวิทยา อำเภอลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 7 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 2) แบบสัมภาษณ์ครูที่สอนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เก็บข้อมูลในการวิจัยโดยให้ครูเป็นผู้ช่วยวิทยากรและผู้สังเกตการณ์ในการทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ จากนั้นทำการสัมภาษณ์ครูด้วยเทคนิคการสะท้อนความคิด

ผลการวิจัยพบว่า

1. แนวทางการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อในนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ควรเป็นกิจกรรมกลุ่มช่วยผู้เรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน
2. กิจกรรมควรเน้นการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่ออย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อ

Abstract

The purpose of this study was to find the guideline to develop the media literacy activities for primary school students. The populations used in the research were seven primary school teachers of Sungaumwittaya School, Klong Laung District, Pathum Thani Province, who were selected by using purposive sampling. The research instruments were 1) the media literacy activities for primary school students, and 2) the interview question for teachers who taught in primary school. The data were collected by letting the teachers be assistant lecturers and observers in doing the media literacy activities. Then, Interviewed the teachers using reflective thinking technique.

The results indicated that :

1. the appropriate guideline to develop media literacy activities for primary school students was the group activities that helped the students to exchange their opinions together, and
2. the activities should emphasize on various data analysis and presentation to make the students understand the media literacy more concretely.

Keyword : Media Literacy



บทนำ

สำนักงานคณะกรรมการการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (2556) ได้กล่าวไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ ทักษะ หรือความสามารถในการ “ใช้สื่ออย่างรู้ตัว” และ “ใช้สื่ออย่างตื่นตัว” ดังนั้นทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่ครูและบุคลากรทางการศึกษาจะต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ซึ่ง อูซา บักกินส์ (2559) กล่าวว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อจะต้องมีการนำไปปรับ ใช้ใน 4 รูปแบบ คือ เข้าถึง (access) วิเคราะห์ (analyse) ประเมิน (evaluate) และ สร้างสรรค์ (create) และทั้ง 4 รูปแบบนี้สามารถใช้ได้ กับสื่อทุกประเภท นับตั้งแต่ สื่อสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง จนถึงสื่ออินเทอร์เน็ต จากความหมายของการรู้เท่าทันสื่อข้างต้นจะเห็นได้ว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะการคิดขั้นสูง (Higher order thinking skill) ที่สำคัญ ผู้ที่มีความรู้ความสามารถตั้งแต่ขั้นการวิเคราะห์ขึ้นไป จึงจะสามารถแยกแยะประเภทของสื่อ ข้อมูลหรือความหมาย ความคิดเห็นต่างๆ ที่มาพร้อมกับสื่อ ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ด้าน โดยออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อ ด้วยวิธีการและเครื่องมือต่างๆ ตลอดจนการจัดกิจกรรมที่ฝึกให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ข้อมูล ข้อเท็จจริงที่แฝงมา กับสื่อ การประเมินคุณภาพของสื่อ และสามารถสร้างสรรค์สื่อออกมาได้ นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อยังต้องคำนึงถึงลักษณะของผู้เรียน ทั้งลักษณะเชิงกายภาพ เช่น เพศ อายุ รวมถึงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ความแตกต่างทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมต่างๆ ที่จะใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบกิจกรรม นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ยังควรเน้นกิจกรรมกลุ่มที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง การใช้เทคนิคการสอนต่างๆ เช่น เทคนิคการระดมสมอง การใช้ตัวช่วยทางการเรียนรู้ต่างๆ เช่น การใช้ผังความคิด เป็นต้น จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะพบว่า การจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อนั้น จะต้องดำเนินการออกแบบโดยคำนึงถึงผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน การวิเคราะห์ ข้อมูลเกี่ยวกับตัวผู้เรียน และเทคนิคแนวทางการจัดการเรียน การสอนต่างๆ อย่างไรก็ตาม การจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ยังคงต้องอาศัยข้อมูลจากครูผู้สอนที่มีความใกล้ชิดกับตัวผู้เรียน ซึ่งในงานวิจัยนี้ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ที่มีลักษณะเฉพาะ และมีภูมิหลังด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไปตามท้องถิ่นที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ต้องอาศัยความคิดเห็นของผู้สอนที่มีความใกล้ชิดกับผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อต่อไป

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่มีความสำคัญกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อจำเป็นต้องมีการออกแบบ

กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตลอดจนแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อร่วมชั้นเรียน ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน เช่น ภูมิหลังของผู้เรียน ความรู้เดิมที่มีอยู่และสภาพแวดล้อม เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยบทความนี้ มีวัตถุประสงค์ที่จะมุ่งนำเสนอแนวทางการพัฒนา กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจากการสังเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ และการสัมภาษณ์เพื่อหาแนวทางการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อระดับประถมศึกษาตอนปลายจากความคิดเห็นของครูผู้สอนที่ได้ทดลองใช้กิจกรรมในบทบาทผู้ช่วยวิทยากรและร่วมเป็นผู้สังเกตการณ์การทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ภายหลังจากที่ครูผู้สอนได้ร่วมกิจกรรมแล้ว จะใช้การสัมภาษณ์ด้วยเทคนิคการสะท้อนความคิด ทำให้ได้ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อหาแนวทางในการพัฒนา กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย

1. กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่จัดทำขึ้นมีขั้นตอนในการจัดทำโดยดำเนินการศึกษา เอกสารคู่มือการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ 1) วิทยมนัส เทาทันสื่อ คู่มือจัดกิจกรรมเพื่อรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน (ฉัตรวรรณ เล่าแสงชัยวัฒน์, 2559) 2) ถอดรหัสลึกลับความคิดเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ คู่มือการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2559) 3) รู้เท่าทันสื่อ ICT (มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, 2559) 4) คิดอ่านปฏิบัติการเท่าทันสื่อ คู่มือสำหรับจัดกระบวนการ และกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ (โตมร อภิวันทนากร, 2559) โดยศึกษากิจกรรมต่างๆ ในคู่มือทั้ง 4 เล่ม จากนั้นคัดเลือก กิจกรรมให้เหลือเพียง 4 กิจกรรม โดยมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณา คัดเลือกกิจกรรมที่จะนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4 ด้าน ได้แก่ ความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน, วัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมที่ประหยัดและจัดหาได้ง่าย, ขั้นตอนดำเนินกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อน และเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งผลการคัดเลือกกิจกรรมที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์มีดังนี้



กิจกรรม	ความ เหมาะสมกับ ช่วงวัยของ นักเรียน	วัสดุอุปกรณ์ใน การจัดกิจกรรมที่ ประหยัดและ จัดหาได้ง่าย	ขั้นตอนดำเนิน กิจกรรมที่ไม่ ซับซ้อน	เป็นกิจกรรมที่ ให้นักเรียน ทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่ม
1. บ้านในฝัน (หนังสือวัยมันส์เท่าทันสื่อ)	✓	✓	✓	✓
2. กลไกการรับรู้สื่อ (หนังสือวัยมันส์เท่าทันสื่อ)	✓	✓	✓	✓
3. กระบวนการผลิตโฆษณา (หนังสือวัยมันส์เท่าทันสื่อ)	✓	✓	✓	✓
4. กิจกรรมรู้จักด้านบวก-ด้านลบของเกม (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT)	✓	✓	✓	✓
5. กิจกรรมคุณติตเกมแล้วหรือยัง (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT)	✓	✓	✓	✓
6. กิจกรรมแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT)	✓	✓	✓	✓
7. กิจกรรมรู้ทันภัยจากมือถือ (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT)	✓	✓	✓	✓
8. กิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT)	✓	✓	✓	✓

ตารางที่ 1 การสังเคราะห์กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

จากตารางการสังเคราะห์พบว่า มีคุณลักษณะตามเกณฑ์ ทั้ง 4 ข้อ มีทั้งสิ้น 8 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมบ้านในฝัน (หนังสือวัยมันส์เท่าทันสื่อ), กิจกรรมกลไกการรับรู้สื่อ (หนังสือวัยมันส์เท่าทันสื่อ), กิจกรรมกระบวนการผลิตโฆษณา (หนังสือวัยมันส์เท่าทันสื่อ) กิจกรรมรู้จักด้านบวก-ด้านลบของเกม (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT), กิจกรรมคุณติตเกมแล้วหรือยัง (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT), กิจกรรมแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT), กิจกรรมรู้ทันภัยจากมือถือ (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT) และกิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย (หนังสือรู้เท่าทันสื่อ ICT) ดังนั้น เพื่อความเหมาะสมในการทำกิจกรรมในวัน จึงได้คัดเลือกให้เหลือเพียง 4 กิจกรรม และได้ทำการปรับเปลี่ยนชื่อและขั้นตอนในการทำกิจกรรมทั้งหมดให้เหมาะสมกับเวลาและกลุ่มผู้เรียน ดังนี้

1. กิจกรรมต้องการหรือจำเป็น Need or Want
2. กิจกรรมรู้เท่าทันเกม
3. กิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย
4. กิจกรรมเบื้องหลังโฆษณา

การนำกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายนั้น กิจกรรมที่ 1-3 จะดำเนินการโดยให้ครูเป็นผู้ช่วยวิทยากร และกิจกรรมที่ 4 ครูจะเป็นผู้สังเกตการณ์ ภายหลังจากเสร็จกิจกรรมทั้ง 4 จะเป็นการสัมภาษณ์ครูเพื่อสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่จัดขึ้น

