



การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียน
แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี



อารยา ปู่เกตู่แก้ว

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียน
แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม
กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี"

ของ อารยา ปู่เกตแก้ว

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ดิเรก ธีระภูธร)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบสุข คงมนัส)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วสันต์ ศรีธีรบุญ)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรรองกาญจน์ ชูทิพย์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
ผู้วิจัย	อารยา ปู่เกตุแก้ว
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบสุข คงมนัส
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ปร.ด. เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	ห้องเรียนกลับด้าน, สื่อสังคม, การเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน, การรู้เท่าทันสื่อ

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี 2) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี และ 3) เพื่อรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิต/พระนิสิต มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา จำนวน 30 คน ได้มาด้วยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) รูปแบบการเรียนรู้ฯ 2) คู่มือการใช้รูปแบบฯ 3) แบบทดสอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5) แบบประเมินการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง 6) แบบประเมินผลงานการเรียนรู้เท่าทันสื่อ 7) แบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทีแบบกลุ่มไม่อิสระ

ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้ฯ ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.1) หลักการ 1.2) วัตถุประสงค์ 1.3) เนื้อหา 1.4) บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน 1.5) สื่อการเรียนรู้ 1.6) กระบวนการจัดการเรียนการสอน และ 1.7) การวัดและประเมินผล 2) ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้มี 6 ขั้น ได้แก่ 2.1) ขั้นศึกษาปัญหา 2.2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา 2.3) ขั้นศึกษาค้นคว้า 2.4) ขั้นสังเคราะห์ปัญหา 2.5) ขั้นสรุปการเรียนรู้ 2.6) ขั้นนำเสนอผลงาน 3) ผู้เรียนมีคะแนนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) พฤติกรรม

รู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคม มีระดับการปฏิบัติในภาพรวม คิดเป็นร้อยละ 88.21 ผ่านเกณฑ์ตามที่ตั้งไว้ 5) นำรูปแบบการเรียนรู้ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และทดสอบประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 80.58/83.50 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และ 6) ผลการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม ตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีจาก ผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในระดับมาก

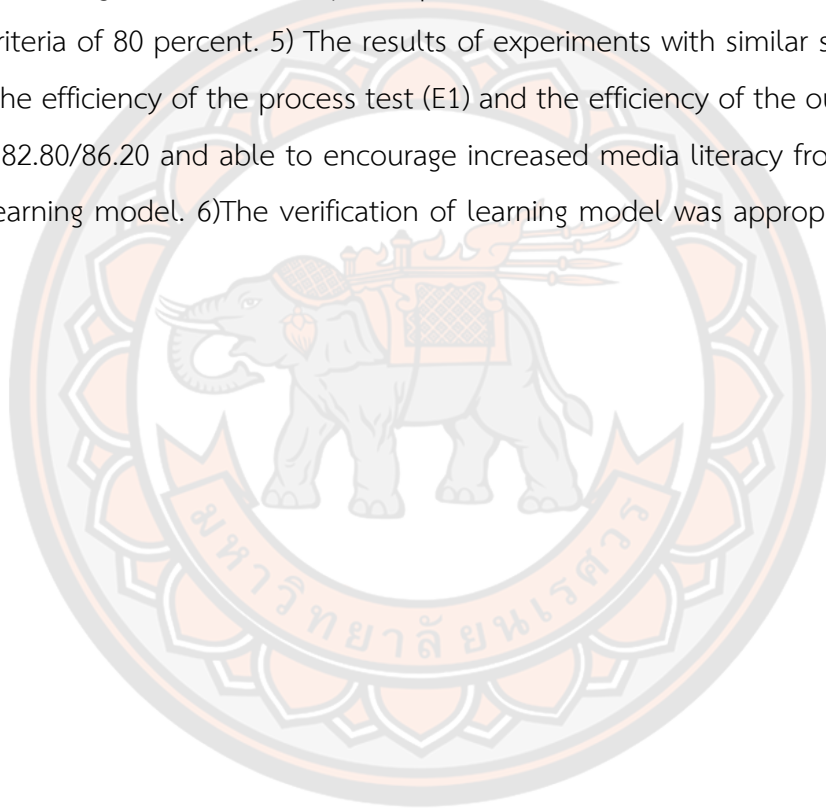


Title	THE DEVELOPMENT OF FLIPPED CLASSROOM LEARNING MODEL WITH SOCIAL MEDIA BASED ON PROBLEM BASED LEARNING TO ENHANCE MEDIA LITERACY OF UNDERGRADUATE STUDENTS
Author	Araya Puketkaew
Advisor	Assistant Professor Kobsook Kongmanus, Ph.D.
Co-Advisor	Assistant Professor Kittipong Phumpuang, Ph.D.
Academic Paper	Ph.D. Dissertation in Educational Technology and Communications - (Type 2.1), Naresuan University, 2022
Keywords	Flipped Classroom, Social Media, Problem Based Learning, Media Literacy

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop the learning model using flipped classroom with social media based on problem-based learning to enhance media literacy of undergraduate students 2) to study the results of using the learning model using flipped classroom with social media based on problem-based learning to enhance media literacy of undergraduate students and 3) to verify the learning model using flipped classroom with social media based on problem-based learning to enhance media literacy of undergraduate students. The sample consisted of 30 students who registered at Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Phayao campus by purposive sampling technique. The research instruments were 1) the flipped classroom learning model with social media based on problem-based learning to enhance media literacy of undergraduate students 2) Model using manual (knowledge management Plan) 3) the understanding of media literacy test 4) online observation form of media literacy knowledge 5) the assessment of self-learning in media literacy 6) the assessment of output of learning in media literacy 7) the satisfaction form. Data were analyzed by using percentage, mean, standard deviation and t-test dependent.

The results of research are as follows: 1) The components of the learning model consisted of 7 components which are 1.1) principles 1.2) objective 1.3) contents 1.4) learner/teachers 1.5) learning media 1.6) instructional process and 1.7) measurement and evaluation. 2) The learning process has 6 steps: 2.1) Self-study 2.2) Understanding of Problem 2.3) Searching Data 2.4) Brainstorm) 2.5) Summary and 2.6) Presentation 3) Students had understanding of media literacy after learning were statistically significant higher than post-test at the .01 4) The behavior of understanding of media literacy had performance which was 88.21 percent, passing the criteria of 80 percent. 5) The results of experiments with similar samples showed that the efficiency of the process test (E1) and the efficiency of the outcome test (E2) were 82.80/86.20 and able to encourage increased media literacy from studying with the learning model. 6) The verification of learning model was appropriate at the high level.



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบสุข คงมันัส ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำแนะนำ ชี้แนะ ติดตามอย่างใส่ใจตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษา (คุณแม่ อ.น้ำ) เป็นกำลังใจที่สำคัญและอบอุ่นเสมือนครอบครัว ในช่วงเวลาที่ผู้วิจัยมีปัญหาทั้งในเรื่องการทำวิทยานิพนธ์และเรื่องอื่น ๆ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์

กราบขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ความกรุณาเป็นทั้งผู้เชี่ยวชาญในการรับรองรูปแบบและให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น เพิ่มเติม เพื่อปรับปรุงแก้ไข วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ รองอธิการบดี และอาจารย์พิงพร ศรีแก้ว ประธานหลักสูตรการสอนภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา เป็นอย่างยิ่งที่เอื้อเพื่อ สนับสนุน ให้การดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ เทคโนโลยี รุ่น 9 พี่หนึ่ง (ผู้ใหญ่บ้าน) คุณครูตุ๋ พี่เล็ก พี่เชียร หลวงพี่ธีร์คุณแม่กิมมี ชั้นนี้ การ์ตูน ที่ร่วมกันเดินทางกันมาในระยะเวลาอันยาวนาน จนถึงปลายทางได้สำเร็จ รวมถึงเพื่อน ๆ TISM พี่ฝน สุดยอดนักสถิติ เจ้ผึ้ง พี่สาวผู้ใจดี เซอร์ และ Dr.อู๋ม เพื่อนสาวที่อยู่เคียงข้าง ดึงสติและคอยส่งกำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอ

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะค่าใช้จ่ายในการศึกษาและค่ากาแฟผู้วิจัย

ขอบคุณพี่น้องและเจ้าเงาะ พี่ดาต้าบูลลี่ และเจ้ากิกี้ที่เป็นความสุขและกำลังใจให้ผู้วิจัย

ขอบคุณตัวเอง ที่มีชีวิตรอดมาจนถึงวันนี้ ชีวิต ป.เอก ไม่ง่ายแต่ไม่ยากเกินความตั้งใจ

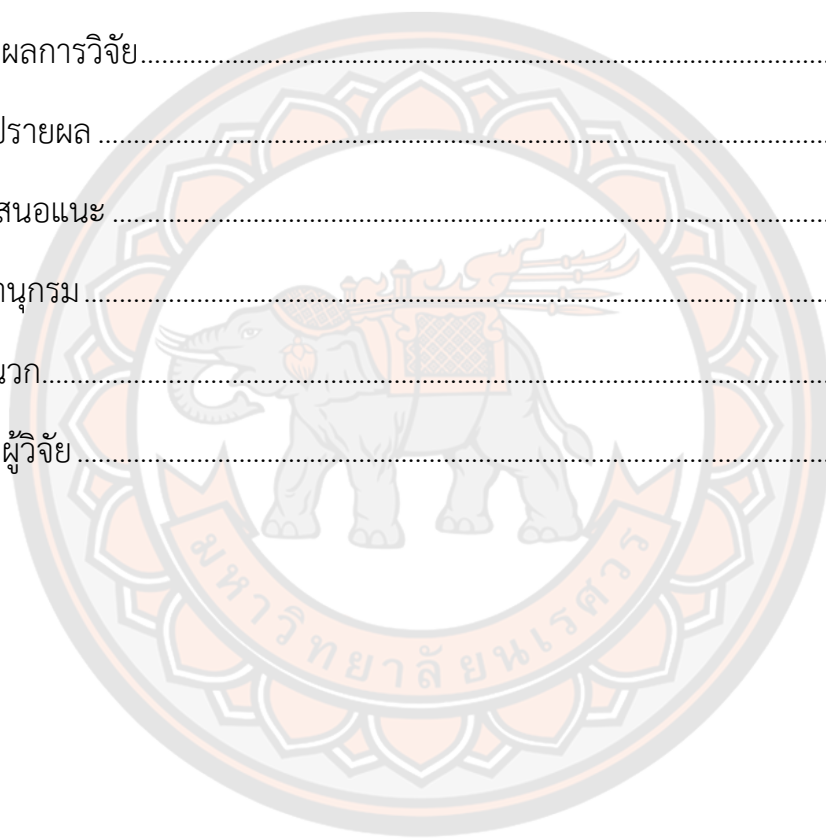
อารยา ปู่เกตุแก้ว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	15
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	15
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	19
คำถามการวิจัย.....	19
ขอบเขตการวิจัย.....	19
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	20
สมมติฐานของการวิจัย.....	22
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	22
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	23
แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning).....	24
แนวคิดเกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom).....	30
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์.....	38
การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy).....	42

รูปแบบการเรียนการสอน	61
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	67
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	74
ตอนที่ 1 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม ตาม กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับ ปริญญาตรี.....	74
ตอนที่ 2 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับ ปริญญาตรี.....	101
ตอนที่ 3 รับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับ ปริญญาตรี.....	104
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	109
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับ ปริญญาตรี.....	110
ตอนที่ 2 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับ ปริญญาตรี.....	115
ตอนที่ 3 ผลการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับ ปริญญาตรี.....	123
บทที่ 5 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียน	126

ตอนที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการ เรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี .	126
ตอนที่ 2 การนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีไปใช้.....	153
บทที่ 6 บทสรุป	155
สรุปผลการวิจัย.....	155
อภิปรายผล	159
ข้อเสนอแนะ	169
บรรณานุกรม.....	170
ภาคผนวก.....	180
ประวัติผู้วิจัย.....	226



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	28
ตาราง 2 แสดงสังเคราะห์องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน	34
ตาราง 3 แสดงการสำรวจแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์	42
ตาราง 4 แสดงองค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ	53
ตาราง 5 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ	54
ตาราง 6 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน	76
ตาราง 7 แสดงการสำรวจแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์	77
ตาราง 8 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	78
ตาราง 9 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ	79
ตาราง 10 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมฯ	87
ตาราง 11 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินชิ้นงานจากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ	94
ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี	112
ตาราง 13 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี	115
ตาราง 14 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบ	

ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้นก่อนและ
 หลังการใช้รูปแบบ..... 115

ตาราง 15 แสดงผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการ
 เรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน
 เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี..... 116

ตาราง 16 แสดงผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการ
 เรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน
 เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี..... 118

ตาราง 17 แสดงผลการประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคม
 ออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการ
 เรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี..... 119

ตาราง 18 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยรูปแบบการ
 เรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน
 เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี..... 121

ตาราง 19 แสดงผลการประเมินเพื่อรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน
 ร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของ
 นิสิตระดับปริญญาตรี..... 123

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย	22
ภาพ 2 แสดงขั้นตอนการศึกษาองค์ความรู้ หลักการ แนวคิดทฤษฎีจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี	75
ภาพ 3 แสดงขั้นตอนการสร้าง (ร่าง) องค์ประกอบและขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี	80
ภาพ 4 แสดงการตรวจสอบคุณภาพของ (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี	81
ภาพ 5 แสดงการหาประสิทธิภาพรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี	99
ภาพ 6 แสดงการศึกษามผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี	101
ภาพ 7 แสดงการรับรองรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี	104
ภาพ 8 แสดงรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี	126

ภาพ 9 แสดงบทเรียนและแบบทดสอบออนไลน์นอกห้องเรียนผ่านระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS) ด้วยโปรแกรม Google Classroom.....	220
ภาพ 10 แสดงแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนออนไลน์ ผ่าน Google Form	221
ภาพ 11 แสดงแบบทดสอบและแบบประเมินตนเองออนไลน์ผ่าน Google Form.....	222
ภาพ 12 แสดงการดำเนินกิจกรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook)	222
ภาพ 13 แสดงการดำเนินกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียนและนำเสนอเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook).....	223
ภาพ 14 แสดงการทำกิจกรรมในชั้นเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตปริญญาตรี	224



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการเข้าถึงสื่อเป็นไปง่ายขึ้น เนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี โดยเฉพาะการเข้าถึงสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ที่มีจำนวนมากขึ้น รวมถึงสื่อดั้งเดิมต่าง ๆ เช่น วิทยุโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์เองต่าง ก็มีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล ด้วยการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบของสื่อออนไลน์ จากการสำรวจของ ETDA (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2565) ในปี 2565 มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ประมาณ 61.21 คน คิดเป็น 85.3% จากจำนวนประชากรทั้งหมดประมาณ 71.6 ล้านคน และ 52.25 ล้านคน ใช้งาน Social Media โดยในกลุ่ม Gen Z คือผู้ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 ขึ้นไป หรือ อายุต่ำกว่า 22 ปี (เป็นช่วงอายุโดยเฉลี่ยของนิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาตรี) มีจำนวนการใช้งานเฉลี่ยต่อวันที่ 8.24 ชั่วโมง และวัตถุประสงค์ในการใช้งาน Internet ในกลุ่ม Gen Z จะใช้การติดต่อสื่อสาร กิจกรรมเพื่อความบันเทิงต่าง ๆ การซื้อขายสินค้าออนไลน์ และการทำธุรกรรมทางการเงิน ในส่วนของสื่อ Social Media ที่นิยมใช้กัน ได้แก่ YouTube รองลงมาคือ Facebook และ TikTok เมื่อวิถีชีวิตและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ข้อมูลข่าวสารเกิดขึ้นและหายไปอย่างมากมายและรวดเร็ว การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นองค์ความรู้ที่สำคัญมากสำหรับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นกระบวนการที่จะช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจด้านการใช้สื่อ ซึ่งผู้รับสารจะต้องรู้และเข้าใจในคุณลักษณะของสื่อแต่ละประเภท เข้าใจในกระบวนการผลิต การเผยแพร่ รวมทั้งอิทธิพลหรือผลของสื่อในทางที่ดีและไม่ดี และเลือกรับสารที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อนี้จะช่วยให้เกิดการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และเข้าใจ และจะช่วยลดปัญหาของการใช้สื่อและผลกระทบต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สื่ออย่างไม่รู้เท่าทันของเยาวชนได้ รวมถึงการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ เกิดการตระหนักรู้ในเรื่องของการรับและเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่เป็นข้อเท็จจริง ขวบปลอม ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล หรือแม้กระทั่งในเรื่องของการระรานทางไซเบอร์ในรูปแบบต่าง ๆ ล้วนเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องพบเจอบนโลกออนไลน์ การส่งเสริมให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เป็นการปรับและเตรียมตัวเพื่อเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (ETDA, 2562; กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2562; มาริษา สุจิตวานิช, และเยาวภา บัวเวช, 2563)

จากช่วงวิกฤตโรคระบาดที่ผ่านมา รูปแบบการเรียนรู้ได้ถูกปรับเปลี่ยนและพัฒนาในรูปแบบการเรียนออนไลน์มากยิ่งขึ้น แต่การเรียนแบบออนไลน์ 100% ยังไม่เหมาะกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กไทย รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานออนไลน์และในชั้นเรียนจึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่น่าสนใจ การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านหรือ Flipped Classroom เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียน เรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองนอกห้องเรียน และกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบต่อยอดความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน ๆ ด้วยกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียน ร่วมกันแบ่งปันค้นคว้าข้อมูล อภิปรายและสรุปร่วมกัน เพื่อให้ได้คำตอบหรือวิธีการที่เหมาะสมกับประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งประเด็นปัญหา กรณีศึกษาที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานั้น ๆ จะมีกระบวนการคิดและเงื่อนไขสำหรับเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning; PBL) จึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีการฝึกกระบวนการคิดและปฏิบัติอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ รู้จักการคิดแตกประเด็น ค้นหาข้อมูลประกอบเพิ่มเติมก่อนการตัดสินใจรับสารหรือส่งต่อข้อมูล จะเห็นได้ว่าข้อมูลข่าวสารจากช่องทางออนไลน์เป็นการสื่อสารส่งต่อที่ได้รับความนิยมและเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้เกิดพฤติกรรมการเสพข่าวสารในปริมาณมาก หรือผู้ใช้งานต้องการเป็นผู้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นปัจจุบัน ความรวดเร็วนี้เอง อาจทำให้เกิดภาวะการขาดการไตร่ตรอง หรือขาดการวิเคราะห์ในข้อมูลข่าวสาร หรือสื่อต่าง ๆ ที่ได้รับ อาจก่อให้เกิดความเสียหาย หรือนำไปใช้ส่งต่ออย่างไม่สร้างสรรค์ รวมถึงขาดความรอบคอบในการพิจารณาสื่อที่ได้รับ การที่จะเป็นผู้รู้เท่าทันสื่ออย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องอาศัยทักษะหลากหลายได้ประกอบกัน เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยการจะเกิดทักษะเหล่านี้ได้ อาจต้องอาศัยความรู้ภายใน หรือภูมิหลัง ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล การพบกับประเด็นปัญหาต่าง ๆ หรือกรณีศึกษาในแต่ละประเด็นก็เป็นวิธีการหนึ่งที่จะสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายให้แก่บุคคลได้ (Center for Media Literacy, n.d.; Savery, 2006; ไตมร อภิวันทนากร, 2562; อุษา บิ๊กกินส์, 2555; สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.), 2561; จีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน, 2562)

การศึกษาในยุคดิจิทัลนี้ สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะอยู่ในหรือนอกห้องเรียน ก็สามารถค้นคว้าศึกษาความรู้ในสาขาต่าง ๆ ที่สนใจได้อย่างง่ายดาย ทั้งจากหน่วยงานทางการศึกษาของรัฐ หรือหน่วยงานเอกชนต่าง ๆ ที่สร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่น่าสนใจและมีความแปลกใหม่สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้มากขึ้น การเรียนจึงไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียนเสมอไป ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) จึงเป็นนวัตกรรมและมุมมองหนึ่งของตัวอย่างจากประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้นในวงการศึกษา นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านยังมีส่วนกระตุ้นให้นักเรียนสร้างความรับผิดชอบให้กับนักเรียนในด้านของการทำงานของตนเอง การติดตามและ

