

**การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในกิจกรรมชมรมห้องสมุด
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา กรุงเทพมหานคร
The Development of Media Literacy Skills in Library Club for High School
Students at Triamudom Suksa School, Bangkok**

ศศิวิมล มีฤทธิ์* สิทธิกร สุมาล*อุดมลักษณ์ กุลศรีโรจน์*
Sasiwimon Meelith* Sitthikorn Sumalee* Udomluk Koolsriroj*
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*
Faculty of Education Kasetsart University*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ในกิจกรรมชมรมห้องสมุด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา 2) เพื่อศึกษาผลการนำกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อมาใช้ในกิจกรรมชมรมห้องสมุด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตามระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา และประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บข้อมูล ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชมรมห้องสมุด ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ในปีการศึกษา 2560 จำนวน 40 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เข้ามาใช้บริการห้องสมุดในการทำกิจกรรมชมรม ซึ่งได้มาโดยการเลือกประชากรทั้งหมด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรม แบบประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน ดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูล โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ทักษะที่ 1 ทักษะการเข้าถึงสื่อ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 88.75$, S.D. = 3.28) 2) ผลการประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ทักษะที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์สื่อ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 86.88$, S.D. = 2.87) 3) ผลการประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ทักษะที่ 3 ทักษะการประเมินค่าสื่อ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 88.01$, S.D. = 3.03) 4) ผลการประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ทักษะที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 84.00$, S.D. = 4.89)

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ กิจกรรมชมรมห้องสมุด

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop learning activities to promote media literacy skills in Library Club for high school students at Triamudom Suksa School, Bangkok, 2) to study the effects of implementing the developed learning activities to promote media literacy skills in Library Club for high school students at Triamudom Suksa School, Bangkok. This study used the research and development methodology while qualitative research methods was applied to collect data. The population of this research consisted of 40 high school students in Library Club from grade 10-12 at Triamudom Suksa School, Pathumwan District, Bangkok, in the 2017 academic year. The samples were library users who joined the Library Club activities, which were selected from total population. The research tools consisted of lesson plans and a series of activities, media literacy skills assessment form to collect data. The researcher has designed learning activities to promote media literacy skills for 4 learning units. 8 lesson plans were designed for implementing learning activities. Data were analyzed using mean ($\bar{X}$) and standard deviation (S.D.).

The results of the research indicated that 1) The first media literacy skill, Accessibility, was at a very good level ($\bar{X} = 88.75$, S.D. = 3.28), 2) The second media literacy skill, Analysis, was at a very good level ($\bar{X} = 86.88$, S.D. = 2.87), 3) The third media literacy skill, Evaluation, was at a very good level ($\bar{X} = 88.01$, S.D. = 3.03), and 4) The fourth media literacy skill, Creation, was at a very good level ($\bar{X} = 84.00$, S.D. = 4.89).

Keywords: Development of Media Literacy Skills, Library Club Activities

บทนำ

การเรียนรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญมากสำหรับผู้เรียนในการเข้าถึงและการทำงานสื่อทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน (Oxstrand, 2009) ดังนั้นจำเป็นต้องจัดกระบวนการเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน แนวความคิดเกี่ยวกับ “การเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)” เป็นแนวความคิดที่สำคัญและได้รับการยอมรับในระดับสากล ตามที่องค์การยูเนสโก (UNESCO) ได้ระบุไว้ในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชน ตามกรอบแนวคิดเรื่อง “การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเสริมสร้างสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน” (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552) ในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เท่าทันสื่อ เนื่องจากเป็นทักษะที่ช่วยให้บุคคลสามารถเข้าใจ ประเมินและสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อโดยไม่ถูกครอบงำจากสื่อ ใช้สื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต หากบุคคลใดขาดการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ย่อมตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสาร ดังนั้นหน่วยงานภาครัฐและเอกชนควรส่งเสริมและกระตุ้นให้คนในสังคมตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (บุปผา เมฆศรีทองคำ, 2554)

สำหรับการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2553) ได้กล่าวว่า สถานศึกษาและครูผู้สอน ควรสอดแทรกเนื้อหาการเรียนรู้เท่าทันสื่อเข้าไปในห้องเรียน ในวิชาที่เรียน หรือในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและกิจกรรมชมรม ควรนำข่าวสารข้อมูลหรือเนื้อหาจากสื่อหลายประเภทมาให้นักเรียนได้ฝึกตั้งคำถาม ตีความ วิเคราะห์เนื้อหา และประเมินคุณค่า ฝึก

สร้างและสื่อสารเนื้อหาที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก่ไข เรียบเรียงใหม่ พัฒนาให้เกิดความสามารถในการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่กำลังบริโภคนในชีวิตประจำวัน สร้างความตระหนักถึงผลกระทบต่าง ๆ จากสื่อ และสามารถคิดทางออกในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น กระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อนั้นเน้นการลงมือปฏิบัติของผู้เรียนในการสร้างการเรียนรู้ นำไปสู่การสังเคราะห์ข้อค้นพบและข้อเสนอ (โตมร อภิวันทนากร, 2552)

