



การพัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิต ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา

Development of a Curriculum Promoting Media, Information and Digital Literacy for Undergraduate Students in Information Technology for Elementary Teacher Course

สุมาลี เชื้อชัย*

Sumalee Chuachai

บทคัดย่อ

เมื่อเทคโนโลยีทำให้ผู้รับสารเข้าถึงสื่อและสารสนเทศได้ง่ายขึ้นและทำให้ผู้รับสารเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้นำเสนอสื่อและสารสนเทศได้ อีกทั้งยังเป็นส่วนสำคัญในการเข้าถึงบริการต่างๆ ทั้งของภาครัฐและเอกชนของประชาชน ดังนั้น จึงจำเป็นต้องเตรียมเด็กและเยาวชนให้พร้อมกับการดำเนินชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงนี้ งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้หลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) แก่นิสิตในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา โดยมี นิสิตที่ลงทะเบียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มตัวอย่าง และมีเครื่องมือในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นฯ แบบทดสอบ MIDL และแบบประเมินพฤติกรรม MIDL ผลการวิจัยพบว่า 1) หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย ที่มาของหลักสูตร ผลลัพธ์ของหลักสูตร วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เนื้อหาของหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้ โครงสร้างหลักสูตร สื่อการเรียนรู้และการวัดประเมินผล 2) ผลการทดลองใช้หลักสูตรพบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ MIDL สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจำนวนผู้เรียนที่มีพฤติกรรม MIDL ในระดับสูงเพิ่มจากก่อนเรียนร้อยละ 43.33

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อ/ สารสนเทศและดิจิทัล/ การพัฒนาหลักสูตร

Abstract

Technology allows people to easily access medias and information. With technology, people are able change their roles from being receivers to senders of information. In addition, technology facilitates people in accessing public and private services. Therefore, it is important to prepare children for the fast-changing world of technology. Therefore, the objectives of this research were to develop and examine the

* อาจารย์ ดร. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



effectiveness of a curriculum for promoting media, information, and digital literacy for undergraduate students in primary education. The participants were 30 students, enrolled in Information Technology for Elementary Teacher course during Semester 2 of 2017, selected by simple random sampling. The instrument used in this research included lesson plans, an MIDL test, and an MIDL test, and a MIDL behavioral assessment form. The research findings were as follows: 1) The curriculum developed consisted of curriculum structure, outcomes, objectives, content, learning activities, instructional medias, and evaluation methods of the curriculum. 2) The MIDL knowledge of the learners after the course was significantly higher than the knowledge prior to the course at .05 and the number of the learners who developed 'high level' of MIDL behaviors increased to 43.33% after the course.

Keywords: Media/ Information and Digital Literacy/ Curriculum Development

บทนำ

ข้อมูลสารสนเทศ ถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สนับสนุนให้การดำเนินงาน ไม่ว่าจะเป็นภาคธุรกิจ ภาคอุตสาหกรรม ตลอดจนด้านการศึกษา ประสบผลสำเร็จได้ ซึ่งข้อมูลและสารสนเทศถูกนำเสนอในหลากหลายรูปแบบ และในปัจจุบันเมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและระบบเครือข่ายได้พัฒนามากขึ้น ทำให้การเผยแพร่ข้อมูลและสารสนเทศทำได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ซึ่งการพัฒนาดังกล่าวของระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อการรับส่งข้อมูลสารสนเทศเท่านั้น แต่ยังทำให้สื่อต่าง ๆ ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตที่สื่อมวลชนประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ และหนังสือพิมพ์ นำเสนอเนื้อหาที่ค่อนข้างแตกต่างกันในคนละช่องทาง แต่ปัจจุบันเมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายมีการพัฒนา ทำให้สื่อต่างๆ ถูกนำเสนอในช่องทางเดียวกันคือระบบออนไลน์ และมีเนื้อหาที่ค่อนข้างใกล้เคียงกัน สามารถเรียกปรากฏการณ์นี้ว่า “การหลอมรวมของสื่อดิจิทัล” (Convergence) นั่นคือเนื้อหาของสื่อที่เคยถูกนำเสนอเพียงช่องทางเดียวในอดีต แต่สามารถเผยแพร่ในหลากหลายช่องทางในปัจจุบัน (Turow, 2010: 5 อ้างถึงในชุดิมา สัจจามันท์, 2544)

นอกจากนี้ ไม่เพียงแค่นักวิชาการวิชาชีพสื่อสารมวลชนเท่านั้นที่ทำหน้าที่ในการผลิตและสื่อสารสื่อ แต่เมื่อสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของทิศทางการสื่อสาร จากเดิมที่ผู้ส่งสาร (Sender) จะแสดงบทบาทหลักเป็นผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร (Receiver) โดยมี สื่อมวลชน (Mass Media) เป็นสื่อกลางในการนำเสนอ แต่เมื่อสื่อสังคมออนไลน์มีการแพร่หลาย ผู้รับสารหรือประชาชนทั่วไปจึงมีเสรีภาพในการกำหนดเนื้อหาและนำเสนอข้อมูล สารสนเทศ และสื่อต่าง ๆ เอง ทำให้มีข้อมูลมหาศาลถูกส่งผ่านมาทางสื่อแต่ละประเภท เมื่อเสรีภาพดังกล่าวไม่มีจริยธรรมเข้ามาควบคุม จึงก่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลที่บิดเบือนความเป็นจริง เนื้อหาที่ส่งเสริมให้เกิดความเกลียดชัง การละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา เป็นต้น (กิริกาญจน์ ไก่นุ่นนา, 2559: 195-202) ข้อมูลสารสนเทศและสื่อที่ขาดการ



.....