กำกับตนเองในการส่งงาน รวมไปถึงความรับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม และกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในชั้นเรียน (นิคนกรัตน์ บุญไชโย และคณะ, 2562; วิจารณ์ พานิช, 2556) ดังนั้นการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านอาจจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น เนื่องจากผู้เรียนได้ใช้เวลาในชั้นเรียนเพื่อการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างเต็มที่ แต่ปัญหาที่พบในการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านคือ ผู้เรียนบางคนอาจไม่ดูวิดีโอ หรือศึกษาเนื้อหาจากสื่อออนไลน์ หรือศึกษาจากนอกห้องเรียนมาก่อนเข้าชั้นเรียนจึงไม่สามารถที่จะร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียนกับเพื่อน ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่สำคัญของการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านนั้น คือ การตรวจสอบความรับผิดชอบในการเรียนออนไลน์และตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน เช่น การให้ผู้เรียนได้บันทึกความรู้ตั้งคำถาม และค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมที่ เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนมาทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถทำได้ล่วงหน้า โดยใช้เครื่องมือในการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์เป็นสื่อกลางที่เข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยอำนวยความสะดวกและเตรียมพร้อมในการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน ดังนั้นการเรียนลักษณะนี้จึงจำเป็นต้องใช้สื่อสังคมออนไลน์ หรือ โซเชียลมีเดียมาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้หรือติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน หรือ ผู้เรียนกับผู้เรียนเอง เพื่อเป็นการแบ่งปันข้อมูล ติดตามความก้าวหน้า หรือพูดคุยในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งสื่อโซเชียลมีเดียเป็นสิ่งใกล้ตัวผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยที่จะใช้งาน และไม่รู้สึกรู้สึกลัวหรือเข้าถึงได้ยากในการใช้งาน จึงเป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่จะดึงดูดให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และใช้งานได้ ซึ่งการเรียนในลักษณะนี้มีความเหมาะสมกับการสร้างเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่เกิดจากการวิเคราะห์เหตุการณ์หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทุกนาที่ การศึกษาจากกรณีศึกษาที่เกิดขึ้นจริง จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเข้าถึงเนื้อหา สามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อมารองรับการวิเคราะห์พิจารณาเรื่องราวประกอบการประเมินเหตุการณ์ เกิดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมสอดคล้องกับการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยผู้เรียนนำแนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ไปสร้างเป็นความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจากปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และการคิดแก้ปัญหา รวมถึงการนำความรู้ในศาสตร์สาขาที่ตนเองศึกษาอยู่ โดยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นผลเนื่องมาจากการทำงานที่ใช้ความรู้ความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นฐาน (มณฑรา ธรรมบุศย์, 2551) ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในรูปแบบของโจทย์ปัญหา (Problem) จัดหาทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resource) ต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อแสวงหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา และสนับสนุนการเรียนรู้เท่านั้น (ทองจันทร์ หงส์ลัดดารมภ์, 2550; กนกกรัตน์ บุญไชโย และคณะ, 2562; กรวรรณ สีสสมและคณะ, 2560; ฉันททิพย์ ลีลิตธรรม, 2557)

การเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังมีส่วนส่งเสริมในการพัฒนาความสามารถในการคิดของผู้เรียน (Savery, 2006; ปณิตา วรรณพิรุณ, 2551) ซึ่งการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดอย่างอิสระเพื่อคิดวิเคราะห์ในการค้นคว้าหาคำตอบเพื่อนำมาตอบโจทย์สถานการณ์ปัญหานั้น ๆ และเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจะทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการคิด และการวิเคราะห์เชื่อมโยงความคิดเข้าด้วยกัน นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการค้นคว้าหาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น มีนักวิชาการหลายท่านได้สรุปไว้ว่า ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงหรือการสร้างสถานการณ์จำลองแต่อ้างอิงจากเค้าโครงเรื่องจริงเป็นกรณีศึกษา โดยเฉพาะจากประเด็นที่น่าสนใจและเป็นปัจจุบันที่เหตุการณ์อย่างประเด็นที่เกิดขึ้นบนสื่อสังคมออนไลน์ จะทำให้ที่ให้ผู้เรียนจะเกิดความคิดอย่างแตกประเด็น และผู้สอนจะต้องให้อิสระทางความคิดแก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ รู้จักคิด คิดหลากหลายแนวทาง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าทดลอง กล้าแสดงออก ตลอดจนมีความเป็นอิสระในการคิดและการกระทำ โดยไม่ ยึดมั่นกับกฎเกณฑ์ใด ๆ จนมากเกินไป และต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง มีการใช้กิจกรรมระดมสมองเพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลายได้ ซึ่งแนวทางดังกล่าว สอดคล้องกับการศึกษาในยุคปัจจุบัน ที่รูปแบบการศึกษาปรับเปลี่ยนให้ผู้เรียนเกิดการลงมือทำ (Active Learning) ให้ได้มากที่สุด การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะช่วยเสริมศักยภาพทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น และในการทำงานและการเรียนผ่านทางอินเทอร์เน็ตเครื่องมือการสืบค้นสารสนเทศหรือเว็บไซต์ช่วยค้นหา (Google Search) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถค้นหาเนื้อหาสาระเพื่อสามารถนำมาแก้ปัญหาได้ตรงตามที่ต้องการ ทำให้ประหยัดเวลาในการทำงาน ช่วยให้การสืบค้นง่ายยิ่งขึ้น (สุรศักดิ์ สีนประกอบ, 2557; สุวดี อุปปินใจ และคณะ, 2562; กิตติศักดิ์ ใจอ่อน, และกตัญญูตา บางโท, 2565; ศิริวรรณ สีทา, 2563; ทิศนา แคมมณี, 2559)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและเลือกนำทฤษฎีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกันเพื่อนำมาออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี เพื่อเป็นการพัฒนาความรู้ในส่วนของ การรู้เท่าทันสื่อในปัจจุบันซึ่งเข้าสู่ยุคของดิจิทัล เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้อย่างรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารสารสนเทศรวมถึงสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเท็จจริงต่าง ๆ หรือแยกแยะแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ก่อนการนำไปใช้หรือส่งต่อ การรู้เท่าทันสื่อเป็นความรู้ความสามารถที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการดำรงชีวิตในยุคของสังคมดิจิทัล และการเข้าสู่ตลาดแรงงานในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
3. เพื่อรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

คำถามการวิจัย

1. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ควรมียังประกอบ ขั้นตอน และกระบวนการอย่างไร
2. การรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับใด
3. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้นมีผลการรับรองรูปแบบอยู่ในระดับใด

ขอบเขตการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยกำหนดขอบเขตออกเป็น 3 ด้าน คือ ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ขอบเขตด้านตัวแปร และขอบเขตด้านเนื้อหา มีรายละเอียด ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรของการวิจัย ได้แก่ นิสิต/พระนิสิตในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยสงฆ์ ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย ได้แก่ นิสิต/พระนิสิต มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา จำนวน 30 คน ได้มาด้วยการเลือกแบบเจาะจง

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. การรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อกำหนด 4 ประเด็น ได้แก่

- 3.1 รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์
- 3.2 การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน
- 3.3 ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)
- 3.4 สร้างสื่อสร้างสรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี หมายถึง องค์ประกอบและขั้นตอนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหานอกห้องเรียนด้วยตนเองผ่านแหล่ง การเรียนรู้บนเครือข่ายที่ผู้สอนกำหนดได้และทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียนร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ โดยผ่านขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการศึกษาปัญหา 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา 3) ขั้นการศึกษาค้นคว้า 4) ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล 5) ขั้นสรุปการเรียนรู้ และ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ด้านของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) หมายถึง การเรียนการสอนที่ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหานอกห้องเรียนด้วยตนเองผ่านแหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายที่ผู้สอนกำหนดไว้ โดยในงานวิจัยนี้กำหนดให้ใช้โปรแกรม Google Classroom เป็นและทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียน

สื่อสังคม (Social Media) หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เป็นสื่อกลางในการติดต่อพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ รวมถึงเป็นพื้นที่สำหรับเผยแพร่ นำเสนอผลงานที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ และเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรมผ่านระบบออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยเว็บไซต์ Facebook

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem - Based Learning) หมายถึง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น เพื่อเป็นเครื่องกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการศึกษา สืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ โดยผ่านกระบวนการคิดและวิเคราะห์ทั้งรายบุคคลและกลุ่ม สามารถ

แก้ปัญหาได้ด้วยตนเองรวมทั้งแบ่งปันข้อคิดเห็นร่วมกันเพื่อค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม โดยขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้มีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการศึกษาปัญหา 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา 3) ขั้นการศึกษาค้นคว้า 4) ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล 5) ขั้นสรุปการเรียนรู้ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง ความสามารถที่ผู้เรียนต้องมีในการตระหนักรู้ต่อการใช้ข้อมูลหรือพฤติกรรมการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. การเข้าถึง (access) คือ การเลือกรับสื่อจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ รับรู้และเข้าใจเนื้อหา ความหมาย คำศัพท์ของสื่อประเภทต่าง ๆ และสามารถคัดกรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2. วิเคราะห์ ตีความสื่อ (analyze) คือ การวิเคราะห์ตีความเนื้อหาของสื่อที่ได้รับแต่ละประเภทว่าสื่อต้องการนำเสนออะไร หรือมีผลกระทบต่อสิ่งใดบ้างทั้งในทางบวกและลบ โดยสามารถเปรียบเทียบข้อเท็จจริง ความแตกต่าง ความคิดเห็นหรือลำดับความสำคัญของเนื้อหาได้โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมและการเพิ่มเติมประสบการณ์จากการความรู้ใหม่

3. การประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluate) คือ การประเมินเนื้อหาของสื่อจากการวิเคราะห์ตีความด้วยเหตุและผล ว่าสื่อนั้นมีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยอย่างไร หรือสามารถนำเนื้อหาไปใช้ต่อยอดให้เกิดความหลากหลายมากขึ้น

4. การสร้างสรรค์ (Create) คือ การสร้างสรรค์หรือส่งต่อเนื้อหาในรูปแบบของตนเองจากการสรุปข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์ประเมินเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยอาจให้เทคโนโลยีในหลากหลายรูปแบบเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหา

ซึ่งวัดได้จากคะแนนจากแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบฯ แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองของผู้เรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบฯ และแบบสังเกตพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้สอน

นิสิตระดับปริญญาตรี หมายถึง นิสิต/พระนิสิต ที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ในระดับปริญญาตรี

ความพึงพอใจ หมายถึง ทศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี จากการวิเคราะห์ผลการตอบแบบสอบถาม โดยกำหนดให้เป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 5 ระดับ (Likert's Scale)

สมมติฐานของการวิจัย

1. นิสิตที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้น มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียนด้วยรูปแบบฯ
2. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ (E1/E2) ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
3. ผู้ทรงคุณวุฒิทำการรับรองรูปแบบโดยมีค่าคะแนนอยู่ในระดับมากขึ้นไป

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม ตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ศึกษาจากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)
 - 1.1 ความหมายของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 - 1.2 ขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 - 1.3 ลักษณะที่สำคัญของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 - 1.4 วัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการเรียนรู้
2. แนวคิดเกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)
 - 2.1 ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน
 - 2.2 องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน
 - 2.3 ประโยชน์ของห้องเรียนกลับด้าน
3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social media)
 - 3.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.3 การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน
4. การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)
 - 4.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ
 - 4.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ
 - 4.3 มาตรฐานของผู้รู้เท่าทันสื่อ
 - 4.4 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ
 - 4.5 คุณสมบัติของการจัดกระบวนการเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ
 - 4.6 หลักการวิเคราะห์สื่อ
 - 4.7 แนวทางในการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ
 - 4.8 ข่าวลวง (Fake News)

5. รูปแบบการเรียนรู้
 - 5.1 ความหมายของรูปแบบ
 - 5.2 ประเภทของรูปแบบ
 - 5.3 องค์ประกอบของรูปแบบ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

1. ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้
 Tamblyn (1980) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นด้วยกระบวนการการทำงาน โดยใช้การทำความเข้าใจปัญหาหรือสถานการณ์ปัญหานั้น ๆ

Woods (1994) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการนำเสนอสถานการณ์ปัญหา กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน

Finkle (1995) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการพัฒนาการเรียนการสอนในเรื่องการแก้ปัญหา ความรู้ ความสามารถพื้นฐานในทุกด้านไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งผู้เรียนมีบทบาทหน้าที่โดยตรงในการแก้ปัญหา

Jordan (1999) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการเรียนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบรายบุคคลหรือการเรียนแบบเป็นกลุ่ม

Arends (2001) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ที่เป็นปัญหาให้แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะคอยศึกษาค้นคว้าในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือกระบวนการกลุ่ม

Edens (2000) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการคิดแก้ปัญหา โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระและเกิดทักษะในการแก้ปัญหา

Duch (2001) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน ส่งเสริมให้เกิดการศึกษาค้นคว้า ความรู้ และกระบวนการคิดวิเคราะห์

ทิตนา แคมมณี (2559) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์หรือปัญหาเป็นเครื่องมือ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วย

ตนเอง โดยให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ

มัทธรา ธรรมบุศย์ (2551) ได้ให้ความหมายของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้อันมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ เพื่อนำมาแก้ปัญหาต่าง ๆ

ปุลยพล จันทร์ฝอย (2555) ได้ให้ความหมายของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวความคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยนำองค์ความรู้ของผู้เรียนมาแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการคิดแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์

จากความหมายของการเรียนรู้อันใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถสรุปได้ว่า การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการนำเสนอปัญหาหรือสถานการณ์ปัญหาให้แก่ผู้เรียน และการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำมาแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยผู้เรียนจะใช้กระบวนการรายบุคคลหรือการเรียนรู้รายกลุ่ม เพื่อให้เกิดทักษะการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์

2. ขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

นักการศึกษาและนักวิชาการได้เสนอขั้นตอนการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ดังนี้ จิตต์โสภิต บัญเชิด, และวาสนา กิริติจำเริญ (2563) ได้กำหนดขั้นตอนการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. ขั้นกำหนดปัญหา
2. ขั้นทำความเข้าใจปัญหา
3. ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า
4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้
5. ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ
6. ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน

ศิริวรรณ สีทา (2563) ได้กำหนดขั้นตอนการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. กำหนดปัญหา
2. ทำความเข้าใจปัญหา
3. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า
4. สังเคราะห์ความรู้
5. สรุปและประเมินค่าของคำตอบ
6. นำเสนอและประเมินผลงาน

ดาวธรา วีระพันธ์ (2562) ได้กำหนดขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. การกำหนดปัญหา
2. การระดมสมอง
3. การวิเคราะห์ปัญหา
4. การวางแผนการศึกษาค้นคว้า
5. การสร้างประเด็นการเรียนรู้และประยุกต์ใช้ข้อมูลเพื่อแก้ปัญหา
6. การสรุปผลและรายงานผล

กนกรัตน์ บุญไชโย และคณะ (2562) ได้กำหนดขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ในแต่ละขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดปัญหา
2. การทำความเข้าใจกับปัญหา
3. การดำเนินการศึกษาค้นคว้า
4. สังเคราะห์ความรู้
5. สรุปและประเมินค่าของคำตอบ

Arends (2018) กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ในแต่ละขั้นตอนดังนี้

ให้ผู้เรียนทราบ

1. การกำหนดปัญหา เพื่อบอกจุดมุ่งหมายของการเรียนและแนะนำขั้นตอนการเรียนรู้

2. กำหนดงานที่ต้องปฏิบัติ เพื่อชี้แจงรายละเอียดที่ผู้เรียนต้องทำ
3. รวบรวมข้อมูล ผู้เรียนต้องรวบรวมแหล่งข้อมูลที่หลากหลายเพื่อค้นหาข้อมูลที่ถูกต้อง
4. นำเสนอผลงาน โดยผู้เรียนจะนำเสนอเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มก็ได้
5. วิเคราะห์และประเมินผล ผู้เรียนจะได้คำตอบที่ได้จากการวิเคราะห์และประเมิน

กระบวนการแก้ปัญหา

Kreger (1998) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 5 ขั้นตอนดังนี้

ผู้เรียน

1. นำเสนอปัญหา ซึ่งผู้เรียนเขียนมาจากสถานการณ์โจทย์ปัญหาหรือความรู้เดิมของ

2. การวิเคราะห์ปัญหา
3. ดำเนินการค้นคว้า สมาชิกแต่ละคนจะได้ผิตชอบในการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทั้งตำรา เอกสาร และผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ

4. สังเคราะห์ โดยการแสดงความคิดเห็นหรือระดมสมองของสมาชิกภายในกลุ่ม
5. สรุปการเรียนรู้ โดยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสังเคราะห์จะนำมาสรุปผลเพื่อนำไปแก้ปัญหา และสรุปเป็นความรู้ใหม่

พิสิษฐ์ สุวรรณแพทย์, และอนิรุทธ์ สติมัน (2558) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. นำเสนอปัญหา
2. การแยกแยะสิ่งที่รู้และและยังไม่รู้
3. สำรวจและค้นหา
4. การอธิบาย
5. การหาคำตอบ
6. การขยายความรู้
7. การประเมินผล

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนการเรียนรู้ (2550) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ดังนี้

- ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา
- ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา
- ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า
- ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้
- ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ
- ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน

ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่กล่าวไว้ข้างต้น มาทำการสังเคราะห์ โดยการประเมินจากความถี่ โดยเลือกข้อที่ซ้ำมากกว่า 3 ข้อขึ้นไป ได้ดังนี้

ตาราง 1 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นตอนของการเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	จิตใต้สติกม บุญเจิด, และ วาสนา กิระติจำเจริญ (2563)	ศิริวรรณ สิทธิ (2563)	दारणा रिश्कर् (2562)	กนกรัตน์ บุญไชโย และ คณະ (2562)	Arends (2018)	พิสิษฐ์ สุวรรณแพทย์, และ อนิรุทธ์ สติมัน (2558)	สำนักมาตฐานการศึกษาและ พัฒนาการเรียนรู (2550)	สรุปการสังเคราะห์ของผู้วิจัย
กำหนดปัญหา	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
นำเสนอปัญหา						✓		
ทำความเข้าใจปัญหา	✓	✓		✓			✓	✓
วิเคราะห์ปัญหา			✓		✓			
ตั้งสมมติฐาน								
ศึกษาค้นคว้า	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
รวบรวมข้อมูล								
สังเคราะห์ข้อมูล	✓	✓		✓			✓	✓
สรุปการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓			✓	✓
นำเสนอผลงาน	✓	✓	✓		✓		✓	✓

จากตารางสังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานโดยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่ จะนำมาใช้ควรมี 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้นำเสนอปัญหา
2. ชี้นทำความเข้าใจปัญหา
3. ชี้นศึกษาค้นคว้า
4. ชี้นสังเคราะห์ข้อมูล
5. ชี้นสรุปการเรียนรู้
6. ชี้นำเสนอผลงาน

3. ลักษณะที่สำคัญของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีลักษณะที่สำคัญ (Arends, 2001 อ้างถึงใน ปณิตา วรรณพิรุณ, 2551) ดังนี้

1. การเรียนโดยใช้ปัญหาหรือคำถามเป็นสิ่งกระตุ้น (Driving Question or Problem) การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะมีการใช้คำถามหรือปัญหา โดยมีสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และไม่ควรมีคำตอบที่ง่ายเกินไป

2. การเรียนเน้นการเชื่อมโยงความรู้ในหลากหลายสาขาวิชา (Interdisciplinary Focus) บทเรียนที่ใช้ในการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเป็นรายวิชาใดวิชาหนึ่ง แต่สถานการณ์ปัญหาจะให้สืบค้นและสืบเสาะในหลาย ๆ วิชาเข้าด้วยกัน

3. มีการสืบเสาะที่แท้จริง (Authentic Investigation) การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้เรียนมีความจำเป็นที่จะต้องสืบเสาะเนื้อหาความรู้ที่แท้จริง ซึ่งผู้เรียนจะเป็นผู้วิเคราะห์และระบุประเด็นปัญหา ตั้งสมมติฐาน รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลที่เกิดขึ้น

4. ผลลัพธ์และการจัดนิทรรศการ (Production of Artifacts and Exhibits) การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานผู้เรียนต้องสร้างผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น โดยการอธิบายและเห็นถึงการแก้ปัญหาของผู้เรียน ซึ่งอยู่ในรูปแบบรายงาน วิดีทัศน์ แบบจำลอง หรือบทเรียนคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

5. การเรียนแบบเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaboration) การเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในการทำงานและเรียนรู้ร่วมกัน โดยผู้เรียนจะเรียนเป็นคู่หรือกลุ่มย่อย เพื่อเป็นการสร้างแรงกระตุ้นในการทำงานของผู้เรียน และได้มีโอกาสในการคิดและพัฒนาทักษะการคิด มัณฑรา ธรรมบุศย์ (2551) ได้กล่าวถึงลักษณะที่สำคัญในการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนนั้นเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้
2. การเรียนรู้จะเกิดในกลุ่มผู้เรียนขนาดเล็ก
3. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (Guide)
4. ใช้ปัญหาเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
5. ปัญหาหรือโจทย์สถานการณ์ที่นำมาใช้ต้องมีลักษณะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน อาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ หรือมีแนวทางแก้ปัญหาได้หลากหลายรูปแบบ (Illuminated-Structure Problem)
6. ผู้เรียนจะต้องแก้ปัญหาโดยวิธีการแสวงหาแนวทางหรือข้อมูลใหม่ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning)
7. การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) โดยดูจากความสามารถในการทำงานของผู้เรียน

จากลักษณะที่สำคัญของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าในการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้จะมีลักษณะเป็นกลุ่มเล็ก ผู้เรียนประมาณ 3-5 คน ผู้สอนมีบทบาทหน้าที่ในการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน ปัญหาที่นำมาใช้จะต้องมีลักษณะไม่ชัดเจน คลุมเครือ สามารถมีได้หลากหลายคำตอบหรือ

หลากหลายแนวทาง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหา โดยการใช้การวัดและการประเมินผลตามสภาพจริงของผู้เรียน

4. วัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการเรียนรู้

- 4.1 ได้รับความรู้ที่สอดคล้องกับบริบทจริงและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้
- 4.2 พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การให้เหตุผล และนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิผล
- 4.3 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง
- 4.4 ผู้เรียนสามารถทำงานและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.5 เป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน
- 4.6 ความคงอยู่ (Retention) ของความรู้จะนานขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

1. ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน

ฉันทิทิพย์ ลีลิตธรรม (2557) ได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นกระบวนการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหา (Lecture) ในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อฝึกแก้โจทย์ปัญหาและประยุกต์ใช้จริง ส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่น ๆ เช่น วิดีโอ วิดีโอออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งผู้เรียนเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกห้องเรียน ดังนั้น การบ้านที่เคยมอบหมายให้ผู้เรียนฝึกทำเองนอกห้องจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียนและในทางกลับกัน เนื้อหาที่เคยถ่ายทอดผ่านการบรรยายในห้องเรียนจะเปลี่ยนไปอยู่ในสื่อที่ผู้เรียนอ่าน-ฟัง-ดู ได้เองที่บ้านหรือที่ไหน ๆ