2. ข้อคำถามในการสะท้อนความคิดเห็นภายหลังการทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ เป็นข้อคำถามที่สอบถามความคิดเห็น ภายหลังจากที่ครูได้ร่วมกิจกรรมในบทบาทผู้ช่วยวิทยากรและผู้สังเกตการณ์การทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ โดยคำถามแบ่งออกเป็น 4 ข้อ ได้แก่ 1) ลักษณะของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ มีลักษณะอย่างไร 2) สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ 3) ความเหมาะสมต่อนักเรียนและเนื้อหาของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ และ 4) อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ติดต่อประสานงานกับผู้อำนวยความสะดวกและคณะครูในระดับประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสังกัดอำเภอยะยา โดยมีการพูดคุยและกำหนดหัวข้อร่วมกันว่าจะมีการทำกิจกรรมในหัวข้อการรู้เท่าทันสื่อ ให้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยให้คณะครูระดับประถมศึกษาตอนปลายร่วมเป็นผู้ช่วยวิทยากร และสังเกตการณ์การดำเนินกิจกรรมต่างๆ

2. ดำเนินการศึกษาเอกสารต่างๆ เพื่อสร้างเครื่องมือในการวิจัยซึ่งประกอบด้วย 1) กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งประกอบด้วย 4 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมความจำเป็น VS ความต้องการ (Need or Want), กิจกรรมรู้เท่าทันเกม, กิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย และกิจกรรมเบื้องหลังโฆษณา 2) ข้อคำถามในการสะท้อนความคิดภายหลังการทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ

3. กำหนดการทำกิจกรรม โดยชี้แจงขั้นตอนการทำกิจกรรม บทบาท หน้าที่แก่ครูที่เข้าร่วมกิจกรรม จากนั้นดำเนินกิจกรรมที่ 1) กิจกรรมความจำเป็น VS ความต้องการ (Need or Want) 2) กิจกรรมรู้เท่าทันเกม 3) กิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย โดยให้ครูเป็นผู้ช่วยวิทยากร ส่วนกิจกรรมที่ 4) กิจกรรมเบื้องหลังโฆษณา จะให้ครูเป็นผู้สังเกตการณ์ ซึ่งมีรายละเอียดของกิจกรรมโดยสรุป ดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 ต้องการหรือจำเป็น Need or Want (เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะสิ่งของที่นักเรียนมีความจำเป็นออกจากสิ่งของที่นักเรียนมีความต้องการ

2. เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นถึงความแตกต่างของพฤติกรรม การบริโภคเพื่อตอบสนองความต้องการการบริโภคตามความจำเป็น

ขั้นตอนกิจกรรม

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 7-10 คน
2. ให้ผู้เรียนเขียนรายการสินค้าแพชั่นที่อยากได้ 10 อย่าง พร้อมระบุยี่ห้อ และราคา ภายในเวลา 3 นาที
3. แลกเปลี่ยนรายการแพชั่นกับเพื่อนและคัดเลือกให้เหลือ 10 อย่าง โดยใช้เทคนิคการระดมสมอง ภายในเวลา 15 นาที
4. วาดรูปคนลงในกระดาษปรีฟและวาดสินค้าแพชั่นที่ได้เลือกไว้ทั้ง 10 อย่าง พร้อมระบุราคาและรวมราคาสินค้าทุกชิ้นภายในเวลา 15 นาที
5. ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน
6. ผู้สอนนำอภิปรายในประเด็นต่างๆ เช่น ค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียไป ความคุ้มค่าในการใช้ประโยชน์ สิ่งใดคือสิ่งจำเป็น (Need) สิ่งใดคือสิ่งที่ยากได้จากความต้องการ (Want) ฯลฯ
7. ให้ผู้เรียนใช้ปากกาเคมีวงกลมสินค้าแพชั่นโดยแยกแยะสิ่งที่จำเป็น และสิ่งที่ไม่จำเป็น

8. ผู้สอนกล่าวสรุปเพื่อให้ผู้เรียนแยกแยะความต้องการกับความจำเป็นได้อย่างถูกต้อง

9. ผู้สอนแจกกระดาษการ์ดสีให้ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมนี้

กิจกรรมที่ 2 รู้เท่าทันเกม (เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักประโยชน์ของการเล่นเกม
2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักโทษของการติดเกม
3. เพื่อให้ผู้เรียนสำรวจตนเองว่าอยู่ในภาวะติดเกมหรือยัง
4. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถกำหนดแนวทางในการเล่นเกมนของตนเองอย่างเหมาะสม