กลั่นกรองความถูกต้องและความเหมาะสม ย่อมส่งผลเสียต่อผู้รับสาร เนื่องจากสื่อเหล่านั้นสามารถมีอิทธิพลหรือส่งผลกระทบต่อผู้รับสารไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง (Turow, 2010: 5)

ผลกระทบของสื่อต่อเด็กและเยาวชน สามารถพบได้ทั้งผลกระทบต่อพฤติกรรมและสุขภาพ ดังเช่น การวิจัยของ สิริภิญโญ อินทรประเสริฐ (2556) พบว่า เด็กและเยาวชนที่รับสื่อที่นำเสนอความรุนแรง จากภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เกมคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต มากกว่าวันละ 1 ชั่วโมง มีแนวโน้มที่จะพบพฤติกรรมความรุนแรง เนื่องจากพฤติกรรมของตัวเอกในภาพยนตร์เป็นบุคคลเด็กและเยาวชนขึ้นชอบ จึงทำให้เกิดการเลียนแบบทั้งการพูด การแต่งกาย และการกระทำต่างๆ ทั้งที่ดีและไม่ดี อีกทั้งเด็กและเยาวชนอาจจะมีวุฒิภาวะน้อย จึงไม่สามารถแยกแยะสิ่งที่ควรทำหรือไม่ควรทำได้ (สิริภิญโญ อินทรประเสริฐ, 2556) นอกจากนี้หากเด็กและเยาวชนรับสื่อติดต่อกันเป็นเวลานานจะทำให้เกิดภาวะติดอินเทอร์เน็ต ติดโทรทัศน์ ส่งผลเสียต่อสุขภาพได้ (พรรณพิมล วิปุลากร, 2554: 49-53) ไม่เพียงเท่านั้น ข้อมูลสารสนเทศที่ถูกนำเสนอโดยขาดการกลั่นกรองเนื้อหาให้มีความถูกต้องและเหมาะสม เมื่อเด็กและเยาวชนนำไปใช้อาจจะทำให้เกิดผลเสียต่าง ๆ ตามมา เช่น การถูกหลอกลวงจากข้อมูลดังกล่าว เป็นต้น จากข้อมูลข้างต้นจึงจำเป็นต้องมีการส่งเสริมเด็กและเยาวชนให้เป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy : MIDL) เพื่อสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้ มีความระมัดระวังตนในการใช้สารสนเทศ ไม่ตกเป็นเหยื่อของการหลอกลวง เลือกรับชมสื่อที่มีความเหมาะสม กระตุ้นเตือนตนเองให้มีความระมัดระวังในการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าใจสารสนเทศที่ถูกนำเสนอผ่านทั้งสื่อเก่าและสื่อใหม่ (Turow, 2010: 5; Eisenberg, 2004; Zurkowski อ้างถึงใน ชูติมา สัจจามันท์, 2544: 50-64)

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ สมรรถนะในการใช้สื่อต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์ และเข้าใจในรูปแบบของสื่อ และเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างสื่อ ผลกระทบของสื่อต่อผู้รับสื่อและความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้ (2) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) คือ สมรรถนะในการประเมิน เลือกรับใช้และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบ และรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในความหมายเชิงจริยธรรมและ (3) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) คือ สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2559) ในการส่งเสริม MIDL แก่เด็กและเยาวชนนั้น บุคคลที่ถือว่าเป็นตัวแปรสำคัญ นอกจากเพื่อน ครอบครัวแล้วนั้น ก็คือ ครู ที่เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งเสริม แนะนำในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตแก่เด็กและเยาวชน (ขนิษฐา จิตแสง, 2557: 56- 81) ครูจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจ และเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ไม่เพียงเท่านั้น ครูสภา ได้กำหนดให้หน่วยการเรียนรู้และเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา เป็นหนึ่งใน 11 มาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพ สำหรับครู (ครูสภา สภาครูและบุคลากรทางการศึกษา, 2560) ดังนั้น หลักสูตรการผลิตครู จึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรรายวิชาเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้แก่บัณฑิตนักศึกษา คณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ เพื่อเตรียมความพร้อมให้แก่บัณฑิตครูซึ่งจะเป็นครูในอนาคตให้มีความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนมี



พฤติกรรมที่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลซึ่งเป็นสมรรถนะที่สำคัญของนิสิตตามที่คุรุสภากำหนดไว้ โดยเฉพาะในสาขาวิชาการประถมศึกษา เพราะนิสิตครูในสาขานี้จะมีหน้าที่ในการพัฒนาเด็กในวัยประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่ยังขาดวุฒิภาวะในการรับสื่อ ข้อมูลและสารสนเทศ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะการพัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิต ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา เพื่อส่งเสริมให้เป็นนิสิตครูสาขาวิชาการประถมศึกษา ผู้รู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สามารถเข้าใจ เข้าถึง นำไปใช้และสร้างสรรค์สื่อและสารสนเทศผ่านเครื่องมือดิจิทัลได้ ซึ่งจะพื้นฐานในการตัวแบบที่ดี ตลอดจนมีความความรู้ไปใช้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนวัยประถมศึกษาเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. พัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิต ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา
2. ศึกษาผลการใช้หลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิต ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ลงทะเบียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง นิสิตที่ลงทะเบียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร
2. พัฒนาหลักสูตรฯ โดยการพัฒนาหลักสูตรในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดหลักสูตรผลลัพธ์เป็นฐาน (Outcomes Based Curriculum) โดยมีรายละเอียด ดังนี้
 - 2.1 กำหนดผลลัพธ์ (Outcomes) ของหลักสูตรตามกรอบความคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของสำนักงานสื่อเด็กและเยาวชน
 - 2.2 นำผลลัพธ์ของหลักสูตร มากำหนด เนื้อหา โครงสร้างหลักสูตร กิจกรรม สื่อ และการวัดและประเมินผลของหลักสูตรฯ
 - 2.3 นำหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาและประเมินความเหมาะสมของหลักสูตร จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงหลักสูตร



2.4 จัดทำเล่มหลักสูตร คู่มือหลักสูตร และสื่อการเรียนการสอน

3. ทดลองใช้หลักสูตร โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่

1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ซึ่งได้รับการประเมินความตรงทางโครงสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ

2) แบบทดสอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เป็นแบบทดสอบแบบ 4 ตัวเลือก ทั้งหมดจำนวน 50 ข้อ ได้รับการประเมินความตรงทางโครงสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ และการนำไปทดลองใช้ กับนิสิตสาขาวิชาการประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 29 คน นำผลการทดลองใช้มา วิเคราะห์ ค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากง่าย และค่าความเชื่อมั่น พบว่า

2.1) ข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20-0.47 มีจำนวน 40 ข้อ และข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกต่ำกว่า 0.2 มีจำนวน 10 ข้อ

2.2) ข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง .20-.80 มีจำนวน 43 ข้อ และข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย .83 มีจำนวน 1 ข้อ ค่าความยากง่าย มากกว่า .90 จำนวน 3 มีค่าความยากง่ายต่ำกว่า .10 จำนวน 2 ข้อ และ มีค่าความยากง่าย .17 จำนวน 1 ข้อ ค่าความเชื่อมั่น

2.3) ข้อสอบฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha) พบว่า ข้อสอบทั้งฉบับ มีค่าความเชื่อมั่น 0.484 แสดงว่ามีค่าความเชื่อมั่นในระดับปานกลาง

ผู้วิจัยปรับปรุงคำถามที่มีค่าความยากง่าย .83 และ .17 แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาอีกครั้ง และเมื่อพิจารณาโครงสร้างข้อสอบแล้วหากตัดคำถามในข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกต่ำกว่า .02 และ ค่าความยากง่ายน้อยกว่า .10 และมากกว่า .90 จำนวน 10 ข้อ ไม่ส่งผลกระทบต่อโครงสร้างของข้อสอบ จึงทำให้แบบทดสอบมีคำถามที่สามารถนำไปใช้ได้จริงจำนวน 40 ข้อ

3) แบบประเมินพฤติกรรมกรรผู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เป็นแบบประเมินตนเองของผู้เรียน ซึ่งได้รับการประเมินความตรงทางโครงสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า รายการประเมิน 45 ข้อ มีรายการประเมินที่มี IOC มากกว่า .66 ขึ้นไปทุกข้อ แสดงว่ารายการประเมินสามารถนำไปใช้ในการดำเนินการวิจัยได้ทุกข้อ

3.2 ดำเนินการทดลองใช้หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น โดยใช้เวลา 40.5 ชั่วโมง (13 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง ยกเว้น สัปดาห์แรก 4.5 ชั่วโมง) เริ่มด้วยการทดสอบก่อนเรียน โดยให้นิสิต ทำแบบทดสอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล และแบบประเมินพฤติกรรมกรรผู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล จากนั้นดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น เมื่อดำเนินการจัดการเรียนการสอนครบตามหลักสูตรฯ แล้ว ให้ผู้เรียนทำการทดสอบหลังเรียนและแบบประเมินพฤติกรรมกรรผู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลทันที

3.3 วิเคราะห์ผลการทดลองใช้หลักสูตร ได้แก่ 1) ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้สถิติ บรรยาย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอ้างอิง ได้แก่ สถิติทดสอบที (t-test dependent) 2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)