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา เป็นโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนส่วนใหญ่มีศักยภาพในการเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ จากรายงานการใช้งาน Wi-Fi ของนักเรียน ในปี พ.ศ.2558 พบว่ามีผู้ใช้เฉลี่ยประมาณ 6,000 เครื่องพร้อมกัน แสดงว่ามีการเข้าใช้งานเว็บไซต์ต่าง ๆ อย่างหลากหลายรวมถึงมีการเข้าใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กจำนวนมากตลอดเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฤกษ์นที แสนทวี (2553), นพพร สุนะ (2556) และ Oxstrand (2009) ที่ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีความถี่ในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต 1-3 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ใช้เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารของเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือการสนทนาออนไลน์ มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ 2 คือ ระดับความเข้าใจ ซึ่งผู้รับสารยังไม่สามารถวิเคราะห์ และประเมินค่าความหมายตรงที่สื่อนำเสนอได้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด (2551) ที่ว่าตัวแปรที่มีอิทธิพลสูงสุดต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน คือปัจจัยด้านฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม รองลงมาคือปัจจัยด้านพฤติกรรมกรรมการอ่าน

ด้วยเหตุผลดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นและตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้เรียน โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นความสามารถในการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชมรมห้องสมุด โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น เพื่อช่วยให้นักเรียนนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวัน สามารถอ่านสื่อเป็น ทั้งด้านลบของสื่อและการนำเอาด้านบวกของสื่อมาใช้ให้เกิดประโยชน์ นอกจากนี้การเรียนรู้เท่าทันสื่อยังเป็นการเพิ่มทักษะและศักยภาพให้แก่ผู้เรียนในการควบคุมความเชื่อและพฤติกรรมส่วนตัวได้ ซึ่งการเรียนรู้เท่าทันสื่อยังนำไปสู่การตระหนักในสิทธิของแต่ละบุคคล ทำให้นักเรียนสามารถผลิตข้อมูลสื่อและสามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ทั้งต่อตนเองและต่อสังคมได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ในกิจกรรมชมรมห้องสมุด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลการนำกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อมาใช้ในกิจกรรมชมรมห้องสมุด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่เป็นสมาชิกในกิจกรรมชมรมห้องสมุด โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ซึ่งมีสมาชิกจำนวน 40 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวจัดกระทำ ได้แก่ การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ในกิจกรรมชมรมห้องสมุด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึงสื่อ ทักษะการวิเคราะห์สื่อ ทักษะการประเมินค่าสื่อ และทักษะการสร้างสรรคสื่อ ของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะ

ด้วยกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อจากสื่อต่าง ๆ ในกิจกรรมชมรมห้องสมุด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ กำหนดสาระการเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยดำเนินการสร้างเครื่องมือดังนี้

3.1 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึงสื่อ (Media Access Skill) ทักษะการวิเคราะห์สื่อ (Media Analyze Skill) ทักษะการประเมินค่าสื่อ (Media Evaluate Skill) ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ (Media Create Skill) โดยมีสาระการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

หน่วยที่ 1 เรื่อง ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ใช้เวลา 1 คาบเรียน

หน่วยที่ 2 เรื่อง ทักษะการเรียนรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต ใช้เวลา 4 คาบเรียน

หน่วยที่ 3 เรื่อง ทักษะการเรียนรู้เท่าทันเกม ใช้เวลา 2 คาบเรียน

หน่วยที่ 4 เรื่อง ทักษะการเรียนรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ ใช้เวลา 1 คาบเรียน

ทั้งนี้สาระการเรียนรู้และสื่อที่เลือกใช้ในการดำเนินกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามยุคสมัยและสถานการณ์

3.2 สร้างชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ที่สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะ โดยกิจกรรมและสื่อที่เลือกใช้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมกับยุคสมัย ประกอบด้วย

3.2.1 สร้างใบงานกิจกรรมและใบเฉลยกิจกรรม สำหรับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 8 กิจกรรม โดยมีกิจกรรมตามสาระการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ

กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์

กิจกรรมที่ 3 เรื่อง ข้อมูลส่วนบุคคล

กิจกรรมที่ 4 เรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

กิจกรรมที่ 5 เรื่อง การใช้อุปกรณ์ไอซีทีและอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมที่ 6 เรื่อง รู้ทันเกม

กิจกรรมที่ 7 เรื่อง โครตติตเกม

กิจกรรมที่ 8 เรื่อง รู้ทันมือถือ

3.2.2 สร้างแบบประเมินและเกณฑ์การประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อแต่ละกิจกรรม

3.3 สร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อรับข้อเสนอแนะ

3.4 นำแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมในการใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษาและความชัดเจนในข้อคำถาม โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objective Congruence) โดยเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยแต่ละข้อ จะมีค่าอยู่ที่ -1 ถึง +1 ถ้าค่า IOC ที่ได้น้อยกว่า 0.5 เป็นข้อคำถามที่ต้องปรับปรุงหรือตัดออก ซึ่งผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินนี้ อยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้ โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