ขั้นตอนกิจกรรม

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 7-10 คน
2. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มระดมสมองเขียนประโยชน์และโทษของการเล่นเกมลงในกระดาษปรีฟโดยวาดเป็นแผนผังความคิด (Mind Mapping) ภายในเวลา 10 นาทีจากนั้นให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน
3. ให้อาสาสมัคร 3-4 คน ออกมาเล่าถึงเกมที่ตนเองเคยเล่นว่าคือเกมอะไร และมีวิธีการเล่นอย่างไร
4. ผู้สอนแจกใบความรู้เรื่องประโยชน์และโทษของเกม และกล่าวสรุปตามใบความรู้
5. ผู้สอนแจกแผ่นการ์ดพฤติกรรมการเล่นเกมให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม
6. ให้ผู้เรียนแยกแยะพฤติกรรมในแผ่นการ์ดว่าพฤติกรรมแบบใดเข้าข่ายการติดเกม และให้ผู้เรียนแต่ละคนสำรวจตัวเองว่าตัวเองมีพฤติกรรมติดเกมบ้าง
7. ให้ผู้เรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมออกมามีการถ่ายทอดประสบการณ์และร่วมกันหาทางออก
8. ผู้สอนแจกแผ่นการ์ดแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม
9. ให้ผู้เรียนแต่ละคนสำรวจตัวเองว่าตัวเองมีพฤติกรรมแนวทางการเล่นเกมที่เหมาะสมหรือไม่
11. ให้ผู้เรียนที่มีพฤติกรรมแนวทางการเล่นเกมที่เหมาะสมออกมามีการถ่ายทอดประสบการณ์และร่วมกันหาทางออก จากนั้นผู้สอนแจกกระดาษการ์ดสีให้ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมลงในกระดาษการ์ดสี

กิจกรรมที่ 3 การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย (เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงภัยที่แฝงมากับโทรศัพท์มือถือ
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือที่เหมาะสมกับกาลเทศะและปลอดภัย



ขั้นตอนกิจกรรม

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 7-10 คน
2. ผู้สอนแจกแผ่นการ์ดภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม
3. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมพูดคุยกันว่าเคยเจอสถานการณ์ใดในแผ่นการ์ดบ้าง และมีภัยใดซ่อนเร้น และสรุปผลลงในกระดาษปรีฟภายในเวลา 10 นาที
4. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอข้อสรุปที่ได้ จากนั้นผู้สอนกล่าวสรุปโดยชี้ให้เห็นถึงภัยต่างๆ ที่ซ่อนเร้นมากับการโฆษณาในโทรศัพท์มือถือ
5. ผู้สอนแจกแผ่นการ์ดการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างถูกกาลเทศะให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม
6. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแยกแยะแผ่นการ์ดว่าแผ่นใดเป็นการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างถูกกาลเทศะ และแผ่นใดเป็นการใช้โทรศัพท์มือถือที่ไม่ถูกกาลเทศะ
7. ให้ผู้เรียนสรุปผลเสียที่เกิดขึ้นจากการใช้โทรศัพท์มือถือที่ไม่ถูกกาลเทศะลงในกระดาษปรีฟ
8. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน จากนั้นผู้สอนกล่าวสรุปโดยแนะนำวิธีการใช้โทรศัพท์มือถือที่ถูกกาลเทศะและผลเสียที่เกิดขึ้นหากใช้โทรศัพท์มือถือที่ไม่ถูกกาลเทศะ
9. ผู้สอนแจกกระดาษการ์ดสีให้ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมลงในกระดาษการ์ดสี

กิจกรรมที่ 4 เบื้องหลังโฆษณา (เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้กระบวนการผลิตโฆษณา
2. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้กลยุทธ์ในการโฆษณา
3. เพื่อให้ให้นักเรียนนำกลยุทธ์การโฆษณาไปใช้ในการออกแบบโฆษณาได้

ขั้นตอนกิจกรรม

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 13-15 คน
2. แจกปากกาเคมี สีเมจิกและกระดาษปรีฟให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม วาดรูปร่างกายมนุษย์ลงในกระดาษปรีฟ แล้ววาดจุดบกพร่องต่างๆ ของร่างกาย เช่น สิว รอยสิบบนใบหน้า รอยแผลเป็น ฯลฯ ภายในเวลา 10 นาที
3. ให้ผู้เรียนร่วมกันระดมสมองเพื่อพิจารณาจุดบกพร่องของร่างกายแล้วเลือกขึ้นมา 1 จุด ภายในเวลา 10 นาที
4. ให้ผู้เรียนร่วมกันระดมสมองเพื่อคิดหาสินค้าที่สามารถแก้ปัญหาจุดบกพร่องของร่างกายได้
5. แจกกระดาษปรีฟอีกหนึ่งแผ่น โดยให้นักเรียนเขียนข้อดีและข้อเสียของสินค้านั้น
6. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันออกแบบโปสเตอร์ลงในกระดาษเทา-ขาวเพื่อโฆษณาสินค้าที่นักเรียนคิดขึ้นนั้น ภายในเวลา 10 นาที