ผลการวิจัย

การวิจัยนี้แบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ หลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิต ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา และผลการนำหลักสูตรไปใช้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. หลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิต ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผลลัพธ์ของหลักสูตร

หลังจบหลักสูตรผู้เรียนแล้ว มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล มีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และมีความตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.2.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ได้แก่ 1) อธิบายความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้ 2) อธิบายรูปแบบและเทคนิคการสร้างของสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์, สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อบันเทิงได้ 3) อธิบายหลักการวิเคราะห์ผลกระทบของสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์, สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อบันเทิงต่อผู้บริโภคได้ 4) อธิบายการประเมินสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์, สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อบันเทิงได้ 5) อธิบายแนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลค้นหาข้อมูลและสารสนเทศได้ 6) อธิบายการประเมินและเลือกใช้สารสนเทศได้ 7) อธิบายแนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการประมวล และนำเสนอสารสนเทศได้ 8) อธิบายกฎหมายและจริยธรรมเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศได้ และ 9) จำแนกพฤติกรรมของการใช้สารสนเทศที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้

1.2.2 มีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ได้แก่ 1) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลค้นหาสื่อ ข้อมูลและสารสนเทศได้ 2) วิเคราะห์ผลกระทบของสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์, สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อบันเทิงต่อผู้บริโภคได้ 3) ประเมินสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์, สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อบันเทิงได้ 4) สร้างสรรค์สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์, สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อบันเทิงได้ 5) ประเมินและเลือกใช้สารสนเทศได้ 6) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการประมวล และนำเสนอสารสนเทศได้ และ 7) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารหรือนำเสนอสื่อและสารสนเทศอย่างปลอดภัย ไม่ผิดจริยธรรมและกฎหมาย

1.2.3 มีความตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ได้แก่

1) ตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และ 2) มีแนวโน้มในการปฏิบัติตนให้เป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้

1.3 เนื้อหาของหลักสูตร ประกอบด้วย

1.3.1. ความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ประกอบด้วย

1) ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และ 2) ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล



1.3.2 การรู้เท่าทันสารสนเทศและดิจิทัล ประกอบด้วย 1) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในค้นหาข้อมูลและสารสนเทศ 2) การประเมินสารสนเทศ 3) การเลือกสารสนเทศ 4) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการประมวลสารสนเทศ 5) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างและนำเสนอข้อมูล 6) กฎหมายและจริยธรรมเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศ

1.3.3 การรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย ประกอบด้วย 1) รูปแบบของสื่อและเทคนิคการสร้างสื่อ 2) การวิเคราะห์ผลกระทบของสื่อต่อผู้รับสื่อ 3) การประเมินสื่อ และ 4) การสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบ

1.4 กิจกรรมการเรียนรู้

1.4.1 กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล คือ แนวทางการจัดการเรียนการสอนเป็น รูปแบบ/เทคนิค/วิธีการที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เช่น วิธีสอนโดยใช้กรณีศึกษา (Case Based Learning) การสอนโดยใช้บทบาทสมมุติ (Role Paly) สถานการณ์จำลอง (Simulation Learning) เป็นต้น

1.4.2 กิจกรรมที่เน้นการฝึกปฏิบัติการเข้าถึงสารสนเทศโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลและการสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม เช่น Big 6 Skills ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ค่อนข้างได้รับความนิยมและได้รับการยอมรับ

1.4.3 กิจกรรมที่เน้นที่การพัฒนาเจตคติและทัศนคติเกี่ยวกับการรับสื่อ การใช้สื่อในฐานะของความเป็นพลเมือง แนวทางในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ การสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อและการปรับตัวให้เป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ การเรียนรู้แบบร่วมมือ การส่งเสริมการวิเคราะห์และวิพากษ์สื่อ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอน เช่น รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะ 7 ขั้น (7E) ของ Eisenkraft

1.5 โครงสร้างหลักสูตร

หน่วยที่	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	ระยะเวลา
1. ความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	1. ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล 2. ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 นำเสนอกรณีตัวอย่าง ขั้นที่ 2 ศึกษากรณีตัวอย่าง และอภิปรายหาคำตอบ ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายคำตอบ ขั้นที่ 4 สรุปผลการเรียนรู้	1.30 ชั่วโมง
2. การรู้เท่าทันสารสนเทศและดิจิทัล	1. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในค้นหา ข้อมูลและ	การสอนโดยใช้ Big 6 ขั้นที่ 1 การกำหนดภาระงาน	21 ชั่วโมง