3.5 นำแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว พร้อมแผนการจัดการเรียนรู้ไปเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม สอดคล้องของเนื้อหา จุดประสงค์ และชุดกิจกรรมสื่อ ใช้การตรวจสอบคุณภาพด้วยวิธีการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยกำหนดเกณฑ์การประเมิน เป็นระดับคะแนน ระดับ 5 หมายถึง ดีมาก ระดับ 4 หมายถึง ดี ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ และ ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง หลังจากนั้นนำคะแนนที่ได้ไปหาค่าเฉลี่ยความเหมาะสม โดยมีเกณฑ์คุณภาพ ตั้งแต่ 4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมดีมาก 3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมดี 2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง 1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย และ 1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด โดยกำหนดคะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมที่ยอมรับว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งผลการประเมินมีคะแนนรวมเฉลี่ย 4.81 เป็นคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมดีมาก ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

3.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิแล้วไปดำเนินกิจกรรมในกิจกรรมชมรมห้องสมุด

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ในกิจกรรมชมรมห้องสมุด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 8 แผน ในระหว่างเดือนกรกฎาคม – กันยายน 2560 โดยใช้เวลาในชั่วโมงกิจกรรมชมรม จำนวน 40 คน

4.2 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำกิจกรรมร่วมกันในกลุ่มของนักเรียน การระดมความคิด การอภิปราย และผลการปฏิบัติงานหรือชิ้นงาน โดยใช้แบบประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

4.3 ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและทำการสรุปผลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ข้อมูลคะแนนที่ได้จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน วิเคราะห์โดยใช้วิธีหาค่าเฉลี่ยร้อยละ จากนั้นนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย

5.2 ข้อมูลคะแนนจากผลการนำกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อมาใช้ในกิจกรรมชมรมห้องสมุด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา วิเคราะห์โดยใช้วิธีหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตามทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะ จากนั้นนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบายโดยการวิเคราะห์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

ช่วงคะแนน	80-100	มีระดับคุณภาพ ดีมาก
ช่วงคะแนน	70-79	มีระดับคุณภาพ ดี
ช่วงคะแนน	60-69	มีระดับคุณภาพ ปานกลาง
ช่วงคะแนน	ต่ำกว่า 59	มีระดับคุณภาพ ปรับปรุง

สรุปผลการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลการประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่สำคัญเรียงตามลำดับของทักษะเป็น 4 ทักษะ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการในรูปแบบการวิจัยและการพัฒนา (Research and

Development) และประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บข้อมูล แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์จากการตรวจสอบเอกสารและงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง และได้พัฒนาสาระการเรียนรู้ตามทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะ จำนวน 4 หน่วย ซึ่งในแต่ละหน่วยผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน มีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

หน่วยที่ 1 เรื่อง ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ใช้เวลา 1 คาบเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยที่ 1 มีสาระสำคัญ คือ การเรียนรู้เท่าทันสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อ โดยดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ดังนี้ ให้นักเรียนศึกษาจากการชมวิดีโอที่สอนเรื่องรู้เท่าทันสื่อและการใช้เทคนิคในการสร้างสื่อ และอ่านข้อมูลข่าวสารจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับการโฆษณาสินค้า การรีทัช (Retouch) การเผยแพร่ภาพหรือคลิปวิดีโอที่ไม่เหมาะสม การใช้สื่อเพื่อวิพากษ์วิจารณ์ หรือแสดงอารมณ์ในทางที่ไม่เหมาะสม จากนั้นร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น สรุปลงในใบกิจกรรมและนำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้สอนประเมินการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาจากสื่อและการนำเสนอ

หน่วยที่ 2 เรื่อง ทักษะการเรียนรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต ใช้เวลา 4 คาบเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยที่ 2 มีสาระสำคัญ คือ ระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์ ข้อมูลส่วนบุคคล พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การใช้อุปกรณ์ไอซีทีและอินเทอร์เน็ต โดยดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ดังนี้ คาบที่ 1 ให้นักเรียนศึกษาตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหลากหลายร่วมกันวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของเนื้อหาที่ปรากฏในเว็บไซต์เพื่อจัดระดับเว็บไซต์ ยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่นักเรียนเข้าใช้บ่อยและจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์ ครูผู้สอนประเมินการทำกิจกรรม คาบที่ 2 ให้แต่ละกลุ่มค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เกี่ยวกับการถูกนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้ในทางมิชอบจนเกิดความเสียหายต่อเจ้าของข้อมูล อ่านและวิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นสรุปข้อมูลและนำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้สอนประเมินการวิเคราะห์ข่าวและการนำเสนอ คาบที่ 3 นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ค้นหา อ่านและวิเคราะห์ข้อมูล ข่าวเกี่ยวกับการกระทำความผิด พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ จากสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จากนั้นสรุปนำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้สอนประเมินการวิเคราะห์ข่าวและการนำเสนอ คาบที่ 4 นักเรียนร่วมกันระดมความคิดเกี่ยวกับคุณสมบัติ ข้อดี ข้อเสีย ข้อพึงระวังการใช้งานของอุปกรณ์ไอซีทีต่าง ๆ วิเคราะห์การปฏิบัติตนหรือการรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดให้ในใบกิจกรรม ผู้สอนประเมินการวิเคราะห์อุปกรณ์ไอซีทีและใบกิจกรรม