7. ให้ผู้เรียนคิดการแสดงโฆษณาสินค้านั้นให้เป็นการแสดงที่สนุก กระชับ ความยาวไม่เกิน 1 นาที

8. ให้แต่ละกลุ่มออกมาทำการแสดง

9. ผู้สอนสรุปกิจกรรมโดยบรรยายสรุปให้นักเรียนเห็นขั้นตอนการผลิตโฆษณาที่ผู้เรียนได้ทำไป และชี้ให้เห็นว่าโฆษณาจะระบุแต่เพียงด้านดีของสินค้าโดยไม่กล่าวถึงข้อเสีย

10. ผู้สอนแจกกระดาษการ์ดสีให้ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมลงในกระดาษการ์ดสี

4. ภายหลังจากที่ดำเนินกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมเสร็จแล้ว จะเป็นการสัมภาษณ์ครูที่เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้ช่วยวิทยากรและผู้สังเกตการณ์โดยสัมภาษณ์ด้วยเทคนิคการสะท้อนคิด โดยให้ครูที่เข้าร่วมกิจกรรมมานั่งล้อมวงกัน แล้วช่วยกันตอบคำถามตามที่กำหนดโดยให้แต่ละคนแสดงความคิดเห็นได้ไม่เกินคนละ 3 นาทีต่อ 1 คำถาม การแสดงความคิดเห็นจะต้องพูดออกมาให้ครูท่านอื่นๆ ร่วมกันฟังแต่จะไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นของแต่ละคน จากนั้นนำผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ไปสังเคราะห์เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เท่าที่ทันต่อไป

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อหาแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เท่าที่ทันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากการทดลองใช้กิจกรรมและการเป็นผู้สังเกตการณ์การทำกิจกรรมการเรียนรู้เท่าที่ทัน

เก็บข้อมูลโดยการให้ครูที่เข้าร่วมกิจกรรมผู้ช่วยวิทยากรในกิจกรรมที่ 1) กิจกรรมความจำเป็น VS ความต้องการ (Need or Want) 2) กิจกรรมรู้เท่าทันเกม 3) กิจกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย ส่วนกิจกรรมที่ 4) กิจกรรมเบื้องหลังโฆษณา จะให้ครูเป็นผู้สังเกตการณ์ ภายหลังจากที่ดำเนินกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมเสร็จแล้ว จะเป็นการสัมภาษณ์ครูที่เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้ช่วยวิทยากรและผู้สังเกตการณ์โดยสัมภาษณ์ด้วยเทคนิคการสะท้อนคิดซึ่งประเด็นในการสัมภาษณ์ มีทั้งสิ้น 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้เท่าที่ทันมีลักษณะอย่างไร 2) สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบกิจกรรม 3) ความเหมาะสมของกิจกรรม และ 4) อุปสรรคและข้อเสนอแนะ ได้ผลการวิจัยดังนี้

ประเด็นที่ 1 ลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้เท่าที่ทันมีลักษณะอย่างไร

1.1 กิจกรรมการเรียนรู้เท่าที่ทันที่ได้นำมาใช้กับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายนี้จะเป็นกิจกรรมกลุ่มที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยๆ มีสมาชิกกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มประมาณ 5 - 8 คน โดยแบ่งให้ผู้เรียนมีทั้งเพศชายและหญิง กลุ่มละเท่าๆ กัน



โดยอาจมีการคละความรู้ความสามารถและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สมาชิกในกลุ่มที่มีผลการเรียนดี ปานกลาง และอ่อนอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

1.2 กิจกรรมที่นำมาใช้นั้นจะเป็นกิจกรรมสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทเพื่อเรียนรู้บทบาทของผู้สร้างสรรค์สื่อและบทบาทของผู้บริโภคสื่อ และมีการกรณีศึกษาในกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันตัดสินใจแก้ปัญหาหรือหาทางออกโดยการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ซึ่งกันและกันภายในกลุ่มย่อย

1.3 การทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสามารถใช้เทคนิคการระดมสมองเข้ามาช่วยเพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันเสนอความคิดโดยไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ และหาข้อสรุปร่วมกันภายในเวลาที่จำกัด