หน่วยที่	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	ระยะเวลา
	สารสนเทศ	(Task Definition)	
	2. การประเมินสารสนเทศ	ขั้นที่ 2 การกำหนดกลยุทธ์	
	3. การเลือกใช้สารสนเทศ	แสวงหาสารสนเทศ	
	4. กฎหมายและจริยธรรม	(Information Seeking	
	เกี่ยวกับการใช้สารสนเทศ	Strategies)	
	5. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	ขั้นที่ 3 การกำหนดแหล่ง	
	ในการประมวลสารสนเทศ	สารสนเทศและการเข้าถึง	
	6. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	สารสนเทศ	
	ในการสร้างและนำเสนอ	(Location and Access)	
	ข้อมูล	ขั้นที่ 4 การใช้สารสนเทศ	
		(Use of Information)	
		ขั้นที่ 5 การสังเคราะห์	
		สารสนเทศ (Synthesis)	
		ขั้นที่ 6 การประเมินผล	
		(Evaluation)	
3. การรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล	สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ สื่อสังคมออนไลน์ สื่อบันเทิง	การสอนโดยใช้รูปแบบการ สอนแบบ 7 E	18 ชั่วโมง
	1. รูปแบบของสื่อและ เทคนิคการสร้างสื่อ	ขั้นที่ 1 ตรวจสอบความรู้ (Elicitation Phase)	
	2. การวิเคราะห์ผลกระทบ ของสื่อต่อผู้รับสื่อ	ขั้นที่ 2 สร้างความสนใจ (Engagement Phase)	
	3. การประเมินสื่อ	ขั้นที่ 3 สำรวจค้นหา (Exploration Phases)	
	4. การสร้างสื่อใน หลากหลายรูปแบบ	ขั้นที่ 4 อธิบาย (Explanation Phase)	
		ขั้นที่ 5 ขยายความรู้ (Elaboration Phase)	
		ขั้นที่ 6 ประเมินผล (Evaluation Phases)	
		ขั้นที่ 7 นำความรู้ไปใช้ (Extension Phase)	



1.6 สื่อการจัดการเรียนรู้ เป็นสื่อหลายหลายประเภทที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้แก่

1.6.1. สื่อมัลติมีเดีย เช่น สื่อวีดิทัศน์ สื่อเสียง สไลด์จากโปรแกรมนำเสนอ เป็นต้น ซึ่งเป็นสื่อหลัก เนื่องจากต้องการเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

1.6.2. สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น เอกสาร ใบงาน ใบความรู้ เป็นต้น

1.6.3. สื่อบุคคล เช่น ผู้รู้ในแขนงต่าง ๆ เป็นต้น

1.7 การวัดและประเมินผล แนวทางในการวัดและประเมินผลแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่

1.7.1 การประเมินผลระหว่างเรียน เป็นการประเมินแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และประเมินผลงาน ได้แก่ การสร้างสรรค์สื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้น ประมวลและเข้าถึงสื่อ โดยใช้แบบประเมินผลงาน และการประเมินโดยการโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

1.7.2 การประเมินผลหลังจบหลักสูตร เป็นการประเมินผลโดยใช้แบบทดสอบความรู้และแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

2. ผลการใช้หลักสูตรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิตที่ศึกษาในรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เมื่อนำหลักสูตรไปใช้กับผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 30 คน จากนั้นนำมาวิเคราะห์คะแนนทดสอบและคะแนนประเมินพฤติกรรมก่อนและหลังเรียน พบว่า

2.1.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน ผลการผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 20.30 คะแนน (S.D. 3.175) และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 24.75 (S.D. 3.535) จากการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้วยการใช้สถิติทดสอบทีพบว่า หลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตาราง

MIDL	N	ก่อนเรียน		หลังเรียน		df	t	p
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.			
คะแนนเต็ม 40 คะแนน	30	20.30	3.175	24.70	3.535	29	6.339	.000*

*p<.05

2.1.2 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) จากแบบประเมินพฤติกรรมกรรเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล โดยการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมกรรเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ใช้การแบ่งระดับแบบอิงเกณฑ์ โดยหาค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบประเมินพฤติกรรมทั้งชุด ซึ่งอยู่ระหว่าง 1-3 คะแนน และแบ่งค่าคะแนนออกเป็น 3 ระดับ โดยคำนวณช่วงคะแนนพิสัยจากสูตร ช่วงคะแนน = คะแนนสูงสุด-คะแนนต่ำสุด/ จะได้ $3 = 3-1/3 = 0.67$ ซึ่งสามารถแปลผลคะแนนพฤติกรรมกรรเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ได้ดังนี้



คะแนนเฉลี่ย

การแปลผล

2.34-3.00

มีพฤติกรรม MIDL อยู่ในระดับสูง

1.67-2.33

มีพฤติกรรม MIDL อยู่ในระดับปานกลาง

1.00-1.66

มีพฤติกรรม MIDL อยู่ในระดับต่ำ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ก่อนเรียนผู้เรียนมีพฤติกรรม MIDL ระดับสูง ร้อยละ 16.67 (5 คน) หลังเรียนพบว่า ผู้เรียนมีระดับสูงร้อยละ 60 คน (18 คน) นั่นคือ จำนวนผู้เรียนที่มีพฤติกรรม MIDL เพิ่มขึ้นร้อยละ 43.33 (13 คน) ดังตาราง

ระดับพฤติกรรม MIDL	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ความแตกต่าง	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ $\bar{x}$	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ $\bar{x}$
ระดับสูง	5	16.67	18	60	13	43.33
ระดับปานกลาง	25	83.33	12	40	-13	-43.33
ระดับต่ำ	0	0	0	0	0	0
รวม	30	100	30	100		