หน่วยที่ 3 เรื่อง ทักษะการเรียนรู้เท่าทันเกม ใช้เวลา 2 คาบเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยที่ 3 มีสาระสำคัญ คือ การรู้ทันเกมและพฤติกรรมกาติติเกม โดยดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ดังนี้ คาบที่ 1 นักเรียนร่วมกันระดมความคิดตามหัวข้อในใบกิจกรรมเกี่ยวกับเกมที่นิยมเล่นในปัจจุบัน ลักษณะของเกม กติกาและวิธีการเล่น ประโยชน์และโทษของเกม ความเหมาะสมของเกมกับช่วงวัยของนักเรียน ผู้สอนประเมินใบกิจกรรม คาบที่ 2 นักเรียนร่วมกันอภิปราย

พฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียน แล้วทำใบกิจกรรมเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกม วิธีป้องกันและแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม จากนั้นนำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้สอนประเมินใบกิจกรรมและการนำเสนอ

หน่วยที่ 4 เรื่อง ทักษะการเรียนรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ ใช้เวลา 1 คาบเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยที่ 4 มีสาระสำคัญ คือ การรู้ทันโทรศัพท์มือถือ โดยดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ดังนี้ นักเรียนชมวีดิทัศน์เรื่องภัยมือถือ เรื่องรู้ทันมือถือ และตัวอย่างข่าวเกี่ยวกับภัยจากการเล่นโทรศัพท์มือถือ ทำใบกิจกรรมเกี่ยวกับภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือและการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างมีมารยาทและปลอดภัย จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสร้างสรรค์สื่อเกี่ยวกับการเรียนรู้เท่าทันสื่อและนำเสนอในรูปแบบคลิปวีดิทัศน์ ผู้สอนประเมินใบกิจกรรมและคลิปวีดิทัศน์

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ มีผลการประเมินสรุปรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	S.D.
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้	4.90	4.40	5.00	4.45	5.00	4.75	0.17
2. การประเมินคุณภาพสื่อ	5.00	4.70	4.90	4.60	5.00	4.84	0.16
3. การประเมินคุณภาพใบความรู้	5.00	4.75	5.00	4.50	4.92	4.83	0.14
4. การประเมินคุณภาพใบกิจกรรม	4.93	4.73	4.93	4.40	4.93	4.79	0.21
5. การประเมินคุณภาพแนวการตอบ	5.00	4.75	5.00	4.50	5.00	4.85	0.10
6. การประเมินคุณภาพแบบประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียน	5.00	4.75	4.75	4.50	5.00	4.80	0.16
ค่าเฉลี่ยรวม	4.97	4.68	4.93	4.49	4.98	4.80	0.17

จากตารางที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.17) สามารถนำไปใช้ได้ เมื่อพิจารณารายการประเมินแต่ละข้อ พบว่า การประเมินคุณภาพแนวการตอบมีคุณภาพสูงสุดอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.10) รองลงมาคือ การประเมินคุณภาพสื่อ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.16) และการประเมินคุณภาพใบความรู้ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.14) ตามลำดับ ส่วนการประเมินที่มีค่าน้อยที่สุด คือ การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.17)

ตอนที่ 2 ศึกษาผลการนำกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยผลการวิจัย คือ 1) ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

1) ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

การทำกิจกรรมตามแผนกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ใน 8 แผนกิจกรรมรวม 4 ทักษะ ของนักเรียนชมรมห้องสมุดรายบุคคล จำนวน 40 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในแต่ละทักษะ รายละเอียดตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

นักเรียน	ทักษะที่ 1 ร้อยละ 100	ทักษะที่ 2 ร้อยละ 100	ทักษะที่ 3 ร้อยละ 100	ทักษะที่ 4 ร้อยละ 100	เฉลี่ยรวม ร้อยละ 100
คนที่ 1	83.83	82.57	84.75	88.00	84.79

ตารางที่ 2 (ต่อ)