วิจารณ์ พานิช (2556) ได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน เป็นการให้ผู้เรียนศึกษาวิดีโอจากที่บ้าน และจับประเด็นสำคัญในสิ่งที่ไม่เข้าใจเพื่อเตรียมมาซักถามอภิปรายและทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยบทบาทของครูเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง คือไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่มีบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ตั้งคำถามท้าทายให้เด็กคิดสร้างความสนุกสนานในการเรียน และเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน เวลาของครูจะใช้สำหรับมีปฏิสัมพันธ์สองทางกับผู้เรียน ทำให้เด็กที่เรียนช้าหรือหัวช้า ได้รับการเอาใจใส่ ครูจะไม่ยืนอยู่หน้ากระดานดำที่หน้าชั้นอีกต่อไป แต่จะเดินไปเดินมาในชั้นเพื่อช่วยเหลือลูกศิษย์ที่มีปัญหาการเรียน

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นการมุ่งเน้นการสร้างสรรคองค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเอง ตามทักษะความรู้ความสามารถและสติปัญญาของเอกัตบุคคล (Individualized Competency) ตามอัตราความสามารถทางการเรียนแต่ละคน (Self-Paced) จากมวลประสบการณ์ที่ครูจัดให้ผ่านสื่อเทคโนโลยี ICT หลากหลายประเภท

ในปัจจุบัน และเป็นลักษณะการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้นอกชั้นเรียนอย่างอิสระ ทั้งด้านความคิดและวิธีปฏิบัติ ครูไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่จะทำบทบาทเป็นติวเตอร์ รวมทั้งเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการในชั้นเรียนนั้น ๆ

Hamdan, McKnight, McKnight, & Arfstrom (2013) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปแบบการเรียนรู้ ห้องเรียนกลับด้าน เป็นการเปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่เป็นการเรียนรู้ตามบุคคล โดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย ซึ่งครูจะบันทึกการบรรยายเนื้อหาการเรียนการสอนเป็นวิดีโอของตนเอง หรือวิดีโอที่นำมาจากเว็บไซต์การเรียนรู้ต่าง ๆ ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะเป็นที่บ้าน บนรถ หรือที่อื่น ๆ นอกห้องเรียน เพื่อเตรียมเรียนรู้มาก่อนที่จะเข้าเรียนในชั้นเรียน และในห้องเรียน ครูจะใช้เวลาสำหรับการบูรณาการและการประยุกต์ใช้ความรู้ของพวกเขาผ่านความหลากหลาย

EDUCAUSE Learning Initiative (2012) ได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้านเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่การบรรยายการสอนและการบ้าน เป็นหลักสูตรที่กลับกัน ผู้เรียนจะเรียนรู้จากการบรรยายด้วยวิดีโอสั้น ๆ ที่บ้านก่อนที่จะมาเรียนในชั้นเรียน ในขณะที่เวลาในชั้นเรียนจะทุ่มเทให้กับการทำกิจกรรม การทำโครงการหรือการอภิปราย วิดีโอบรรยายนั้นนับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของวิธีการกลับด้าน การเรียน โดยการบรรยายดังกล่าวถูกสร้างขึ้นโดยผู้สอน และมีการโพสต์แบบออนไลน์หรือเลือกมาจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ ในขณะที่การบรรยายที่บันทึกไว้อย่างแน่นนอนในรูปแบบของไฟล์ภาพ เสียง หรือวิดีโอที่อัปโหลดไว้บนอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้สนใจ สามารถดาวน์โหลดมารับชมได้ทุกที่ทุกเวลา และให้การสนับสนุนนักเรียนเป็นรายบุคคลในการทำงานผ่านกิจกรรมที่ออกแบบมา โดยการทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียน

จากความหมายของห้องเรียนกลับด้าน สามารถสรุปได้ว่า ห้องเรียนกลับด้านเป็นกระบวนการสอนที่ใช้พื้นที่ของห้องเรียนเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันโดยใช้การแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ของตัวผู้เรียนที่ได้ศึกษาเนื้อหาหลักจากนอกห้องเรียนจากช่องทางอื่น ๆ เช่น วิดีโอออนไลน์ หรือเนื้อหาบนเว็บไซต์ออนไลน์ต่าง ๆ นำมาทำกิจกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนดขึ้น

2. องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน

วิจารณ์ พานิช (2556) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน มี 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. มีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ให้ชัดเจน
2. มีการไตร่ตรองว่าวัตถุประสงค์ส่วนไหนควรเรียนแบบลงมือทำ ส่วนไหนควรเรียนแบบรับการถ่ายทอด
3. ต้องมีความแน่ใจว่านักเรียนเข้าถึงวิดีโอที่ค้นเพื่อเรียนสาระวิชา

4. มีการสร้างกิจกรรมให้นักเรียนลงมือทำเพื่อเรียนรู้ในชั้นเรียน
5. มีการสร้างวิธีสอบหลายวิธีเพื่อพิสูจน์ว่านักเรียนบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ในแต่ละบทเรียน

จันทวรรณ ปิยะวัฒน์ (2556) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้ ห้องเรียนกลับด้าน ในระบบชั้นเรียนออนไลน์ของไทย ClassStart.org สามารถช่วยลดภาระงานสอน ได้จริงและผู้เรียนเรียนรู้มากขึ้นได้ โดยที่ผู้สอนพึงคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการคือ

1. ทักษะและหน้าที่ความรับผิดชอบที่เปลี่ยนไปของผู้สอน การกลับด้านห้องเรียนของไทยอาจจะไม่สามารถทำได้ด้วยการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนครั้งเดียวทั้งหมด เพราะด้วยวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ยังติดกับการรับความรู้จากผู้สอน ทักษะและหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้สอนที่จะเปลี่ยนไปจากเดิมในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่นี้ แต่ผู้สอนจะสอนน้อยลงได้จริงหากมีการวางแผนการเรียนการสอนไว้เป็นอย่างดีและจัดเตรียมเอกสารเนื้อหาแบบฝึกหัดและกิจกรรมการเรียนรู้ให้พร้อมก่อนเปิดเรียน

2. เนื้อหาความรู้แบบคลิปวิดีโอที่น่าสนใจต่อผู้เรียน เนื้อหาการเรียนการสอนจะเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องจัดหาหรือสร้างขึ้นมาจากเน้นการทำเป็นคลิปวิดีโอซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายกว่าการอ่านหนังสือ และผู้เรียนที่ขาดเรียนไปหรือไม่เข้าใจในเนื้อหาสามารถที่จะดูซ้ำได้ตลอดเวลา โดย YouTube จะเป็นช่องทางออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในการใส่วิดีโอไว้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย และอีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนทั่วไปได้อีกด้วย

3. กิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและทางออนไลน์การออกแบบกระบวนการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและทางออนไลน์ เป็นงานที่ทำท่ายอย่างง่ายสำหรับผู้สอนเพราะเป็นงานที่ส่งผลต่อการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับด้านและสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะต้องไม่ยากเสียจนทำให้ผู้เรียนท้อถอย และไม่ยากเกินไปจนไม่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน และกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องมีความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนแสดงความสามารถและมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของตนเองได้อย่างเต็มที่ อาทิ การโต้วาทีสดของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม และการให้ผู้เรียนได้ฝึกเป็นผู้สอนและออกแบบการสอนเอง เป็นต้น

Brame, & Director (2013) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน มี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เตรียมการผู้เรียนก่อนเริ่มต้นการเรียน
2. กระตุ้นผู้เรียนให้เตรียมพร้อมสำหรับการเรียน
3. มีวิธีการในการประเมินผลความเข้าใจของผู้เรียน
4. จัดให้มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

Schoolwires (2013) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้

Flipped Classroom เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในการสร้างผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แบบรอบด้านหรือ Mastery Learning นั้น จะมีองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบที่เป็นวัฏจักรหมุนเวียนกันอย่างเป็นระบบ ได้แก่

1. การกำหนดยุทธวิธีเพิ่มพูนประสบการณ์ (Experiential Engagement) โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะวิธีการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพื่อเรียนเนื้อหาโดยอาศัยวิธีการที่หลากหลาย ทั้งการใช้กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเอง เกมส์ สถานการณ์จำลอง สื่อปฏิสัมพันธ์ การทดลอง หรืองานด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ

2. การสืบค้นเพื่อให้เกิดมโนทัศน์รวบยอด (Concept Exploration) โดยครูผู้สอนเป็นผู้คอยชี้แนะให้กับผู้เรียนจากสื่อหรือกิจกรรมหลายประเภท เช่น สื่อประเภทวิดีโอบันทึกการบรรยาย การใช้สื่อบันทึกเสียงประเภท Podcasts การใช้สื่อ Websites หรือสื่อออนไลน์ Chats

3. การสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (Meaning Making) โดยผู้เรียนเป็นผู้บูรณาการสร้างทักษะองค์ความรู้จากสื่อที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างกระดานความรู้ อิเล็กทรอนิกส์ (Blogs) การใช้แบบทดสอบ (Tests) การใช้สื่อสังคมออนไลน์และกระดานสำหรับอภิปรายแบบออนไลน์ (Social Networking & Discussion Boards)

4. การสาธิตและประยุกต์ใช้ (Demonstration & Application) เป็นการสร้างองค์ความรู้โดยผู้เรียนเองในเชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดทำเป็นโครงการ (Project) และผ่านกระบวนการ นำเสนอผลงาน (Presentations) ที่เกิดจากการรังสรรค์งานเหล่านั้น

Hamdan et al. (2013) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน ต้องมี 4 องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. สภาพแวดล้อมที่มีความยืดหยุ่น ห้องเรียนกลับด้านสามารถมีความหลากหลายของรูปแบบการเรียนการสอนได้ ผู้สอนสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่มีความยืดหยุ่นในการเรียนการสอนให้นักเรียนสามารถเลือกเวลา และสถานที่เรียนได้ตามความสะดวกของผู้เรียน นอกจากนี้การเรียนการสอนแบบกลับด้านนั้น จะมีความยืดหยุ่นในเรื่องของระยะเวลาสำหรับการประเมินและวิธีการที่นักเรียนจะถูกประเมิน ผู้สอนจะสร้างระบบการประเมินผลที่เหมาะสม เพื่อวัดความเข้าใจตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2. การเปลี่ยนค่านิยมและความเชื่อในรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิมนั้น ครูจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน แต่ในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านนั้น จะเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์โดยเปลี่ยนจากห้องเรียนที่ครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นเป็นวิธีการเรียนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เวลาในชั้นเรียนจะใช้สำหรับการพูดคุยซักถาม ตรวจสอบหัวข้อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนไม่เข้าใจมากขึ้น และสร้างโอกาสการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้นผ่านวิธีการสอนต่าง ๆ เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นผล

ให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการสร้างความรู้และโอกาสที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และประเมินผลของพวกเขาในลักษณะที่เป็นการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

3. มีการระบุเนื้อหาที่ชัดเจน ครูควรกลับด้านวิธีคิดเกี่ยวกับวิธีที่ผู้สอนสามารถใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อช่วยให้นักเรียนมีทั้งความเข้าใจในแนวคิดทฤษฎี และมีความสามารถในทางปฏิบัติด้วย ครูต้องประเมินว่าอะไรที่ควรสอนและอะไรที่นักเรียนต้องมีการสำรวจและเตรียมศึกษามาด้วยตนเอง ครูควรใช้เนื้อหาตามความมุ่งหมายที่จะเพิ่มเวลาในห้องเรียนเพื่อที่จะนำวิธีการต่าง ๆ ของการเรียนการสอนมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นกลวิธีการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้จากเพื่อน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา การเรียนแบบรอบรู้ หรือวิธีการเรียนแบบโสคราติส ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับชั้นและวิชาที่สอน

4. ผู้สอนที่มีความเป็นมืออาชีพ บทบาทของผู้สอนมืออาชีพมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น และมักจะเป็นที่ต้องการของการเรียนแบบกลับด้านมากกว่ารูปแบบการเรียนแบบดั้งเดิม ช่วงเวลาในชั้นเรียนครูต้องสังเกตและติดตามนักเรียนอย่างต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นตอบกลับที่เกี่ยวข้องในช่วงเวลานั้น และมีการประเมินการทำงานของนักเรียน ผู้สอนมืออาชีพจะมีการสะท้อนผลจากการปฏิบัติงานของพวกเขา มีการเชื่อมโยงความรู้เพื่อมาปรับปรุงการทำงานของพวกเขายอมรับการวิพากษ์และทนต่อความวุ่นวายในการควบคุมห้องเรียนได้ ในขณะที่ผู้สอนมืออาชีพยังคงเป็นสิ่งสำคัญมากแต่กลับมีน้อยอย่างเห็นได้ชัดกับบทบาทในห้องเรียนกลับด้าน

ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้านที่กล่าวไว้ข้างต้น มาทำการสังเคราะห์ โดยการประเมินจากความถี่ และเลือกข้อที่ซ้ำมากกว่า 3 ข้อขึ้นไป ได้ดังนี้

ตาราง 2 แสดงสังเคราะห์องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน

องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน	วิจารณ์ ฟานิช (2556)	จันทร์วรรณ ปิยะวัฒน์ (2556)	Brame, & Director (2013)	Schoolwires (2013)	Hamdan et al. (2013)	สรุปของผู้วิจัย
มีการกำหนดจุดประสงค์และยุทธวิธีในการเรียน	✓		✓	✓		✓
วิดีโอบรรยายการสอนหรือแหล่งข้อมูลเพื่อการสืบค้น	✓	✓		✓	✓	✓
มีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือการบันทึกความรู้	✓		✓	✓		✓
มีกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อการประยุกต์ใช้	✓	✓	✓	✓		✓

องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน	วิจารณ์ พาณิช (2556)	จันทร์วรรณ ปิยะวัฒน์ (2556)	Brame, & Director (2013)	Schoolwires (2013)	Hamdan et al. (2013)	สรุปของผู้วิจัย
มีการวัดประเมินผล	✓		✓	✓		✓
สภาพแวดล้อมที่มีความยืดหยุ่น					✓	
มีการเตรียมการผู้เรียนก่อนเริ่มต้นการเรียนรู้			✓			
ทักษะและหน้าที่ความรับผิดชอบที่เปลี่ยนไปของผู้สอน		✓			✓	
มีอาชีพทางการศึกษา					✓	

จากตารางสังเคราะห์องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน โดยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปองค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้านที่จะนำมาใช้ ควรมีองค์ประกอบได้แก่

1. มีการกำหนดจุดประสงค์และยุทธวิธีในการเรียน
2. วัสดุบรรยายการสอนหรือแหล่งข้อมูลเพื่อการสืบค้น
3. มีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือการบันทึก ความรู้
4. มีกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อการประยุกต์ใช้
5. มีการวัดประเมินผล

3. ประโยชน์ของห้องเรียนกลับด้าน

Center for Digital Education (2012) การจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นการทำให้เกิดความเหมาะสมของครูผู้สอนและเวลาของนักเรียน ช่วยให้ผู้สอนมีความเชี่ยวชาญเพิ่มขึ้น และช่วยให้เกิดความยืดหยุ่นของทรัพยากรการเรียนการสอน เพื่อรองรับความต้องการในการลงทะเบียนเรียนระดับสูง จากมุมมองของผู้สอน ประโยชน์สำคัญที่ได้จากการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน มีดังนี้

1. ช่วยเพิ่มระยะเวลาในชั้นเรียนในการนำเสนอเนื้อหา การอภิปรายในหัวข้อที่มีความซับซ้อน และเวลาในการทำงานร่วมกับนักเรียน ทั้งเป็นรายบุคคลหรือในกลุ่มย่อย
2. ใช้เวลาดลงในการตอบคำถามเดิม ๆ ซ้ำ ๆ เนื่องจากผู้เรียนสามารถที่จะพบทบทวนบทเรียนหรือเรียนรู้ซ้ำในส่วนที่ยังไม่เข้าใจจากบรรยายออนไลน์ได้
3. สามารถที่จะบันทึกการบรรยายไว้ในหลายส่วนของหลักสูตรได้ มีเครื่องมือที่ง่ายสำหรับการอัปเดตเนื้อหา

4. การปรับปรุงที่รวดเร็วของเนื้อหาการบรรยายทำให้ตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ใหม่

Fulton (2012) ได้ระบุข้อดีของการใช้ห้องเรียนกลับด้านว่าสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ดังนี้

1. นักเรียนสามารถเคลื่อนย้ายปรับเปลี่ยนสถานที่และการเรียนได้ตามความต้องการของตนเอง

2. การทำการบ้านหรือกิจกรรมในชั้นเรียนนั้น ทำให้ครูเข้าใจปัญหาของนักเรียนได้มากขึ้น และยังทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

3. ครูสามารถปรับแต่งและปรับปรุงหลักสูตรการเรียนรู้ได้สะดวก มากยิ่งขึ้นและสามารถจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ตลอด 24 ชั่วโมง

4. เวลาในชั้นเรียนถูกนำมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์มากขึ้น

5. ครูใช้วิธีการในการสังเกตได้มากขึ้นทางด้านสัมฤทธิ์ผลของผู้เรียน ความสนใจ และการมีส่วนร่วม

6. เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนแนวคิดใหม่ ๆ

7. เป็นการใช้เทคโนโลยีที่ยืดหยุ่นและเหมาะสมต่อยุคสมัยแห่งการพัฒนาศึกษาในศตวรรษที่ 21

วิจารณ์ พานิช (2556) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านไว้ดังนี้

1. เพื่อใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ที่เด็กสมัยใหม่ชอบ คือ ไอซีที หรืออาจเรียกว่าเป็นการนำโลกของโรงเรียนเข้าสู่โลกของนักเรียน คือโลกดิจิทัล

2. ช่วยเด็กที่มีงานยุ่ง มีกิจกรรมมาก บางคนเป็นนักกีฬาต้องขาดเรียนไปแข่งขันแทบทุกคนมีงานเทศกาลที่ตนต้องเข้าไปช่วยจัดการ มีบทสอนด้วยวีดิทัศน์อยู่บนอินเทอร์เน็ต ช่วยให้เด็กเหล่านี้เรียนไว้ล่วงหน้า หรือเรียนตามชั้นเรียนได้ง่ายขึ้น รวมทั้งเป็นการฝึกเด็กให้รู้จักจัดการเวลาของตน

3. ช่วยเด็กเรียนอ่อนที่ขวนขวายในห้องเรียนปกติ เด็กเหล่านี้จะถูกทอดทิ้ง แต่ในห้องเรียนกลับด้าน เด็กเหล่านี้จะได้รับความเอาใจใส่ของครูมากที่สุด คือครูเอาใจใส่เด็กที่ต้องการความช่วยเหลือมากที่สุดโดยอัตโนมัติ

4. ช่วยเด็กที่มีความสามารถแตกต่างกันให้ก้าวหน้าในการเรียนตามความสามารถของตน เพราะเด็กสามารถฟังวีดิทัศน์ที่รอบก็ได้ หรือหยุดตรงไหนก็ได้

5. ช่วยให้เกิดสัมพันธภาพระหว่างเด็กกับครูเพิ่มขึ้น ตรงกันข้ามกับสิ่งที่เรียกว่าการเรียนแบบออนไลน์ การกลับด้านห้องเรียนยังคงเป็นการเรียนแบบนักเรียนมาโรงเรียน และนักเรียนสัมผัสครู

ห้องเรียนกลับด้านเป็นการใช้พลังทั้งของระบบออนไลน์ และระบบพบหน้าช่วยเปลี่ยนหรือเพิ่มบทบาทของครู ให้เป็นทั้งพี่เลี้ยง (Mentor) เพื่อนเพื่อนบ้าน (Neighbor) และผู้เชี่ยวชาญ (Expert)

6. ช่วยให้ครูรู้จักนักเรียนดีขึ้น หน้าที่ของครูไม่ใช่เพียงช่วยให้ศิษย์ได้วิชาหรือเนื้อหา แต่ต้องกระตุ้นแรงบันดาลใจ (Inspire) ให้กำลังใจรับฟัง และช่วยส่งเสริมให้เด็กฝันถึงอนาคตของตน นั่นคือมิติของความสัมพันธ์ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของศิษย์ ศิษย์ที่มีปัญหาส่วนตัวกล้าปรึกษาครู ผ่านทางช่องทางสื่อสารสมัยใหม่มากขึ้น

7. ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักเรียนกันเอง เปลี่ยนกระบวนทัศน์ของนักเรียน จากเรียนเพื่อทำตามคำสั่งครู หรือทำงานเพื่อให้เสร็จตามข้อกำหนด เป็นเรียนเพื่อตนเอง เพื่อการเรียนรู้ของตน ไม่ใช่เพื่อคนอื่น มีผลให้เด็กเอาใจใส่การเรียนปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนในห้องเรียนเกี่ยวกับการเรียนจะเพิ่มขึ้นโดยอัตโนมัติ นักเรียนที่เข้าใจ ทำแบบฝึกหัดได้ จะช่วยอธิบาย หรือช่วยเหลือเพื่อน สร้างโมติเวชันระหว่างกัน