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยนำผลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียน และประเมินผลงานของผู้เรียนในระหว่างเรียนตามที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า

2.2.1 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในค้นหาสื่อ ข้อมูลและสารสนเทศได้อย่างคล่องแคล่ว โดยเมื่อกำหนดให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลตามหัวข้อที่กำหนดให้ ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถเข้าถึงข้อมูลที่กำหนดให้ภายในเวลา 15 นาที นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถยกตัวอย่างเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันสำหรับการเข้าถึงการให้บริการของทั้งภาครัฐและเอกชนได้

2.2.2 ผู้เรียนสามารถประเมินสารสนเทศและเลือกใช้สารสนเทศได้อย่างน้อยร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด สังเกตจากจากผลงานของผู้เรียน โดยเริ่มแรกผู้เรียนมักจะเลือกสารสนเทศจากแหล่งที่เว็บไซต์ google ค้นพบในอันดับต้น ๆ และหลังจากเรียนแล้ว ผู้เรียนสามารถประเมินสารสนเทศและสังเคราะห์สารสนเทศ พร้อมกับการใส่การอ้างอิงที่ถูกต้อง

2.2.3 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการประมวลสารสนเทศ สร้างและนำเสนอข้อมูลได้ โดยสังเกตจากคะแนนของชิ้นงานการใช้โปรแกรม Microsoft Excel ในการคำนวณข้อมูลตัวเลข การสร้างแผนภูมิเพื่อนำเสนอข้อมูล ผู้เรียนร้อยละ 93.33 ได้คะแนนมากกว่า 8 คะแนนขึ้นไปจากคะแนนเต็ม 10 นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถใช้โปรแกรม Microsoft Power Point ในการสร้างสื่อสำหรับการนำเสนอจากสารสนเทศที่สืบค้นมาได้ โดยผลการประเมินชิ้นงานของผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนร้อยละ 90 ได้คะแนนมากกว่า 8 คะแนนขึ้นไปจากคะแนนเต็ม 10



2.2.4 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สื่อ เช่น สื่อโฆษณา, สื่อภาพยนตร์ ได้ตามประเด็น ของ 5 คำถามหลักของการวิเคราะห์สื่อ โดยเมื่อกำหนดสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งให้ ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม และตอบคำถามได้ตรงตามหลักการวิเคราะห์สื่อ

2.2.5 ผู้เรียนสามารถเขียนสรุปความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ โดยเมื่อให้ผู้เรียนได้แสดง ในสถานการณ์จำลองแล้ว ผู้เรียนแต่ละคนสามารถเขียนสรุปสิ่งที่ควรทำ ไม่ควรทำ วิธีการป้องกันตนเอง จากการจารกรรมทางดิจิทัล และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ครบถ้วน

สรุปผลการวิจัย

1. หลักสูตรหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลแก่นิสิต ในรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครูประถมศึกษา ประกอบด้วย ผลลัพธ์ของหลักสูตร วัตถุประสงค์ของ หลักสูตร เนื้อหาของหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้ โครงสร้างหลักสูตร สื่อการเรียนรู้และการวัดประเมินผล

2. เมื่อนำหลักสูตรไปทดลองใช้ พบว่า

2.1 หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ MIDL โดย หลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ MIDL สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

2.2 ผู้เรียนมีความตระหนักถึงความสำคัญของ MIDL จึงทำให้มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของ ตนเอง โดยหลังการทดลองพบว่า ผู้เรียนมีพฤติกรรม MIDLระดับสูง เพิ่มขึ้นร้อยละ 43.33

2.3 ผู้เรียนเกิดทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล โดยผลการสังเกตพฤติกรรม ระหว่างการเรียนรู้และประเมินผลงานของผู้เรียนในระหว่างเรียนในหลักสูตร พบว่า ผู้เรียนสามารถใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลในค้นหาสื่อ ข้อมูลและสารสนเทศได้อย่างคล่องแคล่ว สามารถประเมินสารสนเทศและ เลือกใช้สารสนเทศได้ถูกต้อง ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการประมวลสารสนเทศ สร้างและนำเสนอข้อมูลได้ อย่างเหมาะสม และสามารถวิเคราะห์สื่อ เช่น สื่อโฆษณา, สื่อภาพยนตร์ ได้ตามประเด็น ของ 5 คำถามหลัก ของการวิเคราะห์สื่อ

จากผลการนำหลักสูตรไปใช้สามารถสรุปได้ว่า หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียน บรรลุตามผลลัพธ์ของหลักสูตรที่ได้กำหนดไว้

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัยข้างต้น สามารถอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. หลักสูตรฯ ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยมืองค์ประกอบหลักตามหลักการพัฒนาหลักสูตร ได้แก่ วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เนื้อหาของหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้ โครงสร้างหลักสูตร สื่อการเรียนรู้และ การวัดประเมินผล และเนื่องจากเป็นการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดผลลัพธ์เป็นฐาน (Outcomes Based Curriculum) จึงต้องมีองค์ประกอบเพิ่มเติมขึ้นมาเพื่อแสดงถึงลักษณะเฉพาะของหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์ นั่นคือ ผลลัพธ์ของหลักสูตร ดังนั้น องค์ประกอบของหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบด้วย