นักเรียน	ทักษะที่ 1 ร้อยละ 100	ทักษะที่ 2 ร้อยละ 100	ทักษะที่ 3 ร้อยละ 100	ทักษะที่ 4 ร้อยละ 100	เฉลี่ยรวม ร้อยละ 100
คนที่ 2	83.83	82.57	84.75	88.00	84.79
คนที่ 3	94.33	91.57	92.63	90.00	92.13
คนที่ 4	90.33	87.71	89.25	88.00	88.82
คนที่ 5	84.00	82.71	84.88	88.00	84.90
คนที่ 6	84.00	82.71	84.88	88.00	84.90
คนที่ 7	91.33	89.71	90.13	80.00	87.79
คนที่ 8	88.67	87.43	84.25	78.00	84.59
คนที่ 9	90.00	88.57	85.25	78.00	85.46
คนที่ 10	83.83	82.57	84.75	88.00	84.79
คนที่ 11	84.00	82.71	84.88	88.00	84.90
คนที่ 12	94.33	91.57	92.63	90.00	92.13
คนที่ 13	87.50	86.43	83.38	78.00	83.83
คนที่ 14	87.50	86.43	83.38	78.00	83.83
คนที่ 15	91.33	89.71	90.13	80.00	87.79
คนที่ 16	90.33	87.71	89.25	88.00	88.82
คนที่ 17	83.17	82.00	84.25	88.00	84.36
คนที่ 18	90.00	88.57	85.25	78.00	85.46
คนที่ 19	89.00	87.71	84.50	78.00	84.80
คนที่ 20	91.33	89.00	90.38	90.00	90.18
คนที่ 21	90.33	87.71	89.25	88.00	88.82
คนที่ 22	94.33	91.57	92.63	90.00	92.13
คนที่ 23	91.33	89.71	90.13	80.00	87.79
คนที่ 24	94.33	91.57	92.63	90.00	92.13
คนที่ 25	90.67	88.00	89.50	88.00	89.04
คนที่ 26	90.33	87.71	89.25	88.00	88.82
คนที่ 27	91.33	89.00	90.38	90.00	90.18
คนที่ 28	84.00	82.71	84.88	88.00	84.90
คนที่ 29	88.50	87.29	88.00	80.00	85.95
คนที่ 30	90.67	89.14	89.63	80.00	87.36
คนที่ 31	94.33	91.57	92.63	90.00	92.13
คนที่ 32	91.00	88.29	89.75	88.00	89.26
คนที่ 33	88.17	87.00	83.88	78.00	84.26
คนที่ 34	88.50	86.14	87.88	88.00	87.63
คนที่ 35	91.00	89.43	89.88	80.00	87.58
คนที่ 36	91.33	89.00	90.38	90.00	90.18
คนที่ 37	89.00	87.71	84.50	78.00	84.80

คนที่ 38	88.50	86.14	87.88	88.00	87.63
คนที่ 39	91.00	89.43	89.88	80.00	87.58
คนที่ 40	90.33	88.86	89.38	80.00	87.14
เฉลี่ยรวมร้อยละ	89.29	87.45	87.89	84.80	87.36

จากตารางที่ 2 การทำกิจกรรมตามแผนกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชมรมห้องสมุดรายบุคคล จำนวน 40 คน พบว่านักเรียนมีความสามารถในการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ทักษะ คิดเป็นร้อยละ 87.36 อยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาแต่ละทักษะ พบว่า ทักษะที่ 1 ทักษะการเข้าถึงสื่อ (Media Access Skill) มีระดับคุณภาพการปฏิบัติสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 89.29 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือ ทักษะที่ 3 ทักษะการประเมินค่าสื่อ (Media Evaluate Skill) มีระดับคุณภาพการปฏิบัติ คิดเป็นร้อยละ 87.89 อยู่ในระดับดีมาก และทักษะที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์สื่อ (Media Analyze Skill) มีระดับคุณภาพการปฏิบัติ คิดเป็นร้อยละ 87.45 อยู่ในระดับดีมาก และน้อยที่สุดคือ ทักษะที่ 4 ทักษะการสร้างสรรคสื่อ (Media Create Skill) มีระดับคุณภาพการปฏิบัติ คิดเป็นร้อยละ 84.80 อยู่ในระดับดีมาก ตามลำดับ

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ จากค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สรุปตามทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ทั้ง 4 ทักษะ รายละเอียดตามตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 สรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	$\bar{X}$	S.D.
ทักษะที่ 1 ทักษะการเข้าถึงสื่อ	40	100	94.33	83.17	88.75	3.28
ทักษะที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์สื่อ	40	100	91.75	82.00	86.88	2.87
ทักษะที่ 3 ทักษะการประเมินค่าสื่อ	40	100	92.63	83.38	88.01	3.03
ทักษะที่ 4 ทักษะการสร้างสรรคสื่อ	40	100	90.00	78.00	84.00	4.89

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ทั้ง 4 ทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาแต่ละทักษะพบว่า นักเรียนมีการเรียนรู้เท่าทันสื่อในทักษะที่ 1 ทักษะการเข้าถึงสื่อ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 88.75$, S.D. = 3.28) รองลงมาคือ นักเรียนมีการเรียนรู้เท่าทันสื่อในทักษะที่ 3 ทักษะการประเมินค่าสื่อ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 88.01$, S.D. = 3.03) รองลงมาคือ นักเรียนมีการเรียนรู้เท่าทันสื่อในทักษะที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์สื่อ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 86.88$, S.D. = 2.87) และน้อยที่สุดคือ นักเรียนมีการเรียนรู้เท่าทันสื่อในทักษะที่ 4 ทักษะการสร้างสรรคสื่อ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 84.00$, S.D. = 4.89) ตามลำดับ

จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในกิจกรรมชมรมห้องสมุด โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะ อยู่ในระดับดีมาก

การอภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมนำไปใช้กับนักเรียนในกิจกรรมชมรมห้องสมุดระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา จำนวน 40 คน พบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ทั้ง 4 ทักษะ คือ ทักษะที่ 1 ทักษะการเข้าถึงสื่อ (Media Access Skill) รองลงมาคือทักษะที่ 3 ทักษะการประเมินค่าสื่อ (Media Evaluate Skill) รองลงมาคือทักษะที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์สื่อ (Media Create Skill) และทักษะที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ (Media Create Skill) เมื่อพิจารณารายจุดประสงค์ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้พบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