1.4 การทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสามารถใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนระดมสมองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนมองเห็นความเชื่อมโยงของข้อมูลต่างๆ รวมทั้งได้ใช้ความสามารถทางศิลปะตกแต่งระบายสีแผนผังความคิดให้สวยงามเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนในวัยนี้ชื่นชอบ

1.5 การทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์ผลงานที่ได้จากการทำกิจกรรมกลุ่ม หรือผลงานที่ได้ภายหลังการทำกิจกรรมในกลุ่มย่อยเพื่อนำเสนอข้อมูลหรือผลงานนั้นแก่เพื่อนร่วมชั้นเรียน และเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้สอบถาม และแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกันในชั้นเรียน

1.6 ครูนอกจากจะเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมแล้ว ยังมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรม โดยจัดเตรียมอุปกรณ์ให้แก่ผู้เรียน และคอยชี้แนะแนวทางและให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับกรณีศึกษาต่างๆ แก่ผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม เพราะในช่วงวัยของผู้เรียน อาจยังไม่เคยประสบพบเจอกับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ในกรณีศึกษาที่นำมาเป็นตัวอย่าง ดังนั้น ครูผู้สอนจึงต้องช่วยอธิบายขยายความกรณีศึกษานั้นๆ ที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจ

ประเด็นที่ 2 สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบกิจกรรม ผลจากการสัมภาษณ์ มีดังนี้

2.1 การออกแบบกิจกรรมควรคำนึงถึงขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ควรมีความยืดหยุ่นไปตามบริบทของแต่ละท้องถิ่น เพราะผู้เรียนแต่ละที่มีประสบการณ์เดิมที่แตกต่างกัน เช่น ผู้เรียนโรงเรียนสังกัดอำเภอจะไม่รู้จักคำว่า “ยี่ห้อ” ทำให้วาดรูปประกอบไม่ถูก เป็นต้น

2.2 การออกแบบกิจกรรมควรคำนึงถึงวัสดุอุปกรณ์ที่สามารถเตรียมได้ง่าย ราคาไม่แพง

ประเด็นที่ 3 ความเหมาะสมของกิจกรรม

3.1 การออกแบบกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อควรคำนึงถึงเวลาในการทำกิจกรรมในชั้นตอนย่อยๆ โดยทำกิจกรรมในชั้นตอนย่อยๆ ไม่ควรกำหนดเวลาตายตัว แต่ควรยืดหยุ่นขยายเวลาในบางชั้นตอนให้มากขึ้น เช่น ชั้นตอนการวาดและตกแต่งแผนผังความคิด เพราะบางครั้งผู้เรียนชอบทำกิจกรรมวาดภาพมาก

จึงใช้เวลาในชั้นตอนนี้นานกว่าในชั้นตอนอื่นๆ จากนั้นให้ครูสามารถกำหนดเวลาในชั้นอื่นๆ ด้วยตัวเองตามสถานการณ์และความเหมาะสม

3.2 ไม่ควรทำกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อหลายๆ กิจกรรมต่อเนื่องเป็นเวลานาน เพราะผู้เรียนอาจเกิดความเบื่อหน่าย ควรใช้กิจกรรมที่มีรูปแบบและขั้นตอนไม่ซับซ้อน มีความเป็นรูปธรรมง่ายต่อการทำความเข้าใจ

3.3 ครูควรเตรียมสถานที่ในการทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อให้เหมาะสม เช่น บางกิจกรรมการวาดรูปเป็นกลุ่ม จำเป็นต้องทำกิจกรรมบนพื้นห้องโล่งๆ การจัดกิจกรรมในห้องเรียนที่มีโต๊ะเรียนตั้งอยู่อาจไม่เหมาะสมเพราะต้องคอยจัดโต๊ะเรียนใหม่ทุกครั้งที่เสร็จจากกิจกรรม

3.4 กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 กิจกรรมที่นำมาใช้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายมาก เพราะผู้เรียนได้ทำกิจกรรมกลุ่มโดยการระดมสมอง พุดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมกลุ่ม และเพื่อนร่วมชั้นเรียนคนอื่นๆ ผู้เรียนจะได้วาดรูปตามจินตนาการ และผู้เรียนยังได้ฝึกทักษะการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมุติ การวาดและตกแต่งแผนผังความคิด เป็นต้น

3.5 ในการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ควรจัดทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อวัดและประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน

ประเด็นที่ 4 อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

4.1 การจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในกิจกรรมที่ 4 เบื้องหลังโฆษณา มีการนำนักเรียนทั้ง 3 ระดับมารวมกัน ทำให้นักเรียนมีจำนวนมากเกินไปและควบคุมได้ยาก ดังนั้น การจัดกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ จึงควรจัดภายในชั้นเรียนปกติ