8. ช่วยให้เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ซึ่งโดยธรรมชาติ เด็กในชั้นเรียนเดียวกัน มีความแตกต่างกันมาก มีความถนัดและความชอบที่แตกต่างกัน การกลับด้านชั้นเรียนช่วยให้ครูเห็นจุดแข็งและจุดอ่อนของนักเรียนแต่ละคน เพื่อนนักเรียนด้วยกันก็เห็น และช่วยเหลือกันด้วยจุดแข็งของแต่ละคน เนื่องจากครูเดินไปเดินมาทั่วห้อง ครูจะสังเกตเห็นเด็กที่กำลังพยายามดิ้นรนช่วยตนเองในการเรียน และสามารถเข้าไปช่วยเด็กที่ไม่ถนัดเรื่องนั้นให้เอาใจใส่เรียนเฉพาะส่วนที่จำเป็น ไม่ต้องทำแบบฝึกหัดทั้งหมด คือไม่ต้องทำแบบฝึกหัดส่วนที่เป็นความรู้ก้าวหน้าหรือทำทายมาก ซึ่งเหมาะสมสำหรับเด็กที่มีความสามารถพิเศษในวิชานั้นเท่านั้น ช่วยให้นักเรียนที่อ่อนในด้านนั้นไม่รู้สึกมีปมด้อย

9. เป็นการเปลี่ยนการจัดการห้องเรียน เนื่องจากในห้องเรียนกลับด้านนักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติการ ไม่ใช่เป็นผู้รับการถ่ายทอดอย่างในห้องเรียนแบบเดิม แต่ครูยังคงมีประเด็นที่สำคัญกว่าในการจัดการชั้นเรียนให้ครูได้ทำ เป็นการเปิดช่องให้ครูได้ทำหน้าที่สำคัญเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างคุณภาพแก่ชั้นเรียน ให้นักเรียนได้เรียนรู้ดีที่สุดแก่ชีวิตในอนาคต การสร้างสรรค์นี้มีได้ไม่จำกัด

10. ช่วยให้การศึกษาก่อนพ่อแม่และคนในครอบครัว ผู้ปกครองเด็กบางคนดูวิดิทัศน์ไปพร้อมกับลูก บางบ้านดูกันทั้งบ้านก็มี ทำให้ผู้ใหญ่ก็ได้เรียนวิชานั้นไปด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในครอบครัวที่ด้อยโอกาส

11. ช่วยให้เกิดความโปร่งใสในการจัดการศึกษา การกลับด้านห้องเรียนเอาคำสอนในวิดิทัศน์ไปไว้บนอินเทอร์เน็ต เป็นการเปิดเผยเนื้อหาสาระของการเรียนแก่สาธารณะ ใคร ๆ ก็เข้าไปดูได้ เป็นการสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพของการเรียนการสอนให้แก่ผู้ปกครอง นำไปสู่การเรียนรู้แบบ Flipped-Mastery Approach

แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์

1. ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social media)

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter), วิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น

สภาการหนังสือพิมพ์ (2553) ให้ความหมายว่าสื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-GenerateContent: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง

Eley (2009) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็น เว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครื่องมือในการปฏิสัมพันธ์กับสังคม เพื่อให้ผู้ใช้บนโลกออนไลน์สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล ข้อความ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เช่น Facebook, Twitter, Blog และ YouTube

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2556) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่า สื่อดิจิทัล ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบหรือเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม

จากความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ สามารถสรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็น เครื่องมือออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถติดต่อสื่อสารกัน เพื่อแบ่งปันข้อมูล ความรู้ ข่าวสาร ประสบการณ์ และแสดงความคิดเห็นกันได้ ซึ่งผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหา ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และ ภาพเคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

2. ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556) ได้จัดประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ตามลักษณะการใช้งาน สามารถจำแนกได้ ดังนี้

1. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทตีพิมพ์ โดยผู้ใช้สามารถเขียนข้อมูลข่าวสาร เช่น Blogs Wikis Pedia
2. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทแบ่งปัน ผู้ใช้ทุกคนสามารถแบ่งปันข้อมูลซึ่งกันและกันได้ เช่น Vedio Picture และ Sound
3. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทอภิปราย เช่น เว็บไซต์ที่ใช้สำหรับในแสดงความคิดเห็น หรือการสนทนาออนไลน์

4. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายสังคม มีลักษณะเป็นเครือข่ายสังคมทั่วไป และเครือข่ายสังคมกลุ่มเฉพาะ

5. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทตีพิมพ์แบบไมโคร โดยมีลักษณะคล้ายบล็อก แต่จะมีรูปแบบที่เล็กกว่า เช่น Micro Blogs

6. สื่อสังคมออนไลน์ประเภทที่รวบรวมเครื่องมือจากแหล่งต่าง ๆ เข้าไว้ในแหล่งเดียวกัน (Social Aggregation Tools)

วิญญู กิ่งหิรัญวัฒนา (2555) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ 9 ประเภท ดังนี้

1. เว็บไซต์สำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร คือ เว็บไซต์ที่เปิดให้สมาชิกส่งข้อความ บทความ วิดีโอ และรูปภาพ เช่น Digg, Reddit, NewsVine, Kirtsy และ BallHape

2. เว็บไซต์แบบเครือข่ายสังคม คือ เครือข่ายสังคมที่เปิดให้สมาชิกในชุมชนสามารถอัปโหลด รูปภาพ วิดีโอ แท็กชื่อเพื่อน และเขียนข้อความลงบนวอลล์ของผู้อื่นได้ เช่น MySpace และ Facebook

3. เว็บไซต์คั่นหน้าเว็บออนไลน์ หมายถึง การเปิดให้บุคคลสามารถคั่นหน้าเว็บ (Bookmark) และแชร์ (Share) เว็บไซต์โปรดของตนเองให้ทุกคนในชุมชนได้รับรู้ เช่น Delicious, Magnolia และ Diigo

4. เว็บไซต์สำหรับแบ่งปันกันทางออนไลน์ มีลักษณะการทำงานร่วมกันของเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ทุกประเภท คือ มีคุณสมบัติของการแบ่งปัน โดยมีจุดเด่นของสื่ออยู่ 2 ประเภท คือ รูปภาพ (Picture) และวิดีโอ (Vedio) เช่น YouTube และ Flickr

5. เว็บไซต์สำหรับทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นการทำกิจกรรมร่วมกันในด้านของโลกจริง และโลกเสมือน เช่น Eventful, Meetup และ Upcoming

6. บล็อก (Blog) เป็นสื่อสังคมที่ผู้ใช้สามารถเผยแพร่เนื้อหา โดยสามารถนำเสนอความคิดเห็น การสร้างสรรค์ รูปภาพ และวิดีโอ

7. ไมโครบล็อก (Microblog) พื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะขนาดย่อม ๆ ประกอบด้วยข้อความสั้น ๆ ส่วนใหญ่ถูกส่งผ่านทางโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) และคอมพิวเตอร์ (Computer) เช่น Twitter และ Plurk

8. วิกี (Wiki) เป็นการแบ่งปันประสบการณ์ เนื้อหา ความรู้และสิ่งที่คุณต้องการจะนำเสนอ เช่น Wikipedia

9. เว็บบอร์ด (Webboard) เป็นสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบที่เก่าแก่ที่สุด

ปัญญาพนต์ พูลสวัสดิ์ (2554) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ 6 ประเภท ดังนี้

1. Collaborative Project คือ การสร้างเนื้อหาของผู้ใช้ เช่น Wikipedia และ Social Bookmark

2. Blog คือ พื้นที่แสดงความคิดเห็นของเจ้าของกระทู้
3. Content Community มีจุดประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนเนื้อหาระหว่างผู้ใช้ เช่น Flickr, Video YouTube และ Slideshare
4. Social Networking Site (SNS) เป็นการร่วมเครือข่ายผู้ใช้เข้ามาด้วยกัน โดยการสร้างโปรไฟล์ส่วนตัว การโพสต์ข้อความ รูปภาพ และวิดีโอ เช่น Facebook
5. Virtual Game World เป็นเกม 3 มิติ ที่ผู้ใช้เปิดเผยตัวตนของตนเอง เช่น Second Life

รติวัฒน์ ปารีศรี (2552) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ 6 ประเภท ดังนี้

1. Identity Network เป็น Social Network แบบเผยแพร่ตัวตน เช่น Facebook, Myspace
2. Creative Network เป็น Social Network แบบเผยแพร่ผลงาน เช่น YouTube, Flickr, Multiply
3. Interacted Network เป็นแบบ Social Network แบบความสนใจตรงกัน เช่น Dig, LibraryThing, Del.icio.us, 43Things
4. Collaboration Network เป็นแบบ Social Network แบบร่วมกันทำงาน เช่น Wikipedia, Linux และ Google Earth
5. Gaming/Virtual Network เป็นแบบ Social Network แบบโลกเสมือน เช่น Home, Xboxlive, Ragnarok, World WarCraft และ SecondLife
6. Professional Network เป็น Social Network แบบใช้งานในอาชีพ เช่น Salesforce.com และ Linkln

3. การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการมอบหมายให้สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ดำเนินการจัดอบรม เพื่อกระตุ้นให้ครูไทยพัฒนาศักยภาพและส่งเสริมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการจัดการเรียนรู้ โดยเล็งเห็นความสำคัญในการส่งเสริมและผลักดันให้ครูสามารถนำเครื่องมือออนไลน์ที่มีอยู่บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้เกิดเป็นเครือข่ายและ เกิดความร่วมมือกันระหว่างครูกับครู นักเรียนกับครู และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่มีที่สิ้นสุด (สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียน การสอน, 2552) นักการศึกษาจำเป็นต้องตระหนัก เข้าใจ และเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญแห่งนี้ เพื่อตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันและอนาคตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Jeff Dunn, 2011)

โดยเครื่องมือที่ทางสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน (สทร.) (2556) แนะนำให้ครูได้นำไปปรับใช้ ได้แก่

1. Facebook คือ เว็บไซต์สำหรับให้ครูและนักเรียนสามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันได้ โดยการตั้งกลุ่มรายวิชา เพื่อการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน

2. Wordpress: คือ เว็บไซต์สำเร็จรูปหรือบล็อก ที่นักเรียนและครูสามารถใช้สร้างบล็อกส่วนตัว หรือในแต่ละรายวิชาสำหรับเผยแพร่บทเรียนในแต่ละรายวิชา หรือสร้างปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนได้

3. YouTube: คือ เว็บไซต์ที่ใช้ ในการแบ่งปันไฟล์วิดีโอ ครูสามารถอัปโหลดและเผยแพร่ วิดีโอการสอนผ่านเว็บไซต์ยูทูป ใช้วิดีโอที่มีอยู่บนเว็บไซต์เป็นสื่อในการเรียนการสอน และนักเรียน สามารถเผยแพร่ผลงานของตนเองให้เพื่อน ๆ และครูได้แสดงความคิดเห็น

4. Twitter: ใช้ในการสื่อสารข้อความสั้น ๆ ได้ต่อกันได้อย่างรวดเร็ว

5. Slideshare: ใช้ในการแบ่งบันเอกสาร

โดยนับวันจะพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การจะนำเครื่องมือดังกล่าวข้างต้นมาสร้างให้เกิดแหล่งเรียนรู้เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียนได้อย่างไร โดยที่ผู้สอนสามารถนำเครื่องมือเหล่านี้ ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นรูปธรรมและอย่างยั่งยืน การที่ผู้สอนมีความเข้าใจในเทคนิคของเครื่องมือ ผนวกกับกลยุทธ์การสอน และสร้างให้เกิดเป็นรูปแบบที่น่าสนใจสำหรับผู้เรียนนั้น เป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับผู้สอนเป็นอย่างยิ่ง (สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน, 2554)

จากรายงาน Digital Stat 2022 ของ We Are Social (2022) ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทั่วโลก รวมถึงในประเทศไทย พบว่า Facebook ยังคงเป็นแพลตฟอร์มที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ YouTube ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวสามารถตอบสนองการใช้งานในการสื่อสารและแบ่งปันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้เป็นอย่างดี โดยโปรแกรม Facebook เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เปิดให้ทุกคนสามารถสมัครใช้งานได้ โดยผู้ใช้สามารถร่วมกับแบ่งปันความคิดเห็น แสดงความรู้สึก ข้อมูล รูปภาพและวิดีโอที่ค้นได้ รวมทั้งสามารถสร้างกลุ่มเฉพาะสำหรับการพูดคุยรวบรวมข้อมูลแบ่งปันในเรื่องที่มีความสนใจร่วมกันได้

ผู้วิจัยได้ข้อมูลการสำรวจแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์มาจัดลำดับ โดยเลือกจากข้อที่มีลำดับที่ 1 และ 2 ได้ดังนี้

ตาราง 3 แสดงการสำรวจแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์

แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์	We Are Social (2022)	We Are Social (2021)	Statista (2020)	Pew Research Center (2022)	Motiveinfluence (2023)	สรุปของผู้วิจัย
Facebook	1	2	1	2	1	1
YouTube	2	1	2	1	2	2
WhatsApp	3	2	-	-	-	6
TikTok	5	5	4	3	4	4
Instagram	4	3	3	4	3	3
Twitter	6	4	5	-	5	5

จากตารางจัดลำดับการสำรวจแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ สามารถสรุป ได้แก่

1. Facebook
2. YouTube

จากข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่จะนำมาใช้เป็นส่วนประกอบของเครื่องมือที่ใช้เป็นสื่อสังคมออนไลน์เพื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบได้ 3 ลักษณะ ได้แก่ การพูดคุยแสดงความคิดเห็นร่วมกัน การแบ่งปันวิดีโอ รูปภาพ และการนำเสนอผลงานจากแนวคิดของผู้เรียนในแต่ละบทเรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการเลือกประเภทเครื่องมือที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ ประเภทการเครือข่ายสื่อสังคม (Facebook) และการเผยแพร่ข้อมูลวิดีโอ (YouTube)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy)

1. ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

นักวิชาการหลายท่าน รวมถึงองค์กรต่าง ๆ ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศได้มีการเรียก “การรู้เท่าทันสื่อ” (Media Literacy) ที่ใกล้เคียงกันอยู่หลายท่านทั้ง Media Literacy, Media Education, Media Awareness ซึ่งเกิดขึ้นในประเทศแคนาดาและขยายเข้าสู่อีกหลายประเทศ ตั้งแต่สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และได้จัดให้เป็นวิชาอยู่ในหลักสูตรในหลาย ๆ ประเทศจากการศึกษาของเออิจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2540) พบว่า สหรัฐอเมริกามักจะใช้คำว่า Media Literacy ส่วนในออสเตรเลียและยุโรปนิยมใช้คำว่า Media Education โดยสรุปว่า Media Education จะมี

ความหมายถึงการให้การศึกษาเรื่องสื่อหรือกระบวนการเรียนการสอนเรื่องสื่อ ขณะที่ Media Literacy หมายความว่า สภาวะความรู้ ความเข้าใจสื่อ ผลผลิต อิทธิพลและ ผลกระทบของสื่อ ความสามารถในการวิเคราะห์ ผลผลิตสื่อ ความสามารถในการตอบสนองต่อสื่อ รวมถึงความสามารถในการผลิตและเผยแพร่สื่อเพื่อจุดมุ่งหมายเฉพาะ

การรู้เท่าทันสื่อได้มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ 2 แนวมุม คือ

การรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถในของบุคคลที่ฟังมีต่อสื่อ ซึ่งในมุมมองนี้ได้มีนักวิชาการองค์กรที่เกี่ยวข้องได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

สถาบันแอสเพิน (Aspen Institute, 1992 อ้างใน สุรเกียรติ ธาดาวัฒนาวิทย์, 2555) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินและผลิตเนื้อหาจากสื่อหลากหลายประเภท

เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2540) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ ไว้ว่าเป็นพัฒนาการทางความคิดและปัญญาที่มีเป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างผู้รับสื่อที่มีความรู้ ความเข้าใจในสื่อและผลผลิตของสื่อ สามารถแยกความเห็นจากความเป็นจริงได้ สามารถตัดสินใจที่สื่อนำเสนอได้อย่างเที่ยงตรง เป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจและกระตือรือร้น มีจุดยืนทางสังคม เข้าใจตนเองและสังคม เข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ สามารถมีส่วนร่วม ตอบโต้ หรือแสดงความคิดเห็นต่อสื่อด้วยวิธีการที่เหมาะสม

Dictionary of Media Literacy (1997) ได้ให้ความหมายของความรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นทักษะการคิดแบบวิพากษ์ที่ทำให้ผู้รับสื่อสามารถแปลความหมายของข้อมูลที่ได้รับผ่านสื่อมวลชน และช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะการวินิจฉัยเนื้อหาของสื่อได้อย่างเป็นอิสระ

Center for Media Literacy (2003) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นความสามารถใน การเข้าถึง การวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งปัจจุบันได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่สามารถสร้างความเข้าใจในบทบาทของสื่อในสังคมและเป็นทักษะที่สำคัญของการสืบสอบ และการแสดงออกที่จำเป็นสำหรับประชาชนที่แสดงถึงความเป็นประชาธิปไตย

National Association for Media Literacy Education (2007) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง ความสามารถในการเข้ารหัส และถอดรหัสสัญลักษณ์ที่ส่งผ่านทางสื่อต่าง ๆ และความสามารถในการสังเคราะห์ วิเคราะห์ และผลิตข้อความที่มีความใกล้เคียงกัน

UNESCO (2010) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ ความสามารถในการวิเคราะห์ วิจาร์ณ และประเมินค่าสื่อ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ เสียง ที่สามารถพบในชีวิตประจำวัน การนำเสนอสื่อในแบบฉบับของตนเอง และ

ผลิตสื่อเพื่อสื่อสารได้หลายรูปแบบ นอกจากนี้ยังหมายถึง กิจกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และสร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (2556) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถป้องกันตนเองจากการถูกจูงใจจากเนื้อหาของสื่อ การสามารถวิเคราะห์เนื้อหาของสื่ออย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้สามารถควบคุมการตีความเนื้อหาของสื่อที่ดู ฟัง หรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย แทนที่จะให้การสื่อความหมายของสื่อเป็นไปตามเจตนาของผู้ผลิตมาควบคุม

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) (2556) ได้กล่าวว่า “รู้เท่าทันสื่อ” คือ ทักษะ หรือความสามารถในการ “ใช้สื่ออย่างรู้ตัว” และ “ใช้สื่ออย่างตื่นตัว” ซึ่งคำว่า “การใช้สื่ออย่างรู้ตัว” สามารถอธิบายหรือขยายความได้ว่า

1. สามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ
2. สามารถโต้ตอบกับมันได้อย่างมีสติและรู้ตัว
3. สามารถตั้งคำถามว่า สื่อถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร เช่น ใครเป็นเจ้าของสื่อ ใครผลิต และ

ผลิตภายใต้ข้อจำกัดใด ควรเชื่อหรือไม่ หรือมีค่านิยมความเชื่ออะไรที่แฝงมากับสื่อ นั้น พวกที่ผลิตสื่อหวังผลอะไรจากเรา

James Potter (2001, อ้างถึงใน วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด, 2551) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันไว้ใน 4 มิติ ได้แก่

1. มิติด้านความเข้าใจ (cognitive dimension) หมายถึง กระบวนการคิดความสามารถในการเข้าถึงสัญลักษณ์ง่าย ๆ ไปจนถึงเรื่องที่มีความซับซ้อน เป็นมิติด้านสติปัญญาต้องอาศัยโครงความรู้ที่แข็งแรงจึงจะสร้างความเข้าใจได้อย่างทะลุปรุโปร่ง

2. มิติด้านอารมณ์ (emotional dimension) หมายถึง การจำแนกสัญลักษณ์ใช้กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกแต่ละอย่างได้ และรู้ว่าผู้ผลิตสื่อกำลังกระตุ้นให้ผู้รับสื่อเกิดความรู้สึกอะไร และสามารถใช้อสื่อปรับอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ตามความต้องการ

3. มิติด้านสุนทรียะ (aesthetic dimension) หมายถึง ความสามารถในการที่จะเพลิดเพลิน เข้าใจและเห็นคุณค่าของเนื้อหาที่รับจากสื่อด้วยมุมมองทางศิลปะ สามารถจับความแตกต่างระหว่างศิลปะและของเลียนแบบ รูปร่างแบบของศิลปะเฉพาะตัวของนักเรียน ผู้ผลิตรายการหรือผู้กำกับแต่ละคน

4. มิติด้านจริยธรรม (moral dimension) หมายถึง ความสามารถที่จะสรุปค่านิยมที่ซ่อนอยู่ภายในเนื้อหาสาระได้

Thoman (2003) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า เป็นความสามารถในการตีความหมายคำพูดและสัญลักษณ์ที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก จากโทรทัศน์ วิทยุ คอมพิวเตอร์ สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร รวมไปถึง สื่อโฆษณาต่าง ๆ และยังหมายรวมถึงความสามารถในการตัดสินใจเลือก ตั้งคำถาม และการไม่หวั่นไหวต่อสื่อรอบตัว

จินตนา ตันสุวรรณนันทน์ (2550) ได้ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า เป็นการที่ผู้รับสื่อมีทักษะการคิดวิจารณ์ญาณโดยสามารถเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ประเมินสื่อและสิ่งที่ได้รับจากสื่อได้โดยไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ ตระหนักถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคมและรู้จักเลือกรับและใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และสังคม

มีนักวิชาการอีกกลุ่มหนึ่งได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อที่แตกต่างออกไป ในเชิงการทำความเข้าใจในกลยุทธ์ กลวิธีต่าง ๆ ที่สื่อเสนอ ได้แก่