1. เมื่อนักเรียนได้ชมวิดีโอทัศน์และอ่านข้อมูลข่าวสารจากสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ นักเรียนสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาจากวิดีโอทัศน์เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการใช้เทคนิคในการสร้างสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับที่ อุษา บิ๊กกินส์ (2553); ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2555); พิงรอง รามสูตร (2556) และพนา ทองมีอาคม (2557) กล่าวว่า การเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ การพัฒนาความสามารถของบุคคลในการทำความเข้าใจสื่อ การเข้าถึงสื่อ การรับรู้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ สามารถตีความ วิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาที่ื่อนำเสนอโดยตรงไปตรงมาและแอบแฝงได้อย่างมีวิจารณญาณ

2. เมื่อนักเรียนได้ศึกษาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการโฆษณาสินค้า การรีทัช (Retouch) การเผยแพร่ภาพหรือคลิปวิดีโอที่ไม่เหมาะสม นักเรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลข่าวสารจากสื่อที่นักเรียนอ่านได้ โดยรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับที่ อุษา บิ๊กกินส์ (2553); ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2555); พิงรอง รามสูตร (2556) และพนา ทองมีอาคม (2557) กล่าวว่า การเรียนรู้เท่าทันสื่อ คือ การพัฒนาความสามารถของบุคคลในการทำความเข้าใจสื่อ การเข้าถึงสื่อ การรับรู้สื่อ สามารถตีความ วิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาที่ื่อนำเสนอโดยตรงไปตรงมาและแอบแฝงได้อย่างมีวิจารณญาณ

3. เมื่อนักเรียนได้ดูตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหลากหลาย นักเรียนสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเว็บไซต์ตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับดี โดยจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหาเป็นระดับดี (สีขาว) ระดับไม่ดี (สีดำ) และแบบก้ำกึ่งมีทั้งดีและไม่ดีในเว็บไซต์เดียวกัน (สีเทา) สอดคล้องกับที่ ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2555, น.13-17) กล่าวว่า ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นข้อมูล อ่านข่าวสาร เขียนแสดงความเห็น พุดคุย สนทนา เรียกดูและเผยแพร่รูปภาพ คลิปวิดีโอต่าง ๆ และระมัดระวังไม่ให้สิ่งที่ได้จากสื่อมีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ หรือพฤติกรรมของเรา เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อโดยรู้ไม่เท่าทัน

4. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่นักเรียนเข้าใช้บ่อย และอธิบายว่าเป็นเว็บไซต์ระดับใด เหมาะที่จะเลือกใช้หรือไม่เลือกใช้ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับที่ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) [สพธอ.] (2557) กล่าวว่า ปัจจุบันนิยมใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กเพิ่มมากขึ้น ซึ่งมีทั้งประโยชน์และโทษในคราวเดียวกัน แต่หากรู้จักใช้อย่างถูกวิธีจะเป็นประโยชน์อย่างมาก

5. นักเรียนสามารถค้นหาข่าวเกี่ยวกับการถูกนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้จนก่อให้เกิดความเสียหายต่อเจ้าของข้อมูล โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก สามารถบอกวิธีการป้องกันหรือหลีกเลี่ยงได้ สอดคล้องกับที่ นพพร สุนะ (2556, น.21) ได้กล่าวว่า อิทธิพลของสื่อออนไลน์ได้แพร่ขยายไปในสังคม และก่อให้เกิดผลกระทบทั้งด้านบวกและลบ อาจทำให้ได้รับข้อมูลในทางที่ไม่เหมาะสม การล่อลวงผ่านสื่อหรือการพนันออนไลน์ได้

6. นักเรียนสามารถค้นหาและวิเคราะห์ข่าวหรือเรื่องราวเกี่ยวกับการกระทำผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับที่ นพพร สุนะ (2556, น.21) กล่าวว่า อิทธิพลของสื่อออนไลน์ก่อให้เกิดผลกระทบทั้งด้านบวกและลบ

7. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความปลอดภัยและความเหมาะสมในการใช้อุปกรณ์ไอซีทีและอินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับที่ สพรอ. (2557) กล่าวว่า โทรศัพท์มือถือ นอกจากใช้โทรออกรับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานจำนวนมาก และจากการทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนทุกคนมีพฤติกรรมใช้อุปกรณ์ไอซีทีและอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2555, น. 10) และสพรอ. (2557, น.12) ที่ทำการสำรวจพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย พบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงระยะเวลา 12 ปี เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนและผู้สูงอายุ