4.2 หากมีความจำเป็นต้องจัดกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อที่มีผู้เรียนจำนวนมาก จะต้องมีผู้ช่วยวิทยากรประจำกลุ่มย่อยๆ ทุกกลุ่ม เพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตามขั้นตอนที่กำหนด

สรุปและอภิปรายผล

วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อหาแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เก็บข้อมูลโดยการให้ครูที่เข้าร่วมกิจกรรมผู้ช่วยวิทยากร และการเป็นผู้สังเกตการณ์ จากนั้นสัมภาษณ์ด้วยเทคนิคการสะท้อนคิด ซึ่งประเด็นในการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยสามารถสรุปดังนี้

แนวทางในการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายนี้ ควรออกแบบกิจกรรมที่ทำในกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกประมาณ 5-8 คน ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะคละเพศ ความรู้ความสามารถ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กิจกรรมที่นำมาใช้จะเน้นกิจกรรมสถานการณ์จำลอง และกรณีศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจบริบทของการเป็นผู้ผลิตและบริโภคสื่อ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างเพื่อนร่วมกลุ่ม และเพื่อนร่วม



ชั้นเรียนคนอื่นๆ เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหา และสังเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหา ร่วมกัน ในระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่มนั้น ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรมต่างๆ โดยการทำให้กิจกรรมในกลุ่มย่อยสามารถใช้เทคนิคการระดมสมอง และแผนผังความคิดเพื่อหาข้อสรุปร่วมกันภายในกลุ่ม ซึ่งการวาดแผนที่ความคิดจะทำให้ผู้เรียนชื่นชอบเพราะได้ใช้ความสามารถทางศิลปะ ในการตกแต่งแผนผังความคิด การออกแบบกิจกรรมควรคำนึงถึง ความประหยัด และวัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมได้ไม่ยาก ราคาไม่แพง ขั้นตอนการทำกิจกรรมที่ควรมีความยืดหยุ่น ไม่ต้องกำหนดเวลาตายตัว การเลือกสถานการณ์จำลองและกรณีศึกษาต้องปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

จากผลการวิจัยที่ได้จะพบว่า แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ นั้น ควรจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มย่อยตามแนวทางการเรียนรู้ร่วมกัน (collaborative learning) ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2551) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมตามแนวทางการเรียนรู้ร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการแบ่งหน้าที่กันทำงาน รับผิดชอบผลงานร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ ช่วยกันปรึกษาหารือและพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน นอกจากการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มแล้ว การใช้สถานการณ์จำลองและกรณีศึกษาให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาและสังเคราะห์ความรู้ร่วมกัน ภายในกลุ่มยังสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบการเรียนรู้แนวทางคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคมซึ่ง โจทิพย์ ณ สงขลา (2550) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้นั้นไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะภายในตัวเองเท่านั้น แต่เกิดจากการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลร่วมอยู่ในกิจกรรมทางสังคม ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ช่วยกันวิเคราะห์สถานการณ์ และกรณีศึกษาเพื่อหาคำตอบร่วมกันจึงเป็นแนวทางการสร้างความรู้ที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์กับสังคมอย่างมีความหมาย

กิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่ใช้นี้จะประกอบด้วยสถานการณ์หรือกรณีศึกษาให้ผู้เรียนได้ฝึกการวิเคราะห์ สอดคล้องกับที่ ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้จากประสบการณ์อันหลากหลายและบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน นอกจากนี้การเลือกสถานการณ์จำลองและกรณีศึกษาต้องปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม นั้นสอดคล้องกับ มนัท ธาตุทอง (2554) ที่กล่าวไว้ว่าในการสอนวิเคราะห์ ผู้สอนสามารถเริ่มต้นจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียน ดังนั้นการยกสถานการณ์หรือกรณีศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์จึงต้องคำนึงถึงภูมิหลัง สภาพเศรษฐกิจ สังคมของผู้เรียนด้วยซึ่งสอดคล้องกับ นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558) ที่กล่าวไว้ว่า การสอนแบบกรณีศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้และแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด เปิดโอกาสให้

ผู้เรียนได้วิเคราะห์ อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ และสอดคล้องกับ บุปผา เมฆสีทองคำ และดนุลดา จามจรี (2559) ที่กล่าวไว้ว่า การทำให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ นั้นกิจกรรมจะต้องเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดขั้นสูง คือการคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดวิจารณ์ญาณ การคิดเชิงวิพากษ์