ผลลัพธ์ของหลักสูตร วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เนื้อหาของหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้ โครงสร้างหลักสูตร สื่อการเรียนรู้และการวัดประเมินผล

2. หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น สามารถใช้ในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้เนื่องจาก

2.1 การกำหนดผลลัพธ์ของหลักสูตรเป็นไปตามกรอบแนวคิดเกี่ยวกับ MIDL ของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ซึ่งกรอบแนวคิดดังกล่าวได้ผ่านการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับ MIDL ได้แก่ (1) การรู้เท่าทันสื่อ คือ สมรรถนะในการใช้สื่อต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์ และเข้าใจในรูปแบบของสื่อ และเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างสื่อ ผลกระทบของสื่อต่อผู้รับสื่อและความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้ (2) การรู้เท่าทันสารสนเทศ คือ สมรรถนะในการประเมิน เลือกใช้และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบ และรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในความหมายเชิงจริยธรรมและ (3) การรู้เท่าทันดิจิทัล คือ สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2559) เมื่อนำมาใช้กำหนดเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ จึงทำให้การกำหนดวัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล มีทิศทางที่ชัดเจน

2.2 การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ในหลักสูตร สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ของหลักสูตร ทำให้สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทั้งความรู้และพฤติกรรม MIDL โดยจำแนกเป็นรายด้าน ดังนี้

2.2.1 หลังจากการเรียนรู้ในหลักสูตรผู้เรียนสามารถอธิบายความสำคัญและมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ MIDL ได้ด้วยผู้เรียนเอง เนื่องจากหลักสูตรได้กำหนดให้ผู้เรียนสร้างความตระหนักปัญหาที่เกิดขึ้นจากขาด MIDL ผ่านกิจกรรมการสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง การใช้บทบาทสมมติ หรือการสอนโดยให้สถานการณ์จำลอง ซึ่งกิจกรรมรูปแบบนี้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ทิสนา แวมมณี, 2553: 242) ทำให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะและให้ข้อสรุปได้ว่าสิ่งใดควรทำไม่ควรทำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง และวัชรรา เล่าเรียนดี (2554) ซึ่งได้วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้กรณีศึกษาทางศาสตร์การเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งผลการวิจัยพบว่า หลักการทดลองนักศึกษาวิชาชีพครูมีความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคุณลักษณะของผู้ที่มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับสูง เนื่องจากกระบวนการสอนเช่นนี้ ทำให้ผู้เรียนเกิดแก้ปัญหาต่าง ๆ ในสถานการณ์ที่กำหนดให้ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อว่า MIDL มีความสำคัญ นำไปสู่พิจารณาการกระทำของตนเองว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร ส่งผลให้ผู้เรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้ (MIDL) เพราะการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลมีการประเมินความจริงของความเชื่อและพฤติกรรมเดิม (Potter, 2011: 351) นอกจากนี้ยังพบว่า หลังเรียน ค่า S.D. ของคะแนนทดสอบความรู้ สูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจาก หลังการเรียนรู้ นิสิตกลุ่มสูงและกลุ่มปานกลาง มีคะแนนสูงขึ้น ขณะที่นิสิตกลุ่มต่ำยังมีคะแนนสูงขึ้นไม่มากนัก ทำให้มีความแตกต่างระหว่างคะแนนจึงทำให้ค่า S.D. หลังเรียนสูงขึ้น



2.2.2 หลังจากการเรียนรู้ในหลักสูตรผู้เรียนมีทักษะ MIDL เนื่องจากหลักสูตรรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลักสูตรกำหนดไว้คือ การสอนแบบสืบสอบ ซึ่งสุมาลี เชื้อชัย (2559) ที่ได้ศึกษาผลการสอนแบบสืบสอบ (5E) ที่มีต่อความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยการสอนแบบสืบสอบมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการสอนแบบสืบสอบสามารถใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้ เนื่องจากการสอนรูปแบบนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง นำไปสู่การลงมือปฏิบัติ ทำให้สามารถพัฒนาทักษะต่างๆ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสร้างสรรค์ โดยผลการวิจัยของ นภาพรณัฏ์ เพียงดวงใจ และมาเรียม นิลพันธุ์ (2560) และ ศิริพิมล หงส์หม (2557) แสดงให้เห็นว่าเมื่อนำเอาแนวคิดการสอนแบบสืบสอบไปใช้ในการพัฒนารูปแบบการสอน มีส่วนทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างนวัตกรรมอยู่ในระดับสูง และทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งทักษะด้านการคิด ทั้งการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะด้านสังคม ทักษะการสร้างสรรค์ เป็นชุดทักษะของการรู้ดิจิทัล (Esher-Alkali และ Hamburger, 2004 และ Bawden, 2008) เป็นองค์ประกอบของ MIDL ดังนั้นเมื่อหลักสูตรได้กำหนดการสอนแบบสืบสอบ เป็นหนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ของหลักสูตร จึงสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะ MIDL ได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่ปรากฏ ผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอแนะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น เป็นหลักสูตรรายวิชาตามหลักสูตรระดับปริญญาตรี การออกแบบหลักสูตรและดำเนินการทดลองใช้หลักสูตร จึงใช้ระยะเวลาตามการเรียนการสอนในรายวิชานั้นคือ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง ดังนั้น การนำหลักสูตรฯ ไปใช้ จึงจำเป็นต้องใช้ระยะเวลา หากจัดกิจกรรมต่อเนื่อง เช่น จัดกิจกรรมทุกวันต่อเนื่องจนครบเนื้อหาตามที่หลักสูตรฯ กำหนด อาจจะได้ผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามผลการวิจัย

2. เนื่องจากการจัดกิจกรรมจำเป็นต้องใช้ระบบเครือข่าย ดังนั้น ในการนำหลักสูตรไปใช้ จะต้องเตรียมความพร้อมเรื่องอุปกรณ์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายที่มีความเร็วสูง เพื่อให้ทำให้การจัดกิจกรรมสามารถดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การส่งเสริม MIDL นอกจากโรงเรียนแล้ว ผู้ปกครองเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม MIDL แก่เด็กและเยาวชน จึงควรมีการพัฒนาหลักสูตรสำหรับผู้ปกครองทั้งในการพัฒนา MIDL แก่ผู้ปกครอง และหลักสูตรที่เป็นแนวทางในการดูแลเด็กที่อยู่ภายใต้การปกครองให้สามารถใช้เครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้องเหมาะสม



2. เมื่อสามารถพัฒนานิสิตนักศึกษาให้เป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้แล้ว ควรมีการพัฒนาหลักสูตรที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนา MIDL เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสามารถนำความรู้ที่มีไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริม MIDL แก่นักเรียนได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ที่ได้สนับสนุนทุนวิจัยสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- ขนิษฐา จิตแสง. (2557). “ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนคร.” *อินฟอร์เมชัน* 21(1): 59-81.
- ครูสภา สภาครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2560). *มาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา ข้อบังคับคุรุสภา ว่าด้วย มาตรฐานวิชาชีพ พ.ศ. 2556*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2561. จาก <http://www.ksp.or.th/ksp2013/content/view.php?mid=136&did=1193>.
- ทศนา แยมมณี. (2553). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุตินา สัจจนันท์. (2544). “การรู้สารสนเทศเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษา คนไทยและสังคมไทย.” *วารสารสุโขทัยธรรมมาธิราช* 14 (กันยายน – ธันวาคม): 50-64.
- นภาพรณี เพียงดวงใจ และมาเรียม นิลพันธุ์. (2560). “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้โครงงานร่วมกับเทคนิคการสืบเสาะหาความรู้ ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.” *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย* 9(2): 190-204.
- ปรณัฐ กิรุ่งเรือง และวัชร เล่าเรียนดี. (2554). “การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้กรณีศึกษาทางศาสตร์ การเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาวิชาชีพครู.” *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย* 3(1,2): 109-121.
- ภิกษาญจน์ ไกล่นุ่นนา. (2559). *รู้เท่าทันสื่อคือภารกิจพลเมือง*. กรุงเทพมหานคร: เอสพรีน (2004) จำกัด.
- พรรณพิมล วิบุลากร. (2554). *ทำไมเด็กจึงจำเป็นต้องรู้ทันสื่อ: รู้ทันสื่อ*. กรุงเทพมหานคร: ออฟเซต ครีเอชั่น จำกัด.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2559). *การเรียนรู้เท่าทันสื่อฯ คืออะไร*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2560. จาก <http://cclickthailand.com>
- สิริภิญญา อินทรประเสริฐ. (2556). *รายงานวิจัย เรื่อง อิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.



.....

สุมาลี เชื้อชัย (2559). การเปรียบเทียบการสอนแบบสืบสอบ (5E) กับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มี
ต่อความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและ
การจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ศิริพิมล หงส์เหม. (2557). “การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์และคุณลักษณะใฝ่
เรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้.” วารสาร
ศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย 6(1): 91-103.

David Bawden. (2008). **Digital Literacy**. [Online]. Retrieved 13 July 2012. Available from:

http://www.scitopics.com/Digital_Literacy.html

James Potter. (2011). **Media Literacy**. California: SAGE Publications, Inc.

Josph Turow. (2010). **Media today: An Introduction to Mass Communication**. New York:
Taylor&Francis.

Michael Eisenberg. (2004). **Information Literacy : Essential Skill for the Information age**. USA:
Greenwood Publishing Group, Inc.

Yoram Esher-Alkali and Yair Amicai Hamburger. (2004). **Experiments in Digital Literacy**.
CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR. 7 (November 2004): 52.