8. การวิเคราะห์การปฏิบัติตนหรือการรับมือกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับที่ อูชา บีกินส์ (2553) กล่าวว่า การเข้าถึงสื่อและการวิเคราะห์สื่อจำเป็นต้องมีการประเมินค่าสื่อไปพร้อมกัน ทั้งยังมีปัจจัยหลายอย่างที่เกี่ยวข้อง เช่น นโยบายของรัฐ กฎหมาย ค่านิยม อุดมคติ เศรษฐกิจ สอดคล้องกับที่ พรทิพย์ เย็นจะบก (2552); บุปผา เมฆศรีทองคำ (2554) และศรีดา ตันทะอธิพานิช (2555) กล่าวว่า ผลจากการวิเคราะห์สื่อทำให้สามารถประเมินค่าคุณภาพของเนื้อหาสื่อได้ ตัดสินให้คุณค่าและความถูกต้องของเนื้อหา โดยพิจารณาจากหลักจริยธรรม ศาสนา และหลักประชาธิปไตยที่ส่งเสริมเสรีภาพ ความหลากหลาย และความเท่าเทียมกันในสังคม

9. นักเรียนบอกประโยชน์และโทษของเกมและเลือกเล่นเกมที่เหมาะสมกับตนเองได้ โดยรวมอยู่ในระดับดี การเล่นเกมมีทั้งประโยชน์และโทษ จากการทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนทุกคนเคยเล่นเกมซึ่งมีทั้งเกมที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ สอดคล้องกับที่ Zimmerman (2011) กล่าวว่า การเรียนรู้เท่าทันเกมเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากเกมมีแนวโน้มของความรุนแรง มีเนื้อหาและลักษณะของเกมขัดแย้งต่อวัฒนธรรมอันดีงาม แต่ได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้เล่น

10. การสำรวจตนเองว่าติดเกมหรือไม่ ปัจจุบันมีเกมที่สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดใจให้ผู้เล่น ทั้งเด็ก เยาวชน และผู้ใหญ่ นักเรียนสามารถสำรวจตนเองว่ามีอาการติดเกมหรือไม่ รู้วิธีป้องกันและแนวทางการเล่นเกมอย่างเหมาะสม โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับที่ ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2554, น.18-19) กล่าวว่า เกมให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำลายความสามารถของผู้เล่น เต็มเต็มจินตนาการ ผู้เล่นได้สวมบทบาทตัวละคร มีเพื่อนใหม่ หลุดออกจากโลกที่จำเจจากการเรียน การทำงาน ทำให้คนชอบเล่นเกมและอาจถึงขั้นติดเกม

11. การบอกวิธีป้องกันและการแก้ไขอาการติดเกม นักเรียนสามารถบอกวิธีป้องกัน แนวทางการเล่นเกมที่เหมาะสม และวิธีการแก้ไขปัญหาอาการติดเกม โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับที่ ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2555, น.17-19) กล่าวว่า การติดเกม เป็นพฤติกรรมที่น่าเป็นห่วงสำหรับผู้ปกครอง การเล่นเกมชอบเกม ติดเกม นั้นไม่เหมือนกัน ทุกคนเล่นเกมได้ แต่ควรระวังไม่ให้ติดเกม

12. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ภัยจากการใช้โทรศัพท์มือถือและการใช้อย่างปลอดภัย โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก นักเรียนวิเคราะห์ภัยที่แฝงมากับการใช้โทรศัพท์มือถือได้ เลือกใช้งานแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับที่ ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2555, น.20-23) กล่าวว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือและใช้บริการหลากหลาย ใช้เวลากับโทรศัพท์มือถือมาก ทั้งการพูดคุย ส่งข้อความ เล่นเกม ถ่ายรูป ถ่ายคลิปวิดีโอ ฟังเพลง หรือรับข่าวสาร

13. นักเรียนสามารถบอกมารยาทในการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างเหมาะสม โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับที่ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (2554, น.28-29) กล่าวว่า การเรียนรู้เท่าทันโทรศัพท์มือถือ มีสิ่งสำคัญ คือ ไม่ให้เบอร์โทรศัพท์กับคนที่รู้จัก เก็บโทรศัพท์ในที่ปลอดภัย บันทึกเบอร์โทรศัพท์สำคัญไว้ อย่าลืมเติมเงิน คิดก่อนโทรก่อนโหลด ไม่ใช้โทรศัพท์มือถือแก่หงา ไม่คุยกับคนที่โทรผิด และระวังมารยาทการใช้โทรศัพท์มือถือในที่สาธารณะ

14. การสรุปนำเสนอในรูปแบบวีดิทัศน์ โดยรวมอยู่ในระดับดี นักเรียนสามารถนำเสนอในรูปแบบคลิปวิดีโอได้ดี สอดคล้องกับที่ พรทิพย์ เย็นจะบก (2552); อุษา ปีกิ้นส์ (2553); บุปผา เมฆศรีทองคำ (2554) และศรีดา ตันทะอติพานิช (2555) กล่าวว่า ทักษะการสร้างสรรค์สื่อเป็นการต่อยอดจากทักษะการเข้าถึงสื่อ ทักษะการวิเคราะห์สื่อ และทักษะการประเมินค่าสื่อ เมื่อผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้ จะสามารถพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมาได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัยครั้งนี้

1.1 การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อครั้งนี้ พบว่า ระยะเวลาและโอกาส รวมถึงประชากรอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ไม่กระจายสู่นักเรียนที่ไม่ได้อยู่ในชมรมห้องสมุด ครูผู้สอนควรเผยแพร่กิจกรรมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อไปสู่ให้นักเรียนที่สอนในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อเป็นการช่วยเหลือในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนได้มากขึ้น