Meyrowitz (1998) ได้จัดกลุ่มการรู้เท่าทันสื่อเป็นชั้น ๆ ได้แก่ การรู้เนื้อหา การรู้หลักไวยากรณ์ และการรู้ภาษาสื่อสารมวลชน การรู้เนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรู้และคุณค่าที่ถ่ายทอดจากสื่อ ความรู้ในสื่อเป็นตัวแทนถึงคุณค่าที่แฝงและเป้าหมายของการรู้เท่าทันสื่อ การรู้หลักไวยากรณ์เน้นที่องค์ความรู้ด้านกลยุทธ์ที่ใช้ในภาพและบริบทของสื่อ เช่น ในเรื่องของมุมมอง การขยายภาพ การเทียบเคียง นอกจากนี้ยังเสนอเรื่องของการรู้โครงสร้าง หมายถึงองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อและผู้บริโภคในมุมมองของบทบาทสถาบันที่ผลิตสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับ Lewis, & Jhally, (1998) ที่ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นองค์ความรู้ของการรู้ว่าสื่อเพื่อการค้ามีความแตกต่างอย่างไรกับสื่อสาธารณะ ในเชิงของรูปแบบและโครงสร้างและ Wood (2006) ก็ได้ให้ความหมายเพิ่มเติมในทิศทางเดียวกันว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินและการโต้ตอบกับสื่อมวลชนได้อย่างกระตือรือร้นด้วยรูปแบบการวิพากษ์ และการมีข้อมูลที่เพียงพอ เช่นเดียวกับ Tallim (2006) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นความสามารถที่จะเลือกและวิเคราะห์สารต่าง ๆ ซึ่งเป็นความสามารถในการตั้งคำถามได้อย่างเหมาะสมว่ามีอะไรอยู่ในสารนั้นและอะไรอยู่เบื้องหลังในการผลิตสื่อ ได้แก่ วัตถุประสงค์ เงินทุน ค่านิยมและเจ้าของ เพื่อให้รู้ว่าปัจจัยเหล่านี้มีอิทธิพลต่อเนื้อหาอย่างไร

จากความหมายของการรู้เท่าทันสื่อที่นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายสามารถสรุปความหมายของการรู้เท่าทันสื่อได้ ในสองแนวทางแนวทางแรก คือในด้านความสามารถของบุคคลที่มีต่อสื่อ สามารถสรุปความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่าหมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง ตีความ วิเคราะห์ วิพากษ์ สื่อสาร ตัดสินและประเมินค่าของภาษาและสัญลักษณ์ของสื่อและสารสนเทศจากสื่อสามารถแยกแยะข้อเท็จจริง ค่านิยม ความเชื่อที่ได้จากสื่อ สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อได้อย่างตรงตามความต้องการในรูปแบบของตนเอง และอีกแนวทางหนึ่งคือ ในเชิงการทำ

ความเข้าใจในกลยุทธ์ และวิธีที่สื่อนำเสนอว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การรู้เนื้อ หา รู้หลักไวยากรณ์ ู้ภาษาของสื่อที่นำเสนอ เข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลสื่อ เข้าถึงวิเคราะห์ ประเมินและตอบโต้ระหว่างกันได้

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ

ในปี 1987 คณะครูจากสมาคมเพื่อการรู้เท่าทันสื่อเมืองออนตาริโอในประเทศแคนาดา (The Ontario Association for Media Literacy, AML) ได้เสนอแนวคิดหลักของการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมีอยู่ 8 ข้อ ถือเป็นแนวคิดหลักและเป็นที่ยอมรับต่อมา ประกอบด้วย

1. สื่อทั้งหลายล้วนเป็นโครงสร้าง (all media are constructions) จากแนวคิดนี้ สะท้อนว่าสื่อไม่ได้ทำหน้าที่สะท้อนความเป็นจริงในสังคม แต่สื่อได้สร้างสารขึ้นมาอย่างประณีตและเป็นผลของปัจจัยหลายอย่างด้วยกัน เช่น เทคนิคพิเศษ มุกกลิ้ง สี เสียง ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อเป็นเหมือนการถอน (deconstructing) โครงสร้างเหล่านี้ออกมา แยกเป็นวิธีการ เนื้อหา เพื่อดูว่าเมื่อแยกออกเป็นส่วน ๆ แล้ว แต่ละส่วนส่งผลอย่างไรต่อผู้ชม

2. สื่อสร้างภาพความเป็นจริง (the media construct reality) เป็นแนวคิดที่สะท้อนว่า ภาพหรือความเข้าใจต่อสิ่ง ๆ ต่างในโลกนั้นเป็นเพราะเราเห็นสิ่งที่สื่อสร้างขึ้นตีความและสรุปโดยสื่อ ดังนั้น สื่อเป็นเสมือนแหล่งสร้างภาพความเป็นจริงที่สำคัญ

3. ผู้รับสารสามารถต่อรองความหมายของสื่อ (audiences negotiate meaning in media) เป็นแนวคิดที่เสนอว่าสิ่งใดที่สื่อเสนอหรือถ่ายทอดมาก็ตาม แต่ถ้าผู้รับสารมีภาพในใจของตนเองอยู่ก่อนแล้ว ก่อนที่จะตัดสินใจรับภาพ ความหมายหรือสารต่าง ๆ จากสื่อสามารถมีกระบวนการต่อรอง กล่าวคือ ใช้ความเป็นส่วนตัว ทั้งความพึงพอใจ ปัญหาที่พบ เชื่อชาติ เพศ วัฒนธรรม เป้าหมายของศาสนา และเป็นปัจจัยอื่น ๆ มาเป็นเครื่องต่อรอง

4. สารหรือข้อความที่สื่อออกมามีเป้าหมายทางการค้า (Media messages have commercial implications) ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจึงมุ่งให้ผู้รับสารพิจารณาถึงอิทธิพลด้านการค้าที่อยู่ในสื่อและวิธีเข้ามาแทรกอยู่ในเนื้อหาของสื่อเทคนิคการเผยแพร่ สื่อส่วนใหญ่มีเป้าหมายเชิงธุรกิจซึ่งมีเป้าหมายในด้านของผลกำไร คำถามของเจ้าของกิจการหรือเจ้าของสื่อก็คือ ทำอย่างไรจึงจะสามารถควบคุมสิ่งที่ผู้รับสารดู อ่าน หรือได้ยินผ่านสื่อได้

5. สารในสื่อประกอบไปด้วยค่านิยมและความคิดอันเป็นรากฐานของสังคมเศรษฐกิจและการเมือง (media messages contain ideological and value messages) สิ่งที่สื่อสร้างขึ้นทุกสิ่งจะมีการโฆษณาความคิดที่สอดคล้องกับค่านิยมและวิถีชีวิต ในสื่อกระแสหลักมักจะถ่ายทอดค่านิยมและวิถีชีวิตไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของชีวิตที่ดีและคุณธรรมของการบริโภคนิยม เรื่องบทบาทของสตรี การยอมรับในอำนาจและความรักชาติอย่างบริสุทธิ์ใจ

6. สารในสื่อประกอบไปด้วยนัยแฝงด้านสังคมและการเมือง (media messages contain social and political implications) เป็นแนวคิดที่สะท้อนว่าสื่อมีอิทธิพลสูงมากในด้านของการเมืองและเปลี่ยนแปลงรูปแบบสังคม ในสื่อโทรทัศน์จะมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเลือกผู้นำประเทศในเชิงของภาพลักษณ์ สื่อยังจะดึงเราให้ไปเกี่ยวข้องกับการตระหนักถึงสิทธิของพลเมือง การแพร่ระบาดของโรคเอดส์ รวมถึงทำให้เราตระหนักถึงประเด็นและเหตุการณ์ต่าง ๆ ของโลก หรือที่เรียกว่า Global village

7. รูปแบบและเนื้อหาของสื่อจะมีความสัมพันธ์กับความหมายที่จะถ่ายทอด (form and content are closely related in media messages) ซึ่งสะท้อนว่า สื่อแต่ละประเภทมีการใช้ไวยากรณ์และรหัสการสื่อสารในรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น หนังสือพิมพ์ใช้ภาษาเขียนภาพนิ่งและสี ในขณะที่โทรทัศน์จะใช้ภาพเคลื่อนไหว มุกตลก แสง สี ฉาก การแสดง นั้นแสดงว่าแม้เราจะใช้สื่อต่างชนิดกันเพื่อสื่อสารในเรื่องเดียวกันแต่ความหมายที่ออกมา ก็จะแตกต่างกันไปในแต่ละสื่อ

8. สื่อแต่ละชนิดมีรูปแบบทางสุนทรียศาสตร์แตกต่างกัน (each media has a unique aesthetic form) เป็นแนวคิดที่สะท้อนว่า การรู้เท่าทันสื่อไม่ได้ความหมายแต่เพียงการดูความหมายของสารและนัยแฝงต่าง ๆ ทางสังคมและวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการรู้จักชื่นชมกับความงามของสื่อด้วย

3. มาตรฐานของผู้รู้เท่าทันสื่อ

มาตรฐานการรู้เท่าทันสื่อของรัฐมอนทานา (Montana Standards for media literacy, 1999) ได้กำหนดมาตรฐานไว้ ดังนี้

มาตรฐานที่ 1 นักเรียนสามารถระบุเนื้อหาที่เปิดรับถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคแบบใด มีวัตถุประสงค์อย่างไร เช่น การใช้ภาพ เสียง ข้อความ เป็นต้น

มาตรฐานที่ 2 นักเรียนสามารถแยกแยะได้ว่า สื่อแต่ละประเภทเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน

มาตรฐานที่ 3 นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะที่มีออกแบบข้อความเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐานที่ 4 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ประเมินผลของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคม

สำหรับในประเทศไทย อุดุลย์ เพียรวิโรจน์ (2543) ได้แบ่งระดับของการรู้เท่าทันสื่อไว้ 2 ระดับ คือ ความรู้เท่าทันสื่อขั้นพื้นฐาน และความรู้เท่าทันสื่อขั้นสูงหรือขั้นวิพากษ์ ความรู้เท่าทันสื่อขั้นพื้นฐาน ได้แก่

1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อในระดับที่สามารถแยกประเภทเนื้อหาของสื่อได้ กล่าวคือ รู้ว่ารายการโทรทัศน์ที่ดูเป็นข่าว ทอล์คโชว์ เกมโชว์ ละคร หรือแยกแยะเนื้อหาข่าวกับบทบรรณาธิการได้

2. การตระหนักรู้พฤติกรรมการใช้สื่อของตนเองว่า รับผิดชอบต่ออะไรบ้าง นิยมชื่นชอบสื่ออะไร เนื้อหาประเภทไหน มีความถี่มากน้อยเพียงใด เป็นต้น

3. ทักษะการใช้สื่อ สามารถใช้สื่อประเภทต่างเป็น สามารถเข้าใจความหมายตรงที่สื่อนำเสนอ เข้าใจการดำเนินเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามที่สื่อนำเสนอ

ความรู้เท่าทันสื่อขั้นสูง ได้แก่

1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการทำงานของผู้ผลิตสื่อ รูปแบบเนื้อหาที่ผลิต

2. ความรู้ในบริบทด้านเศรษฐกิจและการเมืองของสื่อ เช่น รูปแบบการเป็นเจ้าของและกฎระเบียบของรัฐบาล

3. เข้าใจสื่อมองผู้รับสารอย่างไร ใครคือกลุ่มเป้าหมาย

4. เข้าใจผลกระทบสั้นและระยะยาวที่สื่อมีต่อปัจเจกบุคคลและสังคม ไม่ว่าจะเป็นผลทางด้านความรู้ ทักษะสติปัญญาและจิตวิทยา ทักษะการคิดแบบวิพากษ์ ได้แก่ การวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารและความหมายแฝงได้ การแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็นในเนื้อสารได้ การประเมินความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของเนื้อสารได้

นอกจากนี้ เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2540) ได้แบ่งระดับการรู้เท่าทันสื่อเป็น 4 ระดับตามลำดับขั้นทางปัญญา ได้แก่

ระดับที่ 1 ขั้นตระหนักรู้ (awareness) คือ ระดับที่ผู้รับสื่อตระหนักรู้ สื่อและเนื้อหาสื่อมีเพื่อตอบสนองต่อความชอบ ความพอใจ ในระดับนี้ผู้รับสื่อ จะรู้จักเพียงสถาบัน/องค์กรสื่อ จะไม่รู้สึกหรือไม่สนใจต่อกระบวนการผลิตสื่อ และเชื่อว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอไปเป็นสิ่งที่สะท้อน ความจริง ความถูกต้อง และสื่อความตรงตามลักษณะที่นำเสนอ สามารถเข้าใจได้เฉพาะสิ่งที่สื่อเสนออย่างชัดเจน ตีความการเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมา ตามความรู้สึกและค่านิยม ชื่นชมโอกาสที่สื่อให้มีส่วนร่วม สนองตอบหรือโต้ตอบ ตามที่สื่อคาดหวังและต้องการ

ระดับที่ 2 ความเข้าใจ (comprehension) คือ ระดับที่ผู้รับสื่อมีความรู้ ความเข้าใจในสื่อ รู้ลักษณะของสื่อตามบทบาทหน้าที่ของสื่อในระบบสังคม รู้และเข้าใจ ยอมรับแบบแผนการผลิตตามลักษณะทางวิชาชีพของสื่อรู้ความหมายตรง (denotation) ที่แสดงให้เห็นชัดเจนในรูปแบบ รหัสแบบแผนของสื่อ รู้เทคนิคที่สื่อใช้เพื่อดึงดูดความสนใจ ตีความได้ตามจุดมุ่งหมายของสื่อวิเคราะห์เทคนิคการเล่าเรื่อง ความหมาย ความคิดของเรื่องที่สื่อเสนอได้ตามเนื้อความที่สื่อเสนอ ยอมรับการสร้างมีส่วนร่วมของสื่อ พุดคุย วิจารณ์ การทำงานหรือผลผลิตสื่อในกลุ่มคนใกล้ชิด

ระดับที่ 3 วิเคราะห์ (analysis) ตีความ(interpret) คือ ระดับที่ผู้รับสื่อสามารถวิเคราะห์การดำเนินการของสถาบัน/องค์กรสื่อ ตามสภาพและจุดยืนหรือเป้าหมายการดำเนินการ สภาพการเป็นเจ้าของและการควบคุม รู้และวิเคราะห์ได้ว่า สื่อนำเสนอเรื่องภายในสังคมมาเสนอด้วยการสร้าง (construction) การกำหนดแบบฉบับ (stereotype) สามารถวิเคราะห์จุดมุ่งหมายวิธีการ

ผลิต การนำเสนอและการสร้างความมีส่วนร่วมของสื่อ รับรู้สื่ออย่างเข้าใจในสื่อและตนเองวิเคราะห์ ตีความ ความหมายแฝง (connotation) ในเนื้อความสื่อได้ทั้งในภาษาภาพ ภาษาพูด ภาษาเสียง และภาษาเขียน วิเคราะห์ความหมาย ความคิด และเทคนิคที่สื่อใช้เล่าเรื่องได้ลึกซึ้ง กว้างขึ้น ตอบโต้ สื่อไปยังผู้ผลิตหรือสื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ระดับที่ 4 การประเมิน (evaluate) การตัดสิน (judgments) คือ ระดับที่ผู้รับสื่อ ประเมินได้ว่า สถาบัน/องค์กรสื่อเกี่ยวข้องกับระบบอำนาจ ทุนนิยม บริโภคนิยม ประเมินได้ว่าสื่อ มีการดำเนินการ ทั้งแบบแผนความคิดและการผลิตในระบบอุตสาหกรรม และความคิดกระแสหลัก สนับสนุนอำนาจทางเศรษฐกิจ การเมือง สามารถตีความเนื้อความสื่ออย่างเชื่อมโยงกับบริบททาง สังคม วัฒนธรรม แนวคิดหรืออุดมการณ์ของสื่อ แนวคิดเรื่องการแบ่งแยกทางเพศ ชนชั้น รู้แก่นหรือ ความคิดหลักของเรื่องที่สื่อเล่า ตัดสินจุดมุ่งหมายของการเล่าอย่างเชื่อมโยงได้กับบริบททางสังคม วัฒนธรรม เป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจเท่าเทียมกับสื่อ สามารถตั้งคำถามในเรื่องเกี่ยวกับการทำงาน ของสื่อ มีส่วนร่วมกับสื่อตามที่ตนกำหนด ตอบโต้สื่อไปยังหน่วยงานดูแลสื่อ สนใจหรือมีส่วนร่วม ในกิจกรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพของผู้รับสื่อ การให้การศึกษาเรื่องสื่อ (media education) การทำให้เป็นผู้รู้เรื่องสื่อ (media literacy)

จากมาตรฐานของผู้รู้เท่าทันสื่อที่นักวิชาการและองค์กรต่าง ๆ ได้กำหนดไว้สามารถสรุป เกณฑ์การประเมินได้ว่า ผู้ที่จะรู้เท่าทันสื่อจะต้องสามารถตระหนักรู้และเข้าใจว่าสื่อมี เนื้อหา แบบใด ประเภทใด วิเคราะห์แยกแยะสื่อได้ นำความรู้ที่หรือทักษะที่ได้รับจากสื่อมาใช้ประโยชน์เพื่อการสื่อสาร และสามารถวิเคราะห์ ประเมินผลของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคมได้

4. องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

พรทิพย์ เย็นจะบก (2552) ได้กล่าวว่า การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เพื่อการที่จะเท่าทัน สื่อได้ มีองค์ประกอบที่สำคัญ โดยเรียงลำดับดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) การเข้าถึงสื่อ คือ การได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ และรวดเร็ว สามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มความสามารถมีการ แสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป ความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้ง ทำความเข้าใจความหมาย อย่างมีประสิทธิภาพ โดย

- 1.1 อ่านเนื้อหาจากสื่ออื่น ๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้
- 1.2 จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร
- 1.3 พัฒนากลยุทธ์ เพื่อหาตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย
- 1.4 เลือกกรองข้อมูลประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2. การวิเคราะห์ (Analyze) คือ การตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและรูปแบบที่สื่อแต่ละประเภทนำเสนอ ว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอ นั้นส่งผลกระทบต่ออะไรบ้าง ต่อสังคม การเมือง หรือ เศรษฐกิจ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น ที่อาจมาจากการวิเคราะห์ถึงวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของสื่อ (กลุ่มผู้เปิดรับสื่อ) จุดยืนของสื่อบริบทต่าง ๆ ของสื่อที่ส่งผลกระทบต่อ การนำเสนอของสื่อ โดยอาจใช้วิธีการของการวิเคราะห์เปรียบเทียบ การแตกองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผลความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการตรวจสอบรูปแบบการใช้สื่อ โครงสร้างและลำดับการเรียงเนื้อหาสื่อ ซึ่งสามารถใช้แนวคิดจากศาสตร์ต่าง ๆ ได้แก่ ศิลปะวรรณกรรม สังคม การเมือง และเศรษฐกิจ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาบริบทที่ต้องการสื่อ ตัวอย่างเช่น

2.1 ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อทำนายผลที่จะเกิด

2.2 ตีความเนื้อหา โดยใช้หลักการวิเคราะห์พื้นฐาน เช่น วิเคราะห์ “วัตถุประสงค์” “ผู้รับสาร” “ความคิดเห็น” “รูปแบบที่กำหนด” “ประเภทรายการ” “บุคลิก” “พล็อต” “แนวคิดรวม” “อารมณ์” “ภาพที่เห็น” และ “เนื้อหา”

2.3 ใช้ยุทธวิธีซึ่งรวมถึงการเปรียบเทียบ/หาความแตกต่าง ข้อเท็จจริง/ความเห็น เหตุ / ผลการลำดับความสำคัญ/การเรียง

2.4 ใช้ความรู้เกี่ยวกับบริบททางประวัติศาสตร์ การเมือง เศรษฐกิจ ซึ่งเป็นที่มาของการสร้างสรรค์และตีความหมาย

3. การประเมินค่าสื่อ (Evaluate) การประเมินค่าของสื่อ เป็นผลมาจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมา ทำให้สามารถที่จะประเมินค่าคุณภาพของเนื้อหาสารที่ถูกส่งออกมาได้ว่ามีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับในด้านใดได้บ้าง คุณค่าที่เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือ ประเพณีอย่างไรบ้าง สิ่งที่สื่อนำเสนอ มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งหรือไม่ อย่างไร ในขณะเดียวกันการประเมินค่าที่เกิดขึ้นอาจเป็นการประเมินคุณภาพของ สื่อว่า การนำเสนอของสื่อ นั้นมีกระบวนการผลิตที่มีคุณภาพหรือไม่เมื่อเปรียบกับสื่อประเภทเดียวกัน ความสามารถในการประเมินเนื้อหา โดยสร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหา กับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมของความหลากหลายคุณภาพ และความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาโดยใช้วิธีดังนี้

3.1 ชื่นชอบและเกิดความพึงพอใจในการตีความหมายสื่อ จากประเภทรายการและรูปแบบที่หลากหลาย

3.2 สนองตอบโดยการพิมพ์หรือพูดถึงความซับซ้อนที่หลากหลายและเนื้อหาสื่อ

3.3 ประเมินคุณภาพของเนื้อหา จากเนื้อหาสื่อและรูปแบบ

3.4 ตัดสินให้คุณค่าของเนื้อหา โดยพิจารณาจากหลักจริยธรรม ศาสนา และหลักประชาธิปไตย

4. การสร้างสรรค์ (Create) การรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมา เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ วิจาร์ณ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ทุกคนจะต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ผลิตที่จะต้องวางแผน เขียนบท ค้นคว้าข้อมูล เนื้อหาประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อ หรือรูปแบบองค์ประกอบของสื่อแต่ละประเภท เพื่อที่จะสามารถสื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์การสื่อสารที่ตนได้วางไว้ การพัฒนาทักษะนี้จึงเป็นบทสรุปที่ทำให้ครบกระบวนการรู้เท่าทันสื่อได้สมบูรณ์ที่สุด

ความสามารถในการสร้างสรรค์ (หรือสื่อสาร) เนื้อหา โดยการเขียนบรรยายความคิดใช้คำศัพท์ เสียง และ/หรือสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย และต้องสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่หลากหลายของการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์ ตัดต่อ และเผยแพร่เนื้อหา ดังกล่าว

1. ใช้ประโยชน์จากขั้นตอนการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข
2. ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามหลักของภาษาศาสตร์
3. สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อบรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ที่กำหนดไว้
4. ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา

หลักการสำหรับการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่กล่าวมาข้างต้น ที่ว่าด้วยการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินค่าสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ ทักษะเหล่านี้คือทักษะที่ต้องใช้วิเคราะห์ถึงรายละเอียดในองค์ประกอบของแบบจำลองแนวคิดหลักของการรู้เท่าทันสื่อ (Key Concept Model) ต่อไปนี้

1. ผู้ประกอบการสื่อ (Media Agencies) ผู้ประกอบการสื่อ หมายถึง เจ้าของผู้ประกอบการที่มีอยู่หลายระดับด้วยกัน อาจเป็นระดับองค์กร สถาบัน หน่วยงานราชการ หรือบริษัทเอกชนที่เป็นเจ้าของสื่อ หรืออาจหมายถึง เจ้าของคอลัมน์ ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ เจ้าของรายการวิทยุ เจ้าของรายการโทรทัศน์ ตลอดจนผู้อุปถัมภ์รายการที่เป็นผู้กำหนดเป้าหมาย กำหนดนโยบาย กำหนดแนวเนื้อหาและรูปแบบรายการในการสร้างสื่อต่าง ๆ

2. ประเภทของสื่อ (Media Categories) สื่อมีอยู่หลากหลายประเภท ในที่นี้สื่อหมายถึง สื่อมวลชนประเภทวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และอินเทอร์เน็ตที่จำแนกตามลักษณะเฉพาะของสื่อ และในสื่อแต่ละประเภทเรายังจำแนกตามประเภท รูปแบบ และเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ เช่น ในหนังสือพิมพ์แต่ละฉบับประกอบด้วยหลายคอลัมน์ เช่น ข่าว บทความ นิยาย รายการ โทรทัศน์ก็ประกอบด้วยรายการหลายรูปแบบในช่วงเวลาต่าง ๆ เป็นรายการละคร เกมโชว์ ข่าว เป็นต้น

3. เทคโนโลยีของสื่อ (Media Technologies) เทคโนโลยีของสื่อ หมายถึง องค์ประกอบเชิงวิทยาศาสตร์ที่ใช้สร้างสื่อต่าง ๆ ขึ้น เป็นเครื่องมือประกอบการพิมพ์ การสร้างภาพ การบันทึกภาพ เสียง ข้อความ กราฟิก อาจจะเป็นเทคโนโลยีง่าย ๆ หรือมีความสลับซับซ้อนด้วย ระบบเครื่องจักรกล ดิจิทัล คลื่นแสง คลื่นเสียงในระบบต่าง ๆ ประกอบกับศิลปะแขนงต่าง ๆ ที่นำมาใช้อย่างลงตัวในกระบวนการ ผลิตสื่อทุกประเภท

4. ภาษาของสื่อ (Media Languages) สื่อแต่ละประเภทมีภาษาของตนเอง ผู้เปิดรับสื่อ เป็นผู้ตีความสิ่งที่สื่อนำเสนอ สื่อที่ใช้แต่เสียงอย่างเดียว อย่างวิทยุกระจายเสียงใช้ภาษาพูดเป็นหลัก แต่สื่อสิ่งพิมพ์จะใช้ภาษาเขียนเป็นหลัก ในขณะที่เดียวกันสิ่งที่ประกอบอยู่ในสื่อต่าง ๆ สามารถเป็น สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายได้ โครงสร้างการเล่าเรื่อง การดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ต่าง ๆ ใช้การตัดต่อภาพสื่อความหมายได้ด้วยเช่นกัน ละครอาจสื่อความดี ความชั่ว ผ่านตัวละครต่าง ๆ ได้สิ่งที่สื่อด้วย ภาษาใช้การสร้างรหัสเพื่อสื่อความหมาย แต่ผู้รับสารจะเป็นผู้ถอดรหัสและตีความออกมาตาม ประสบการณ์และความรู้ของตนเอง

5. ผู้เปิดรับสื่อ (Media Audiences) ผู้เปิดรับสื่อ หมายถึง กลุ่มเป้าหมายของสื่อ ที่อาจเป็นผู้ชมรายการโทรทัศน์ ผู้ฟัง รายการวิทยุ ผู้อ่านหนังสือพิมพ์ กลุ่มเป้าหมายของสื่อแต่ละ ประเภทแตกต่างกันด้วยเพศ วัย การศึกษา ประสบการณ์ ความชอบ ความสนใจ ทัศนคติ ประเพณี วัฒนธรรมซึ่งความหลากหลายเหล่านี้จะส่งผลให้การตีความ การรับรู้ และการเข้าใจภาษาของสื่อ เนื้อหาของสื่อแตกต่างกันออกไปด้วย ในขณะเดียวกันสื่อแต่ละประเภทจะมีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะของตนแต่ไม่สามารถควบคุมผู้เปิดรับคนอื่น ๆ ได้ การตีความของผู้เปิดรับสื่อจึงส่งผลกระทบในวงกว้างได้

6. การนำเสนอของสื่อ (Media Representations) การนำเสนอของสื่อ หมายถึง การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ ของสื่อ ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ของผู้เปิดรับเป็นอย่างดี การนำเสนอข่าวใหญ่ในหน้าหนึ่ง หมายถึงข่าวที่มีองค์ประกอบที่สำคัญกว่าข่าวเล็ก ๆ ในหน้า ในการนำเสนอของละครช่วงหลังข่าวกับละครช่วงเช้าวันอาทิตย์ ทำให้เห็นคุณค่าความยิ่งใหญ่ของ ละครแตกต่างกันออกไปเทคนิคการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ สามารถทำให้ผู้รับเชื่อในสิ่งที่อาจถูกหลอกหลวง ไปในทางที่ผิดได้ หรือเทคนิคการสร้างภาพจำลองเหตุการณ์ ประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ทำให้คนดูมีส่วนร่วมรับรู้ในอดีตของชาติตนได้ ทั้งนี้เป็นเพราะคำที่ว่า “สื่อทั้งหมดถูกประกอบสร้างขึ้น”

ตาราง 4 แสดงองค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ

ผู้แต่ง	องค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อ
UNESCO (2013)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าถึงสื่อ (access) 2. การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ (analyze) 3. การประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation) 4. การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (creation)
Nupairoj, Nudée (2015)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ (access) 2. เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation) 3. การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (creation) 4. การสะท้อนคิด (reflection)
Renee Hobbs. (2011)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เข้าถึงสื่อ (access) 2. ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ (analyze) 3. ความสามารถในการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสื่อ (reflect) 4. ความสามารถในการปฏิบัติ/แสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อ (take action)
ภพพรหมินทร์ วโรตม์วัฒนานนท์ (2561)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าถึงสื่อ (Media Access) 2. การวิเคราะห์สื่อ (Media Analyze) 3. การตีความสื่อ (Media Interpret) 4. การประเมินค่าสื่อ (Media Evaluate) 5. การใช้ประโยชน์จากสื่อ (Media Uses)
พรทิพย์ เย็นจะบก (2552)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าถึง (Access) 2. การวิเคราะห์ (Analyze) 3. การประเมินค่าสื่อ (Evaluate) 4. การสร้างสรรค์ (Create)
Center for Media Literacy (2008)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าถึง (access) 2. การวิเคราะห์ (analyze) 3. การประเมิน (evaluation) 4. การผลิตสื่อ (creation)
นิตดา วิวัฒน์พานิชย์ (2558)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความตระหนัก 2. การเข้าใจ 3. การวิเคราะห์

ผู้แต่ง	องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ
	4. การประเมิน 5. การใช้สื่อ
ปัทิตตา รอดประพันธ์ และคณะ (2559)	1. การเข้าถึงสื่อหรือการรับสื่อ 2. การวิเคราะห์สื่อ 3. การเข้าใจสื่อ 4. การประเมินค่าสื่อ 5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2560)	1. การเข้าถึง 2. การวิเคราะห์ 3. การประเมินค่า 4. การสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่กล่าวไว้ข้างต้น มาทำการสังเคราะห์ โดยการประเมินจากความถี่ โดยเลือกข้อที่ซ้ำมากกว่า 5 ข้อขึ้นไป ได้ดังนี้

ตาราง 5 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ

องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ	UNESCO (2013)	Nupairoj, Nuddee. (2015)	Renee Hobbs (2011)	ภาพพรหมินทร์ วิโรตม์วัฒนานนท์ (2561)	พรทิพย์ เม็นตะบ (2552)	Center for Media Literacy (2008)	นิติตา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558)	ปัทิตตา รอดประพันธ์ และคณะ (2559)	กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2560)	สรุปของผู้วิจัย
1. การเข้าถึง / รับสื่อ	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
2. ความตระหนัก							✓			
3. การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. การประเมินเนื้อหาของสื่อ	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. การสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสื่อ		✓	✓	✓						
6. การสร้างสรรค์/ผลิตสื่อ	✓	✓			✓	✓			✓	✓
7. การปฏิบัติ/แสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อ			✓							
8. การใช้ประโยชน์จากสื่อ				✓			✓	✓		

สรุปผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยได้เลือกการรู้เท่าทันสื่อ โดยพิจารณาจากความถี่ที่มากกว่า 5 ขึ้นไป จนได้องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การเข้าถึง / รับสื่อ (access) เป็นการเลือกรับสื่อจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ รับรู้และเข้าใจเนื้อหา ความหมาย คำศัพท์ของสื่อประเภทต่าง ๆ และสามารถคัดกรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2. การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ (analyze) เป็นการวิเคราะห์ตีความเนื้อหาของสื่อที่ได้รับแต่ละประเภทว่าสื่อต้องการนำเสนออะไร หรือมีผลกระทบต่อสิ่งใดบ้างทั้งในทางบวกและลบ โดยสามารถเปรียบเทียบข้อเท็จจริง ความแตกต่าง ความคิดเห็นหรือลำดับความสำคัญของเนื้อหาได้ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมและการเพิ่มเติมประสบการณ์จากการความรู้ใหม่

3. การประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation) เป็นการประเมินเนื้อหาของสื่อจากการวิเคราะห์ตีความด้วยเหตุและผล ว่าสื่อนั้นมีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยอย่างไร หรือสามารถนำเนื้อหาไปใช้ต่อยอดให้เกิดความหลากหลายมากขึ้น

4. การสร้างสรรค์/ผลิตสื่อ (Create) เป็นการสร้างสรรค์หรือส่งต่อเนื้อหาในรูปแบบของตนเอง จากการสรุปข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์ประเมินเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้โดยอาจให้เทคโนโลยีในหลากหลายรูปแบบเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหา

5. คุณสมบัติของการจัดกระบวนการเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ

พรทิพย์ เย็นจะบก (2552) ได้กล่าวว่า คุณสมบัติของการจัดกระบวนการเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ มีดังนี้

1. การรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งสำคัญ และต้องกระทำอย่างจริงจัง โดยมีแนวทางปฏิบัติที่สำคัญคือ การให้ความรู้เพื่อสร้างพลังแก่ประชาชน และต้องสร้างความเข้มแข็งให้กับระบอบประชาธิปไตยเพื่อการแสดงความคิดเห็นที่เท่าเทียมกัน

2. หลักคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่เน้นว่าสำคัญที่สุด คือ การรู้เท่าทันสิ่งที่สื่อนำเสนอ สิ่งที่สื่อนำเสนอไม่ใช่เรื่องจริงทั้งหมด บางอย่างเป็นเพียงสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายสมมติเท่านั้น ซึ่งถ้าสื่อนำเสนอแต่ความเป็นจริง การรู้เท่าทันสื่อก็ไม่มีมีความจำเป็น

3. การรู้เท่าทันสื่อเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ดังนั้นนักเรียนควรเริ่มโดยพยายามเข้าใจแนวคิดนี้และปรับเพิ่มความสนใจแนวคิดนี้และเรียนรู้ไปอย่างต่อเนื่อง

4. การรู้เท่าทันสื่อไม่ได้มุ่งให้นักเรียนวิเคราะห์วิจารณ์สื่อได้ราวผู้เชี่ยวชาญ แต่ให้นักเรียนเรียนรู้สื่อได้อัตโนมัติด้วยตัวของตัวเอง

5. การรู้เท่าทันสื่อเป็นกิจกรรมเพื่อการแสวงหาความรู้และความจริง ไม่ใช่เพื่อบอกถึงค่านิยมเฉพาะวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งเท่านั้น

6. การรู้เท่าทันสื่อ คือ การพยายามค้นหาประเด็นและโอกาสเพื่อทำให้สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตของนักเรียนชัดเจนขึ้น ซึ่งลักษณะสำคัญนี้จะช่วยให้เราสามารถเรียนรู้ โดยพิจารณาจากประเด็นบริบททางประวัติศาสตร์และความเป็นอุดมคติต่าง ๆ

7. การรู้เท่าทันสื่อ เป็นเครื่องมือที่สามารถวิเคราะห์สื่อเพื่อนำไปสู่การสร้างเนื้อหาเพื่อเป็นทางเลือกใหม่ ๆ ในอนาคต

8. เนื้อหาของสื่อสะท้อนเป้าหมายของสื่อ และเป้าหมายของสื่อ นั้นคือองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งที่เราจะต้องพิจารณาในการวิเคราะห์สื่อ นั่นเอง

9. การรู้เท่าทันสื่อ ประสบผลสำเร็จต่อเมื่อ

9.1 ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะในการวิเคราะห์วิจารณ์สื่อได้

9.2 การที่นักเรียนสนใจและใฝ่รู้อย่างมากและสม่ำเสมอ

10. ผู้เรียนใช้เกณฑ์ของตนเองประเมินค่าสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการประเมินค่าตามระเบียบแบบแผนหรือแบบอิสระ

11. การรู้เท่าทันสื่อ พยายามเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์แบบเกากระหว่างผู้สอนและผู้เรียนโดยนำเสนอข้อมูลทั้งสองด้านเพื่อให้เกิดการโต้ตอบและถกเถียงร่วมกัน

12. การค้นหาความจริงในการรู้เท่าทันสื่อ ประสบผลสำเร็จด้วยการถกเถียงกันมากกว่าการอภิปรายร่วมกัน

13. การรู้เท่าทันสื่อ เป็นการเรียนแบบเน้นปฏิบัติและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มีการเปิดโอกาสให้ซักถามแบบเท่าเทียมกัน กระบวนการสอนแบบนี้จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนคิดและมีส่วนวางแผนการเรียน ซึ่งจะทำให้มีความสนใจอย่างต่อเนื่อง

14. การรู้เท่าทันสื่ออาศัยความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนแต่ละกิจกรรมต้องมีการแบ่งกลุ่มย่อย ข้อมูลและความคิดเห็นของผู้เรียนคนหนึ่ง ๆ จะกลายเป็นข้อมูลให้กับคนทั้งกลุ่มได้

15. การรู้เท่าทันสื่อ คือ การใช้ทฤษฎีในการวิเคราะห์วิจารณ์ และการฝึกฝนทักษะการวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อหาเหตุผลในประเด็นต่าง ๆ

6. หลักการวิเคราะห์สื่อ

การวิเคราะห์ คือ การนำเนื้อหาของสื่อมาผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระเบียบแบบแผน โดยอาศัยแนวทางของคำถาม 5 ข้อ คำถามเพื่อการวิเคราะห์สื่อ ดังต่อไปนี้

1. ใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาสาระของสื่อขึ้นมาเนื้อหาสื่อ เช่น ข่าวในหนังสือพิมพ์ รายการโทรทัศน์ มีส่วนประกอบที่ผู้ประกอบการสื่อสร้างขึ้น มีความหลากหลายตามลักษณะของสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น ข่าวหนังสือพิมพ์ใช้คำที่มีขนาดและแบบตัวอักษร ภาพถ่าย สี การจัดหน้าที่แตกต่างกัน

รายการโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ใช้การตัดต่อ มุมกล้อง และแสงสี ไปจนถึงเพลงและเสียงประกอบ เข้ามาช่วยเล่าเรื่อง ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- 1.1 ใครเป็นผู้สร้างสื่อนี้ขึ้นมา
- 1.2 มีผู้ที่เกี่ยวข้องกี่คน และแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่อย่างไร
- 1.3 สารของสื่อคืออะไร
- 1.4 ในการนำเสนอรูปแบบเดียวกัน แต่ละรายการมีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร
- 1.5 มีการใช้เทคโนโลยีอะไรบ้างในการผลิต
- 1.6 มีอะไรที่ขาดหายไปบ้าง

2. มีการใช้เทคนิคดึงดูดใจหรือไม่ และมีในลักษณะอย่างไรสื่อแต่ละแขนงไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ รายการโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ มีการใช้เทคนิคที่แตกต่างกันไป เช่น ภาพถ่ายระยะใกล้ ๆ จะโน้มน้าวใจให้รู้สึกถึงความใกล้ชิด (โทรทัศน์หรือภาพยนตร์) ตัวอักษรขนาดใหญ่ในพาดหัวข่าวเป็นสัญญาณบอกว่า เป็นเรื่องที่มีความสำคัญ จะเห็นได้ว่า ภาษาภาพและเสียงนี้จะทำให้ผู้รับสื่อเข้าใจ ความหมายได้ลึกซึ้ง เห็นคุณค่าและความน่ารื่นรมย์ของสื่อมากขึ้น ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อ ในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- 2.1 มีการใช้สีสันและรูปลักษณะอย่างไร
- 2.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก การจัดฉาก เสื้อผ้า มีลักษณะอย่างไร มีความสมจริงหรือไม่
- 2.3 มีการใช้สัญลักษณ์หรือไม่ และสัญลักษณ์นั้นสื่อถึงอะไร
- 2.4 มุมกล้องที่ใช้แตกต่างกันให้อารมณ์หรือความรู้สึกที่ต่างกันหรือไม่ อย่างไร
- 2.5 เสียงดนตรีประกอบ เพลงประกอบ บทสนทนา การเล่าเรื่อง และความเงียบ

3. คนอื่น ๆ ตีความเนื้อหาสาระของสื่อต่างจากเราอย่างไร ผู้เปิดรับสื่อเป็น ผู้ตีความ เนื้อหาสื่อ การตีความจึงแตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์ การดำเนินชีวิต อายุ เพศ การศึกษา วัฒนธรรม เช่น ผู้ร่วมอยู่ในเหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 2 จะมีความรู้สึกร่วมกับภาพยนตร์เรื่องคู่กรรม มากกว่าผู้ชมคนอื่น ๆ ผู้ปกครองและบุตรหลานที่ชมรายการโทรทัศน์รายการเดียวกันก็จะมี มุมมองในรายการ ดังกล่าวต่างกันด้วย ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- 3.1 เนื้อหาสาระของสื่อตรงกับประสบการณ์ของเราอย่างไร
- 3.2 เราเรียนรู้อะไรจากเนื้อหาสาระสื่อบ้าง
- 3.3 เราเรียนรู้อะไรบ้างจากการตอบคำถามของคนอื่นที่มีต่อเนื้อหาสาระของสื่อ
- 3.4 มีมุมมองอื่นใดอีกบ้างไหมที่มีเหตุผลเท่ากับของเราที่ใช้ในการตีความแต่ละครั้ง

4. สื่อได้นำเสนอวิถีชีวิต ค่านิยม และมุมมองอะไรบ้าง สื่อเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจาก บุคคล หรือกลุ่มบุคคล ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่อง องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นสื่อ

จะต้องอาศัยการเตรียมการ การศึกษาค้นคว้า โดยกลุ่มผู้ผลิต เพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของตนเอง และผู้ชมได้ เช่น การคัดเลือกตัวแสดง โครงเรื่อง การเดินเรื่อง จะต้องสอดคล้องกับวิถีชีวิตทัศนคติ และพฤติกรรมทางสังคม โดยผ่านทางภาพ บทสนทนา คำพูด การเลือกใช้สถานที่ การแสดงฐานะ ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีส่วนปลูกฝังค่านิยมให้กับผู้รับสื่อ ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้จึงควร ตอบคำถามที่ว่า

- 4.1 เกิดคำถามอะไรขึ้นในใจเราบ้างขณะที่เรารับสื่อ
- 4.2 สื่อนำเสนอค่านิยมทางสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจอย่างไร
- 4.3 ความคิดเห็นที่เกิดขึ้นสะท้อนความสัมพันธ์ทางสังคมหรือส่วนบุคคลอย่างไร
- 4.4 บริบททางสังคมและวัฒนธรรมขณะนั้นเป็นอย่างไร
- 4.5 สื่อนำเสนอความคิดหรือค่านิยมใดบ้าง
- 4.6 สื่อสร้างบุคลิกลักษณะของตัวแสดงต่าง ๆ อย่างไร
- 4.7 เป้าหมายของสื่อคือกลุ่มใด
- 4.8 เมื่อรับสื่อแล้ว น่าจะมีพฤติกรรมหรือผลสืบเนื่องอย่างไร
- 4.9 มีเรื่องใดบ้างในสื่อที่ไม่นำเสนอออกมา (ทั้ง ๆ ที่ควรนำเสนอ)

5. ใครเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์อย่างแท้จริงจากการนำเสนอของสื่อสื่อถูกสร้างขึ้นมาจากด้วยเหตุผลหลาย ๆ ประการ ประการหนึ่ง คือ เพื่อธุรกิจ หนังสือพิมพ์ และนิตยสารจัดหน้าด้วยโฆษณาเป็นอันดับแรกก่อนการจัดพื้นที่ข่าวหรือเนื้อหาสาระ ในทำนองเดียวกันโฆษณาก็เป็นส่วนหนึ่งของรายการโทรทัศน์ โดยมุ่งที่จะสร้างกลุ่มเป้าหมายของตนเองขึ้นหรือแม้แต่การขยายขนาดของกลุ่มเป้าหมายด้วย สถานีหรือผู้ตีพิมพ์นิตยสารหรือหนังสือพิมพ์ สามารถขายเวลาหรือพื้นที่ให้กับเจ้าของผลิตภัณฑ์สินค้าที่มีความต้องการทำการตลาด โดยการโฆษณาสินค้าของตน (โดยทั่วไปแล้วจะเรียกกันว่า ผู้สนับสนุนรายการหรือสปอนเซอร์) ผู้สนับสนุนจะจ่ายค่าเวลาตามจำนวนคนซึ่งสถานีคาดว่ากำลังดูโทรทัศน์อยู่ในช่วงเวลานั้น ซึ่งจะนำมากำหนดอัตราค่าโฆษณาที่สูงต่ำกันตามลำดับ ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- 5.1 ใครคือเจ้าของสื่ออย่างแท้จริง
- 5.2 สื่อกำลังขายอะไร
- 5.3 การนำเสนอของสื่อในครั้งนี ก่อให้เกิดผลประโยชน์ใดบ้าง
- 5.4 อะไรที่มีอิทธิพลต่อการสร้างหรือการนำเสนอของสื่อ
- 5.5 ใครได้รับผลประโยชน์อย่างแท้จริง
- 5.6 บริษัทเจ้าของผลิตภัณฑ์
- 5.7 สาธารณชน ประชาชน

7. แนวทางในการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ

สถาบันภาพยนตร์แห่งอังกฤษ (The British Film Institute: BFI) (พรทิพย์ เย็นจະบก, ม.ป.ป., น. 9-10) จัดทำแบบจำลองแนวคิดหลักการรู้เท่าทันสื่อ เป็นภาพจำลองที่แสดงองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบต่อไปนี้

1. เจ้าของสื่อ (Media Agencies) ใครกำลังจะสื่อสารอะไรออกไป และเพราะ อะไร ใครผลิตเนื้อหา บทบาทในกระบวนการผลิต สถาบันสื่อ เศรษฐศาสตร์และอุดมการณ์เจตนาและผลลัพธ์

2. ประเภทสื่อ (Media Categories) ประเภทของสื่อคืออะไร สื่อมีอยู่หลายประเภท เช่น โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ ฯลฯ หรืออาจจำแนกประเภทของสื่อจากเนื้อหาของสื่อ เช่น สารคดี โฆษณา ฯลฯ หรือจากรูปแบบของสื่อ เช่น นิยายวิทยาศาสตร์ ละคร เป็นต้น

3. เทคโนโลยีของสื่อ (Media Technologies) สื่อถูกผลิตขึ้นมาได้อย่างไรชนิดของเทคโนโลยีที่มีวิธีการใช้เทคโนโลยี ความแตกต่างระหว่างเทคโนโลยีการผลิต และเทคโนโลยีของผลิตภัณฑ์หรือสินค้า

4. ภาษาของสื่อ (Media Language) เราจะเข้าใจความหมายได้อย่างไร สื่อสร้างความหมายอย่างไร สร้างรหัสและแบบแผนอย่างไร มีโครงสร้างการเล่าเรื่องอย่างไร

5. ผู้เปิดรับสื่อ (Media Audience) ใครเป็นผู้รับสารและพวกเขาเข้าใจสารนั้นว่าอย่างไร ผู้เปิดรับสื่อถูกกำหนด ถูกสร้าง ได้รับการส่งถึง และเข้าถึงสื่อได้อย่างไร ผู้เปิดรับสื่อค้นหาเลือกบริโภค และตอบสนองต่อเนื้อหาของสื่ออย่างไร

6. การนำเสนอของสื่อ (Media Representation) สื่อนำเสนอเนื้อหาอย่างไร ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาและสถานที่ ผู้คน เรื่องราวเหตุการณ์ ความคิด รูปแบบและผลสืบเนื่องจากการนำเสนอเนื้อหา

8. ข่าวลวง (Fake News)

พจนานุกรมออกซฟอร์ด (Oxford dictionaries) ให้นิยามคำ 'fake' หมายถึง การปลอมหรือหลอกลวง (Spurious) เทียม/ปลอมแปลง (Counterfeit) หรือเลียนแบบ การหลอก (Sham)

Wardle (2017) ให้นิยาม Fake News หมายถึง ข่าวที่มีเนื้อหาอันเป็นเท็จ

Desai, Mooney, & Oehrli (2017) ให้นิยาม Fake News หรือ ข่าวปลอม คือเป็นข่าวที่เป็นเท็จ เรื่องราวที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยไม่มีข้อเท็จจริงที่สามารถตรวจสอบได้ ทั้งแหล่งที่มาหรือคำพูด หรืออาจเป็นการโฆษณาชวนเชื่อที่มีเจตนาออกแบบมาเพื่อทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิดหรืออาจได้รับการออกแบบให้เป็นการพาดหัว เรียกแขก (click bait) เพื่อหวังผลประโยชน์จากคนจำนวนมาก และได้เผยแพร่ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากได้รับส่วนแบ่งผลประโยชน์ได้ง่ายและรวดเร็ว

The European Association for Viewers Interests (2016) ได้ให้นิยาม Fake News คือ การหลอกลวงหรือการกระจายข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือข้อมูลที่เป็นเท็จ โดยใช้สื่อสิ่งพิมพ์ แบบดั้งเดิมหรือสื่อกระจายเสียงหรือผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เป็นเรื่องราวที่มีการเขียนและตีพิมพ์ โดยมีเจตนาที่จะทำให้เข้าใจผิดเพื่อให้ได้รับเงินหรือผลประโยชน์ทางการเมือง

Fake News อาจแปลเป็นภาษาไทยได้ทั้ง “ข่าวลวง” หรือ “ข่าวปลอม” ซึ่งในประเทศไทย นั้นยังไม่ได้บัญญัติความหมายของคำว่า Fake News อย่างเป็นทางการ แต่สามารถสรุปโดยภาพรวมได้ อาทิ ข่าวปลอม โดยความหมาย คือข้อมูลชุดหนึ่งที่ทำขึ้นมา โดยมีเจตนาจะบิดเบือนและโจมตีบุคคล กลุ่มคน หรือองค์กร มีเนื้อหากระตุ้นอารมณ์เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่าน หรือที่เราเคยเห็นตาม หน้าสื่อบ่อย ๆ ว่า "พาดหัวเรียกแขก" (Sunnywalker, 2017)

เฟคนิวส์ (Fake News) คือ ข่าวที่ไม่เป็นจริง แวดวงการสื่อสารมวลชนต่างประเทศ เรียกว่า Fake News หรือ ข่าวลวง ที่สื่อมวลชนมีอาชีพกำลังเป็นกังวลกันอยู่ เพราะข่าวลวงนั้น ส่งผลกระทบต่อทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และสติปัญญาของคนในสังคม (กองบรรณาธิการจุฬาราชดำเนิน, 2560)

โดยสรุป ข่าวปลอม หรือ fake news หมายถึง ข่าวที่มีเนื้อหาเป็นเท็จ เรื่องราวนั้นถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยไม่มีข้อเท็จจริงที่สามารถตรวจสอบแหล่งที่มาหรือคำพูด ข่าวปลอมบางข่าวอาจมีส่วน ข้อมูลที่สามารถตรวจสอบได้แต่อาจมีข้อมูลที่ถูกรสร้างขึ้นเพื่อมีเจตนาบิดเบือนไปจากข้อเท็จจริงเดิม

8.1 ประเภทของข่าวปลอม

ในการจำแนกประเภทของข่าวปลอม EAVI หรือ The European Association for Viewers Interests (2016) ซึ่งเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่สนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อและการเป็นพลเมืองแบบสมบูรณ์ในยุโรป ได้ทำการศึกษา ในหัวข้อ “Beyond Fake News – 10 Types of Misleading News” โดยแบ่งประเภทข่าวปลอมและข่าวที่สร้างความเข้าใจที่ผิด ดังนี้

1. การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda)
2. การยั่วให้คลิก หรือ คลิกเบท (Clickbait)
3. เนื้อหาที่ได้รับการสนับสนุน (Sponsored content) เช่น โฆษณาสื่อออนไลน์
4. ข่าวล้อเลียนและเสียดสี (Satire and Hoax)
5. ข่าวที่ผิดพลาด (Error)
6. ข่าวที่นำเสนอเอนเอียงเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง (Partisan)
7. ทฤษฎีสมคบคิด (Conspiracy theory)
8. วิทยาศาสตร์ลวงโลก (Pseudoscience)
9. ข่าวที่ให้ข้อมูลผิด ๆ (Misinformation)
10. ข่าวปลอมที่ถูกสร้างขึ้นอย่างสมบูรณ์ (Bogus)

8.2 รูปแบบเนื้อหาของข่าวปลอม

การจำแนกรูปแบบเนื้อหาของข่าวปลอมและข่าวที่สามารถสร้างความเข้าใจผิดหรือบิดเบือน แบ่งตามประเภทเนื้อหาได้ 7 รูปแบบ (Wardle, 2017) ได้แก่

1. มีเนื้อหาเลียนแบบ ล้อเลียน หรือเสียดสี
2. มีเนื้อหาขำขัน
3. มีเนื้อหาแอบอ้าง
4. เนื้อหาที่ประดิษฐ์ขึ้น
5. มีการเชื่อมโยงเนื้อหาที่ผิด
6. เนื้อหาที่ผิดบริบท
7. เนื้อหาที่หลอกลวง

เมื่อขาดวิจารณญาณหรือขาดการคิดวิเคราะห์พิจารณาที่รับ อาจทำให้เกิดความเสียหายขึ้นได้ทั้งแก่ตนเองและสังคม การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เกิดการตระหนักรู้หรือเกิดความรอบคอบในการรับข่าวสารที่มีอยู่อย่างมหาศาลบนสื่อสังคมออนไลน์

รูปแบบการเรียนการสอน

1. ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอน

มีผู้ให้ความหมายของรูปแบบการสอน Model of Teaching หรือ Teaching Model และรูปแบบการเรียนการสอนหรือรูปแบบการจัดการเรียนการสอน Instructional Model หรือ Teaching-Learning Model อธิบายไว้ ดังนี้

รูปแบบการสอน หมายถึง แบบหรือแผนของการสอน รูปแบบการสอนแบบหนึ่งจะมีจุดเน้นที่เฉพาะเจาะจงอย่างใดอย่างหนึ่ง รูปแบบการสอนแต่ละรูปแบบจึงอาจมีจุดหมายที่แตกต่างกัน

รูปแบบการสอน หมายถึง แผนหรือแบบซึ่งสามารถใช้ในการสอนในห้องเรียน หรือสอนพิเศษเป็นกลุ่มย่อย หรือ เพื่อจัดสื่อการสอน ซึ่งรวมถึง หนังสือ ภาพยนตร์ เทปบันทึกเสียง โปรแกรมคอมพิวเตอร์และหลักสูตรรายวิชา รูปแบบ การสอนแต่ละรูปแบบจะเป็นแนวใน การออกแบบ การสอนที่ช่วยให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่รูปแบบนั้น ๆ กำหนด

รูปแบบการสอน หมายถึง แผนแสดงการเรียนการสอน สำหรับนำไปใช้สอนในห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ให้มากที่สุด แผนดังกล่าวจะแสดงถึงลำดับความสอดคล้องกัน ภายใต้หลักการของแนวคิดพื้นฐานเดียวกัน องค์ประกอบทั้งหลาย ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหา และทักษะที่ต้องการสอน ยุทธศาสตร์การสอน วิธีการสอน กระบวนการสอน ขั้นตอนและกิจกรรมการสอน และการวัดและประเมินผล

รูปแบบการเรียนการสอนมีความหมายในลักษณะเดียวกับระบบการเรียนการสอน ซึ่งนักการศึกษาโดยทั่วไปนิยมใช้คำว่า “ระบบ” ในความหมายที่เป็นระบบใหญ่ ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ ๆ ของการศึกษา หรือการเรียนการสอนในภาพรวม และนิยมใช้คำว่า “รูปแบบ” กับระบบที่ย่อยกว่า โดยเฉพาะกับ “วิธีการสอน” ในด้านความหมายของรูปแบบการสอน มีผู้ให้ความหมายไว้หลายแง่มุม ดังนี้

ทีศนา แชมมณี (2557) ให้ความหมายของรูปแบบว่า หมายถึง รูปแบบเป็นรูปธรรมของความคิดที่เป็นนามธรรม ซึ่งบุคคลแสดงออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น เป็นคำอธิบาย เป็นแผนผัง ไดอะแกรมหรือแผนภาพ เพื่อช่วยให้ตนเองและบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น รูปแบบเป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้ในการสืบสอบหาคำตอบ ความรู้ ความเข้าใจ ในปรากฏการณ์ทั้งหลาย

รัตนะ บัวสนธ์ (2552) ได้ให้ความหมายของรูปแบบว่า หมายถึง 1) แผนภาพหรือภาพร่างของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ยังไม่สมบูรณ์เหมือนของจริงรูปแบบในความหมายนี้มักจะเรียกทับศัพท์ในภาษาไทยว่า “โมเดล” ได้แก่ โมเดลบ้าน โมเดลรถยนต์ โมเดลเสื้อ เป็นต้น 2) แบบแผนความสัมพันธ์ของตัวแปร หรือสมการทางคณิตศาสตร์ที่รู้จักกันในชื่อที่เรียกว่า “Mathematical Model” และ 3) แผนภาพที่แสดงถึงองค์ประกอบการทำงานของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง รูปแบบในความหมายนี้บางที่เรียกกันว่าภาพย่อส่วนของทฤษฎีหรือแนวคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น รูปแบบการสอน รูปแบบการบริหาร รูปแบบการประเมิน เป็นต้น

Keeves, J. (1997, pp. 386-387) กล่าวว่า รูปแบบโดยทั่วไปจะต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. รูปแบบจะต้องนำไปสู่การทำนาย (prediction) ผลที่ตามมาซึ่งสามารถพิสูจน์ทดสอบได้ กล่าวคือ สามารถนำไปสร้างเครื่องมือเพื่อไปพิสูจน์ทดสอบได้
2. โครงสร้างของรูปแบบจะต้องประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (causal relationship) ซึ่งสามารถใช้อธิบายปรากฏการณ์/เรื่องนั้นได้
3. รูปแบบจะต้องสามารถช่วยสร้างจินตนาการ (imagination) ความคิดรวบยอด (concept) และความสัมพันธ์ (interrelations) รวมทั้งช่วยขยายขอบเขตของการสืบเสาะความรู้
4. รูปแบบควรประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง (structural relationships) มากกว่า ความสัมพันธ์เชิงเชื่อมโยง (associative relationships)

Joyce, & Well (1992, pp. 1-4) กล่าวว่า รูปแบบการสอน คือ แผน (plan) หรือแบบ (pattern) ที่เราสามารถใช้ในการสอนโดยตรงในห้องเรียนหรือการสอนเป็นกลุ่มย่อย หรือเพื่อจัดสื่อการเรียนการสอนซึ่งรวมถึงหนังสือ ภาพยนตร์ เทปบันทึกเสียง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและหลักสูตรรายวิชา ซึ่งแต่ละรูปแบบจะให้แนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียน

บรรลู่วัตถุประสงค์ต่าง ๆ กัน รูปแบบการสอนคือ การบรรยายสิ่งแวดล้อมทางการเรียน รูปแบบการสอนก็คือ รูปแบบของการเรียนที่ช่วยผู้เรียนให้ได้รับสารสนเทศ ความคิด ทักษะคุณค่า แนวทางของการคิด

Saylor et al. (1981, p. 271) กล่าวว่า รูปแบบการสอน (teaching model) หมายถึง แบบ (pattern) ของการสอนที่มีการจัดกระทำพฤติกรรมขึ้นจำนวนหนึ่งที่มีความแตกต่างกัน เพื่อจุดหมายหรือจุดเน้นที่เฉพาะเจาะจงอย่างใดอย่างหนึ่ง

สรุปโดยสรุป รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง แบบแผนหรือลักษณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่กำหนดไว้ จัดทำขึ้นตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎี โดยมีการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้น ๆ

2. ประเภทของรูปแบบ

รูปแบบมีหลายประเภทด้วยกัน สำหรับรูปแบบทางการศึกษาและสังคมศาสตร์นั้น (Keeves, 1988, pp. 561-565) ได้แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. Analogue Model เป็นรูปแบบที่ใช้การอุปมาอุปมัยเทียบเคียงปรากฏการณ์ซึ่งเป็นรูปธรรมเพื่อสร้างความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เป็นนามธรรม

2. Semantic Model เป็นรูปแบบที่ใช้ภาษาเป็นสื่อในการบรรยายหรืออธิบายปรากฏการณ์ที่ศึกษาด้วยภาษา แผนภูมิ หรือรูปภาพ เพื่อให้เห็นโครงสร้างทางความคิดองค์ประกอบและความสัมพันธ์องค์ประกอบของปรากฏการณ์นั้น ๆ เช่น รูปแบบการสอนของJoyce and Well

3. Mathematical Model เป็นรูปแบบที่ใช้สมการทางคณิตศาสตร์เป็นสื่อในการแสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ รูปแบบประเภทนี้นิยมทั้งในสาขาจิตวิทยาและศึกษาศาสตร์รวมทั้งการบริหารการศึกษาด้วย

4. Causal Model เป็นรูปแบบที่พัฒนามาจากเทคนิคที่เรียกว่า Path Analysis และหลักการสร้าง Semantic Model โดยการนำเอาตัวแปรต่าง ๆ มาสัมพันธ์เชิงเหตุและผลที่เกิดขึ้น

3. องค์ประกอบของรูปแบบ

นักวิชาการทางด้านการศึกษาได้นำเสนอรูปแบบการสอนไว้มากมายและมีความหลากหลาย แต่โดยทั่วไปแล้วมีสิ่งที่เป็นจุดร่วมกันอยู่คือ การกำหนดเป้าหมายของการเรียน เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

Dick, & Carey (1996) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอนไว้อย่างน่าสนใจ 2 ประการ คือ

1. การกำหนดเป้าหมายของการเรียนการสอน การกำหนดเป้าหมายนั้นเปรียบเสมือนกับการตั้งความหวัง หรือความคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนเรียนจบแล้วผู้เรียนจะมีคุณลักษณะเช่นไร

การกำหนดความคาดหวังนั้น มีแหล่งที่มาจากหลาย ๆ ส่วน ได้แก่ การประเมินจุดประสงค์หลักสูตร การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้เรียน เป็นต้น

2. การวิเคราะห์เป้าหมายการเรียนการสอน เป็นการพิจารณาถึงความสามารถของผู้เรียนหลังจากที่เรียนจบไปแล้วว่าจะต้องมีความสามารถอะไรบ้าง ด้านใดบ้างมีทักษะและพฤติกรรม เช่นไร

ส่วน Joyce, Weil, & Calhoun (2004) ได้เสนอรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยเริ่มจากการนำเสนอภาพเหตุการณ์ในชั้นเรียน เพื่อนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนแต่ละแบบที่มีความหลากหลายกันออกไป ซึ่งแต่ละแบบนั้นก็มียอดประกอบร่วมกัน ดังนี้

ส่วนที่ 1 จะกล่าวถึงที่มาของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (Orientation to the Model) ซึ่งประกอบไปด้วยเป้าหมายข้อตกลงเบื้องต้น หลักการ มโนทัศน์ที่สำคัญที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการเรียนการสอน

ส่วนที่ 2 กล่าวถึงรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนนั้น (The Model of Teaching) แยกย่อยออกเป็น 4 ตอน ประกอบด้วย

1. ขั้นตอนของรูปแบบ (Syntax หรือ Phases) เป็นการจัดเรียงตามลำดับกิจกรรมที่จะสอนเป็นขั้น ๆ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีจำนวนขั้นตอนการสอนแตกต่างกัน

2. ระบบสังคม (Social System) คือการอธิบายถึงบทบาทของผู้สอนผู้เรียน และความสัมพันธ์ซึ่งกันและการปฏิสัมพันธ์กันในแต่ละรูปแบบ บทบาท ของผู้สอนจะแตกต่างกันไป ในแต่ละรูปแบบการสอน

3. หลักการแสดงการโต้ตอบ (Principle of Reaction) เป็นการบอกวิธีการที่ผู้สอนจะตอบสนองต่อสิ่งที่ผู้เรียนกระทำ อาจเป็นการให้รางวัล พัฒนาความคิดสร้างสรรค์การสร้างบรรยากาศอิสระและไม่มีการประเมินว่าถูกหรือผิด

4. ระบบการสนับสนุน (Support System) เป็นการบอกเงื่อนไขหรือสิ่งจำเป็นในการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้เกิดผล เช่นการสอนฝึกทักษะ ผู้เรียนจะต้องได้ฝึกการทำงานในสถานที่ หรืออุปกรณ์ที่ใช้ฝึกต้องใกล้เคียงกับสภาพการทำงานจริง ๆ

ส่วนที่ 3 การนำไปใช้ (Application) เป็นการแนะนำและให้ข้อสังเกตการใช้รูปแบบการเรียนการสอนนั้น เช่น จะใช้กับเนื้อหาประเภทใด ผู้เรียนระดับใดจึงจะมีความเหมาะสมมากที่สุด

ส่วนที่ 4 ผลที่เกิดขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อม (Instructional and Nurture Effects) เป็นแนวทางที่จะบอกว่ารูปแบบการเรียนการสอนแต่ละรูปแบบที่นำมาใช้นั้นจะเกิดผลอย่างไรบ้างกับผู้เรียน โดยอาจคำนึงถึงผลทางตรงได้แก่แนวทางการจัดการเรียนการสอนส่วนทางอ้อมคือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

รูปแบบการสอนที่กล่าวมาข้างต้นนั้น นอกจากจะให้รายละเอียดเกี่ยวกับการเรียนการสอนแล้วยังได้มีการอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้ภาพของห้องเรียน โดยการเล่าเรื่อง ซึ่งการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนประเภทนี้ทำให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในบริบทอื่น ๆ ได้อีกมากมาย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบที่มีความเกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียน จากนักวิชาการหลาย ๆ ท่าน ดังนี้