ในการทำกิจกรรมกลุ่มย่อยนั้น ผู้สอนอาจใช้เทคนิคการระดมสมองเข้ามาช่วยในการวิเคราะห์และหาแนวทางแก้ปัญหา เทคนิคการระดมสมองนี้ ประชาสราณ์ แสนภักดี (2553) กล่าวว่า เป็นเทคนิคที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงความคิดเห็นหรือความคิดสร้างสรรค์ออกมาให้ได้มากที่สุดโดยไม่มีการจำกัดความคิด ทำให้บรรยากาศในการทำกิจกรรมกลุ่มมีความตื่นตัวที่สมาชิกในกลุ่มจะได้เสนอแนวทางการแก้ปัญหาแนวใหม่และสร้างสรรค์ และเราสามารถใชแผนผังความคิดร่วมกับเทคนิคการระดมสมองด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ขวัญฤดี ผลอนันต์ และธัญญา ผลอนันต์ (2550) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแผนผังความคิดไว้ว่า แผนผังความคิดเป็นภาพสะท้อนของการคิดเป็นรัศมีซึ่งเป็นเทคนิคเชิงกราฟิกที่ช่วยให้สมองสามารถทำงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ช่วยให้เรารู้ได้ดียิ่งขึ้นเพราะเป็นการจำลองการทำงานตามธรรมชาติของความคิด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุติมา นาควรรณ (2544) ได้ทำงานวิจัยเรื่องผลของการสอนเขียนโดยใช้เทคนิคระดมสมอง และผังความคิดที่มีต่อความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายเช่นเดียวกัน โดยใช้เทคนิคระดมสมองร่วมกับแผนผังความคิด ผลการวิจัยพบว่า การใช้เทคนิคการระดมสมองร่วมกับแผนผังความคิดจะช่วยกระตุ้นความสนใจ ความกระตือรือร้นและสามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. การวิจัยในครั้งนี้ใช้การเก็บข้อมูลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายเท่านั้น ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปอาจเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้เรียนถึงความเหมาะสมของกิจกรรมที่นำไปทดลองใช้
2. นอกจากการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แล้ว ควรมีการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ว่าก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมผู้เรียนมีความรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้นหรือไม่
3. การทำกิจกรรมกับผู้เรียนที่มีจำนวนมาก ผู้สอนควรมีทักษะในการจัดการชั้นเรียนที่มีขนาดใหญ่เพื่อให้ผู้เรียนมีสมาธิกับการทำกิจกรรม และทำกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมาย



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากโครงการสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยงโรงเรียน สพฐ. เครือข่ายวิจัยภาคกลางตอนบน สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- ขวัญฤดี ผลอนันต์ และธัญญา ผลอนันต์. (2550). **Mind Map กับการศึกษาและการบริหารความรู้**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ขวัญข้าว.
- ฉันท ชาติทอง. (2554). **สอนคิด การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด**. นครปฐม: เพชรเกษมการพิมพ์.
- จุติมา นาควรรณ. (2544). **ผลของการสอนเขียนโดยใช้เทคนิคระดมสมองและผังความคิดที่มีต่อความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2550). **วิธีวิทยาการออกแบบการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรวรรณ เล้าแสงชัยวัฒน์. (2559). **วัยมันส์เท่าทันสื่อ คู่มือการจัดกิจกรรมเพื่อเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://resource.thaihealth.or.th/library/hot/14008>.
- โตมร อภิวันทนากร. **คิดอ่านปฏิบัติการเท่าทันสื่อ คู่มือสำหรับจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://resource.thaihealth.or.th/library/hot/13911>.
- ทิตนา แคมมณี. (2551). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. (2559). **รู้เท่าทันสื่อ ICT**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.inetfoundation.or.th/ichappy/mediaphp?act=sh&s=learn&Id=Mjl=&>. 2559.
- นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). **การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์**. **วารสารบัณฑิตศึกษา** มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. ปีที่ 9 (กันยายน - ธันวาคม) : 209-219
- บุปผา เมฆสีทองคำ และดนุลดา จามจุรี. **การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิถีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/april_june_11/pdf/aw8.pdf.
- ประชาสธรณ์ แสนภักดี. (2559). **การประยุกต์ใช้แผนที่ความคิดในการระดมสมอง**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.prachasan.com/mindmapknowledge/brainstormmm.htm>.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2553). **การพัฒนาการคิด**. 5,000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. **ถอดรหัส ลับความคิด เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ คู่มือการเรียนรู้เท่าทันสื่อ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://resource.thaihealth.or.th/library/hot/14000>.
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2559). **“รู้เท่าทันสื่อ” คืออะไร**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://bcp.nbtc.go.th/knowledge/detail/306>.
- อุษา บิ๊กกินส์. (ม.ป.ป.) **การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.dpu.ac.th/dpurc/assets/uploads/magazine/fbthw2uccf4gokk.pdf>.