1.2 กิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้บางกิจกรรมอาจยังไม่ครอบคลุมเทคโนโลยีและแอปพลิเคชันต่าง ๆ ในปัจจุบันที่มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย นักเรียนบางส่วนยังขาดความตระหนักถึงความสำคัญของทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อในยุคปัจจุบัน ควรมีการปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มกิจกรรมที่ทันสมัย

1.3 นักเรียนบางส่วนเข้าเรียนช้า ทำให้การเข้าร่วมกิจกรรมไม่ต่อเนื่อง ส่งผลให้การพัฒนาทักษะอาจไม่บรรลุเป้าหมายเท่าที่ควร ครูผู้สอนควรกำชับให้มาเรียนให้ทันเวลา หรืออาจนัดสอนซ่อมเสริมเพิ่ม

1.4 ควรจัดกลุ่มให้นักเรียนละกันทุกระดับชั้น เพื่อให้ได้เรียนรู้ร่วมกัน และควรเน้นย้ำให้มีการแบ่งหน้าที่ให้ชัดเจน เพื่อให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการฝึกทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะ

1.5 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เท่าทันสื่อเพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายในระดับดีมากทั้ง 4 ทักษะ ควรระบุพฤติกรรมในแต่ละจุดประสงค์เป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย (K) ด้านทักษะพิสัย (P) และด้านจิตพิสัย (A) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์อย่างรอบคอบ โดยกำหนดระดับพฤติกรรมที่ประกอบด้วยพฤติกรรมทั้ง 3 ด้านไว้อย่างชัดเจน

1.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่องานวิจัยนี้ ได้แก่ เทคโนโลยีด้านการสื่อสาร สังคมออนไลน์ แอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจำนวนมากอย่างรวดเร็ว ทำให้กิจกรรมในงานวิจัยนี้อาจไม่ทันสมัยต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน แต่ทั้งนี้ สามารถปรับเปลี่ยนการใช้สื่อหรือกิจกรรมที่ยังต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะด้วย

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เพื่อให้การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อได้ผลดีนั้นต้องทำทั้งโรงเรียนในทุกระดับชั้นและทุกรายวิชา ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนทุกคนมีทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่ออย่างทั่วถึงและครอบคลุม

2.2 การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ทักษะนี้ สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ได้เช่นกัน อาทิ กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ กิจกรรมชมรมอื่น ๆ กิจกรรมพัฒนาศักยภาพความเป็นนักเรียน กิจกรรมพัฒนานักเรียนสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ ซึ่งจะส่งผลดีต่อนักเรียนทั้งโรงเรียน

2.3 จากผลการประเมินทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ทั้ง 4 ทักษะ พบว่า นักเรียนบางส่วนยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ควรเน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อโดยสอดแทรกในทุกรายวิชาในบริบทที่ต่างกัน เพื่อให้เกิดความร่วมมือกันในทุกภาคส่วนและเพื่อให้นักเรียนทั้งโรงเรียนได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่ออย่างเป็นขั้นตอนและครอบคลุมทั้ง 4 ทักษะ

บรรณานุกรม

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) [สพธอ.]. (2557). **ฉลาตรูเน็ต 1 ตอน Internet of Things (IoT)**. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน).
- กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). **จุดเน้นสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน เพื่อการขับเคลื่อนหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล**. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤษฎา แสนทวี. (2553). **พฤติกรรม的开รับและระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร**. [รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร].
- โตมร อภิวันทนาการ. (2552). **คิดอ่านรู้เท่าทันสื่อ: คู่มือจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). ปิ่นโตพับลิชชิง.
- นพพร สุนะ. (2556). **การรู้เท่าทันสื่อในการใช้สื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชา การสื่อสารดิจิทัล**. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยแม่โจ้].
- บุบผา เมฆศรีทองคำ. (2554). **การรู้เท่าทันสื่อ: การก้าวทันบนโลกข่าวสาร = Media Literacy: Keeping Pace with Information Age**. วารสารนักบริหาร. 31(1), 117-123.
- พนา ทองมีอาคม. (2557). **ทีวีดิจิทัล ไม่รู้ไม่ได้แล้ว**. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). **ถอดรหัส ลับความคิดเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ**. ออฟเซ็ทรีเอชั่น.
- พิรงรอง รามสูต. (2556). **การกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, ศูนย์ศึกษานโยบายสื่อ.
- วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด. (2551). **การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร**. [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ศรีดา ตันทะอธิพานิช. (2554). **ชุดการสอนเสริมทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัย**. มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย.
- สุภารัตน์ แก้วสุทธิ. (2553). **พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทันสื่อ และพฤติกรรมป้องกันตนเองจากการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ต**. [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2554). **มือถือในมือเด็ก ฉบับการ์ตูน**. ฐานการพิมพ์.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2553). **การรู้เท่าทันสื่อ**. มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.).
- Oxstrand, B. (2009). **Media Literacy Education – A Discussion about Media Education in the Western Countries, Europe and Sweden**. [Doctor of Philosophy Thesis, University of Gothenburg].
- Zimmerman, E. (2011). **Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century**. Routledge.