Anderson (1997) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ที่สำคัญ ประกอบด้วย

1. หลักการของรูปแบบการเรียนการสอน กล่าวถึงความเชื่อ และแนวคิดที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการเรียนการสอน โดยหลักการของรูปแบบการเรียนการสอนจะเป็นตัวชี้้นำในการกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินการในรูปแบบการเรียนการสอน

2. เป้าหมายและวัตถุประสงค์ เป็นสิ่งที่ผู้สอนระบุถึงความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ได้แก่ การวางเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน หรือเป็นการระบุเป้าหมาย ในการทำงานของผู้เรียน เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการดำเนินการ

3. สารการเรียนรู้ ประกอบด้วย เนื้อหา และกระบวนการในการเรียนรู้ที่ผู้สอนจะใช้ในการวางแผนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

4. การสอน สื่อ และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ช่วยให้การปฏิบัติแต่ละขั้นตอนของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ สามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริงและตรงตามรูปแบบการเรียนการสอนนั้น ๆ ได้กำหนดไว้

5. การวัดและประเมินผล เป็นการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบ โดยการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน และทราบประสิทธิผลของรูปแบบที่มีต่อการเรียนรู้ และกระบวนการทั้งหมดของรูปแบบการเรียนการสอน

Joyce, & Weil (2000, p. 100) กล่าวว่าองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนมีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ คือ

1. แนวคิดและหลักการของรูปแบบซึ่งจะเป็นตัวชี้้นำในการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินการ เพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบการเรียน การสอนนั้น ซึ่งจะอาศัยความเชื่อ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบรูปแบบการเรียนการสอน

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอน เป็นความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนการสอน

4. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม วิธีการ และขั้นตอนของ การปฏิบัติในการ
นารูปแบบการเรียนการสอนไปใช้

5. การวัดและการประเมินผล เป็นส่วนสำคัญที่จะเป็นตัวบอกถึงผล การดำเนิน
ตามรูปแบบการเรียนการสอนที่บรรลุเป้าหมาย

Hutt (2005, pp. 1-5) กล่าวถึง รูปแบบการเรียนการสอนต้องประกอบด้วย เนื้อหา
การบวนการนำเข้า กระบวนการในห้องเรียน เช่น บรรยากาศในห้องเรียน หรือการปฏิสัมพันธ์
ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผลลัพธ์หรือผลผลิตจากกระบวนการ

ทิตนา แคมมณี (2550, น. 219-220) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอนต้อง
ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ดังนี้

1. มีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานหรือเป็นหลักการของ
รูปแบบการเรียนการสอนนั้น ๆ

2. มีการบรรยาย และอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้อง
กับหลักการที่ยึดถือ

3. มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของ
ระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ

4. มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนหรือเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้
กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

จากข้อมูลองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าว ผู้วิจัยได้สรุปองค์ประกอบ
ของรูปแบบการเรียนการสอน ได้ 7 องค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการของรูปแบบ
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ
3. เนื้อหา
4. บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน
5. สื่อ/แหล่งเรียนรู้
6. กระบวนการจัดการเรียนการสอน
7. การวัดผลและประเมินผล

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นลิน คำแน่น, และประกอบ กรณีกิจ (2565) ได้จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้กลับด้าน ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและเกมพีเคชัน เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคำนวณและแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบฯ มีคะแนนเฉลี่ย การคิดเชิงคำนวณหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 ส่วนหนึ่งมาจากการใช้รูปแบบฯ ที่ผู้เรียนจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหา สถานการณ์ปัญหา และภารกิจผ่านเว็บการเรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน จากนั้นผู้เรียนได้ลงมือวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา โดยการแยกย่อยและลำดับความสำคัญของปัญหาเพื่อให้แก้ปัญหาง่ายขึ้นจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความเข้าใจกับสมาชิกภายในกลุ่มผ่านเว็บการเรียนรู้

ธีรวิทย์ เนียมโกคะ (2565) ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่อ สังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความ รอบรู้ด้านสุขภาพ เรื่องระบบภูมิคุ้มกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า แนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่อ สังคมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับการเลือกสถานการณ์ที่มีความน่าสนใจ อยู่ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะศึกษาได้เป็นอย่างดี

มงคล จิตรโสภิต (2565) ที่พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานผ่านภูเกิลคลาสรูม พบว่า ทำให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้จากภายในสิ่งสม เป็นประสบการณ์ด้วยตนเอง โดยใช้โปรแกรมเพชบุ๊กเป็นสื่อสังคมออนไลน์ ทำหน้าที่เป็นตัวกลาง ในการติดต่อพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูล แสดงความคิดเห็น และเผยแพร่ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น ด้วยตนเอง เกิดเป็นความรู้ที่ครอบคลุมการรู้เท่าทันสื่อครบทุกด้าน

กิตติศักดิ์ ใจอ่อน และกตัญญูตา บางโท (2565) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ฯ อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการใช้ปัญหาเป็นหลัก ในการจัดกิจกรรมโดยออกแบบสถานการณ์ปัญหาที่อยู่ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเพื่อ กระตุ้นและ ดึงดูดความสนใจให้อยากรู้ มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหา ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม

มงคล จิตรโสภิต (2564) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานผ่าน Google Classroom รายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและประเมินความเหมาะสมของรูปแบบฯ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบฯ 3) ประเมินความพึงพอใจของรูปแบบฯ ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ (1) การเตรียมการ 2) การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานผ่าน Google Class

room และ 3) การประเมินผล โดยนักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบฯ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พันทิพา อมรฤทธิ์และคณะ (2564) ได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เนื้อหาและชุดวิชา 2) ขั้นตอนและกิจกรรมการเรียนรู้ 3) เทคนิคและกลยุทธ์การเรียนการสอน 4) ผู้สอนและบทบาทผู้สอน 5) ผู้เรียนและการเตรียมพร้อมผู้เรียน 6) สื่อการเรียนรู้ 7) สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ 8) การวัดและประเมินผล

วินทร์ลภัส เกตุวีระพงศ์ (2564) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์การเรียนรู้เท่าทันสื่อ และการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อกับการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ ทั้งสองตัวแปรมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงให้เห็นว่า หากกลุ่มตัวอย่างไม่มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ เช่น การโพสต์ข้อความ รูปภาพ หรือการส่งต่อข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ถูกต้อง จะส่งผลกระทบต่อด้านลบต่อตนเองและผู้อื่น

จิตต์ไศภิน บัญเชิด, และวาสนา กิรติจำเริญ (2563) ที่ศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศิริวรรณ สีทา (2563) ได้พัฒนาการแก้ปัญหาแบบร่วมมือในรายวิชาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีขั้นในการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้น โดยมีการสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาของนักเรียนในระหว่างการจัดการเรียนรู้เช่นกัน และผลการวิจัยพบว่ากระบวนการดังกล่าว สามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาาร่วมกันของผู้เรียนได้

มาริษา สุจิตวนิช และเยาวภา บัวเวช (2563) ที่ได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม พบว่า นักศึกษานำหลักการรู้เท่าทันสื่อไปใช้ในการออกแบบผลงาน ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์และวิธีการนำเสนอ รวมถึงแสวงหาแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ มีการใช้ภาพและเสียงเพื่อสื่ออารมณ์และความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

อุทิศ บำรุงชีพ (2563) ได้พัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับทางผ่านกูเกิ้ลคลาวด์คอมพิวติ้งและสื่อสังคมเพื่อส่งเสริมทักษะวิถีแห่งการคิดในศตวรรษที่ 21 สำหรับนิสิตครู ได้รูปแบบ I-CLICK Model เป็นการผสมผสานการเรียนรู้นอกชั้นเรียนด้วยสื่อดิจิทัลบนแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย เนื้อหาจากสื่อออนไลน์ที่ทันเหตุการณ์ทำให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง สามารถ

พัฒนาทักษะการอ่านและวิเคราะห์จับใจความ ประเมินสถานการณ์เพื่อจัดการกับโจทย์ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุวดี อุปปินใจ, และพูนชัย ยาวีราช (2562) ที่ศึกษาการจัดการชั้นเรียนยุคดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดชีวิต

ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน (2562) ได้ศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางอารมณ์ ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ และระดับความฉลาดทางอารมณ์ 2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการรู้เท่าทันสื่อกับความฉลาดทางอารมณ์ 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อกับความฉลาดทางอารมณ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับค่อนข้างสูง 2) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความฉลาดทางอารมณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 3) การรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความฉลาดทางอารมณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ดาวธรา วีระพันธ์ (2562) ได้จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม เรื่องความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับดีคิดเป็นร้อยละ 85.10

กนกรัตน์ บุญไชโย และคณะ (2562) ได้ศึกษาโมเดลสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ตามหลักการการใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยม พบว่า การเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ตามหลักการการใช้ปัญหาเป็นฐาน ๆ ทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และทำให้นักเรียนค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง

เสาวนีย์ วรรณประภา และคณะ (2562) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สื่อของนักศึกษาหลักสูตรสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นพื้นฐานสำคัญ ผู้ที่สามารถ คิดวิเคราะห์ เข้าใจธรรมชาติของสื่อจะสามารถวางแผนจัดการสื่อได้อย่างเหมาะสม การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างรู้เท่าทัน การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้จึงเป็นการฝึกปฏิบัติได้อย่างชัดเจน

วสันต์ ศรีหิรัญ (2561) ได้พัฒนารูปแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์สำหรับห้องเรียนแบบกลับด้านที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาวิชาชีพรู ได้องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) ผู้เรียน/ผู้สอน 4) เนื้อหา 5) สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์สำหรับห้องเรียนกลับด้าน 6) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 7) การประเมินผลความสามารถการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

กรวรรณ สืบสม และคณะ (2560) ได้พัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ด้วยการบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีมีลิติมี่เดียวผ่าน Google Classroom มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาศาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 36 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .90 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่มีความเชื่อมั่นสูง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผู้เรียน มีความพึงพอใจต่อการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ในระดับมาก เพราะผู้เรียนสามารถรังสรรค์ชิ้นงานผ่านวิธีการเรียนรู้แบบโครงการ รวมทั้งสามารถพูดคุยหรือสอบถามครูผู้สอนได้เมื่อมีปัญหาในการเรียน

ปวีณา มะแซ (2560) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบแบบพหุวิภาค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีรูปแบบเป็นข้อสอบสถานการณ์ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ๓ จำแนกเป็น 5 องค์ประกอบ คือ 1) ทักษะการเข้าถึง 2) ทักษะการวิเคราะห์ 3) ทักษะการประเมิน 4) ทักษะการสร้างสรรค์ และ 5) ทักษะการมีส่วนร่วม

นันทิกา หนูสม (2560) ได้ศึกษาลักษณะของข่าวปลอมในประเทศไทยและระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ชุด พบว่า 1) ประเภทของข่าวปลอมที่พบมากที่สุด คือข่าวปลอมที่ถูกสร้างขึ้นอย่างสมบูรณ์ และรูปแบบเนื้อหาของข่าวปลอมที่พบมากที่สุด คือ เนื้อหาที่ประดิษฐ์ขึ้น โดยมีเจตนาในการสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นข่าวปลอมที่สมบูรณ์ มีเนื้อหาที่ประดิษฐ์ขึ้นใหม่ทั้งหมด ทั้งภาพ พาดหัวข่าว เนื้อหา และข้อมูลที่ปรากฏเป็นข่าวทั้งสิ้น 2) ระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอมของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานครมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างมีความรู้สื่อในระดับการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการประเมินสื่อในระดับมาก ส่วนในระดับการสร้างสรรค์สื่อ นั้น มีความรู้เท่าทันสื่อในระดับน้อยที่สุด 3) ส่วนประกอบของข่าวที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเชื่อถือในระดับมาก คือข่าวที่มีแหล่งข่าวเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง

ส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ บนสื่อออนไลน์ ที่ทำให้เชื่อถือข่าวนั้นในระดับมาก เพราะเป็นข่าวถูกนำเสนอ บนหน้านิวส์ฟีดบ่อย ๆ และผู้รับสารเชื่อว่าที่สามารถหาเหตุผลมาสนับสนุนความเชื่อของตนเอง ได้เสมอ

Chanchusakun et al. (2017) ระบุว่าโรงเรียนควรพัฒนากระบวนการรู้เท่าทันสื่อของ นักเรียน โดยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนการสอนของครูในรายวิชาต่าง ๆ ได้หลายรูปแบบ เช่น การยกตัวอย่างเหตุการณ์เพื่อร่วมกันวิพากษ์สถานการณ์ที่เกิดขึ้น การมอบหมายชิ้นงานเพื่อให้ นักเรียนได้ใช้ความรู้และความสามารถเกี่ยวกับองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อเพื่อนำไปสู่การสร้าง สื่อและเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

ณัชชา ปกิจเฟื่องฟู (2559) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดเป็นฐานด้วยสื่อ เครื่องช่วยสังคมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ฯ 2) ศึกษาผลของการใช้รูปแบบฯ และ 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบ ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบของรูปแบบฯ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ 2) การวิเคราะห์ผู้เรียนและเนื้อหา 3) สื่อเครื่องช่วยสังคมและสื่อการเรียนการสอน 4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเป็นฐาน 5) การประเมินผล 2. ขั้นตอนการเรียนการสอนของ รูปแบบฯ ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเตรียมการจัดการเรียนรู้ 2) ตั้งคำถามชวนคิด 3) การเรียนรู้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 4) สืบค้นจากสื่อ 5) พัฒนาการคิดวิเคราะห์วิพากษ์สื่อ 6) แลกเปลี่ยนความคิดอภิปรายร่วมกัน 7) สรุปความคิดร่วมกัน และ 8) การวัดและประเมินผล 3) ผลการทดลองใช้รูปแบบ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญา บัณฑิตของกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

พิสิษฐ์ สุวรรณแพทย์ และคณะ (2558) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบ ผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อเสริมสร้างความคาดหวังวิชาฟิสิกส์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การวิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนฯ 2) ศึกษาผลการใช้รูปแบบฯ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนารูปแบบ 12 คน และ ผู้เชี่ยวชาญในการประเมินรูปแบบ 6 คน กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี 71 คน ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) บทบาทผู้สอน 2) บทบาทผู้เรียน 3) เนื้อหา 4) ปัญหาสถานการณ์ 5) สภาพแวดล้อมในการเรียนการสอนแบบ ผสมผสาน และ 6) การวัดและประเมินผล กระบวนการจัดการเรียนการสอนฯ ประกอบด้วย 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นการเรียนการสอนฯ

ปิยะวดี พงษ์สวัสดิ์ (2558) ได้การออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียน กลับด้านโดยใช้กิจกรรม WebQuest เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษา ในระดับอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียน

การสอน ฯ แบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่ 1. การวิเคราะห์บริบทการเรียนการสอนมี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การกำหนดวัตถุประสงค์ 2) การวิเคราะห์ผู้เรียน 3) การวิเคราะห์เนื้อหาและกิจกรรม 4) ปัจจัยที่สนับสนุนการเรียนการสอน 2) การเตรียมการก่อนการเรียน มี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ปฐมนิเทศผู้เรียน 2) การจัดกลุ่มผู้เรียน 3) วัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนเรียน 3) กระบวนการจัดการเรียนการสอน แบ่งเป็น 2 กระบวนการ ได้แก่ 1) การเรียนนอกห้องเรียนด้วย WebQuest 2) การเรียนการสอนในชั้นเรียน และ 4) การประเมินผล มี 1 องค์ประกอบ

ชนากานต์ โสจะยะพันธ์ (2558) ได้พัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยวิธีการเรียนแบบกลุ่มสืบสอบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้เป็นทีมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา ศึกษาผล และนำเสนอรูปแบบฯ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้น มี 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ผู้เรียน 2) ผู้สอน 3) แหล่ง การเรียนรู้บนเว็บ โดยเน้นสื่อวีดิทัศน์ 4) การติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ 5) กิจกรรมกลุ่ม 6) การวัดและประเมินผล และมีขั้นตอน 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ชั้นแบ่งกลุ่ม 2) ชั้นเรียนเนื้อหาบนเว็บ 3) ชั้นบันทึกการเรียนรู้ 4) ชั้นวางแผนแบ่งหัวข้อเพื่อสืบค้น 5) ชั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสรุปเป็นชิ้นงาน 6) นำเสนอผลงาน ผลการทดลองใช้รูปแบบฯ พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเรียนรู้เป็นทีมหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

สุรศักดิ์ สีนประกอบ (2557) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับเทคนิคการสืบค้นข้อมูลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนิสิตปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา ศึกษาผล และนำเสนอรูปแบบการเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนสื่อสังคมออนไลน์ฯ ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบของรูปแบบฯ มี 6 องค์ประกอบ คือ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) เนื้อหาบทเรียน 4) การติดต่อสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ 5) การสืบค้นข้อมูล 6) การประเมินผล และขั้นตอนการพัฒนารูปแบบฯ มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการนำเสนอปัญหา 2) ขั้นการทำความเข้าใจปัญหา 3) ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา 4) ขั้นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลและดำเนินกิจกรรม 5) ขั้นการรวบรวมและสรุปข้อมูล 2. นิสิตปริญญาบัณฑิตมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียน สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

จันทวรรณ ปิยะวัฒน์ (2556) ได้ศึกษาการใช้ห้องเรียนกลับด้านในระบบชั้นเรียนออนไลน์ “ClassStart.org” ของไทย พบว่า ClassStart สามารถช่วยลดภาระงานสอนได้จริงและผู้เรียนเรียนรู้มากขึ้นได้โดยผู้สอนควรคำนึงถึงประเด็นสำคัญ 3 ประการคือ 1) ทักษะและหน้าที่ความรับผิดชอบที่เปลี่ยนไปของผู้สอน 2) เนื้อหาความรู้แบบคลิปวิดีโอที่น่าสนใจต่อผู้เรียน และ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและทางออนไลน์ อีกทั้งผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่ ClassStart มีให้ในห้องเรียนออนไลน์ ในการทำกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านทางออนไลน์

ได้ด้วย เช่น สนทนาทางเว็บบอร์ด การกำหนดให้ผู้เรียนบันทึก วิเคราะห์ เนื้อหาประเด็นที่สนใจ เพื่อสนทนาพูดคุยกันต่อในห้องเรียน เป็นต้น

Shepherd (1998 อ้างถึงใน ปณิตา วรรณพิรุณ, 2551) ได้ศึกษาผลของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษา พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและช่วยพัฒนาทัศนคติการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development Research) ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ขั้นที่ 1.1 ศึกษาองค์ความรู้ หลักการ แนวคิดทฤษฎีจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ขั้นที่ 1.2 สร้าง (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ขั้นที่ 1.3 ตรวจสอบคุณภาพของ (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยผู้เชี่ยวชาญ

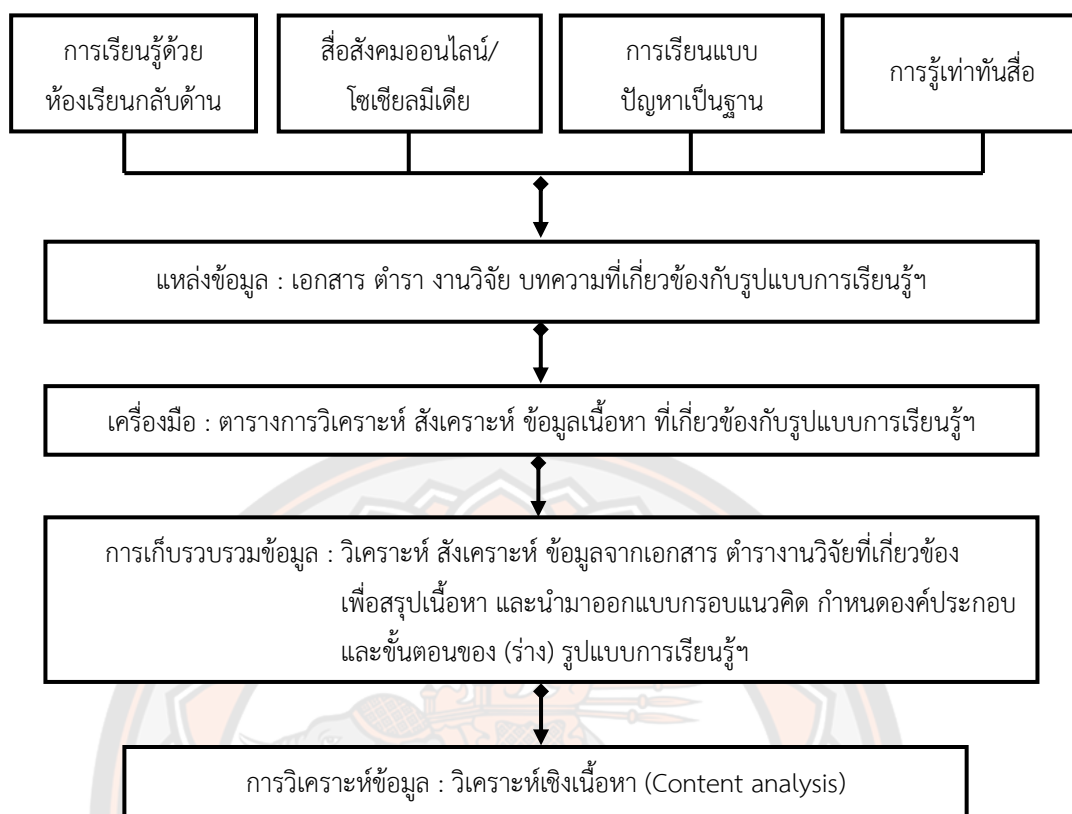
ขั้นที่ 1.4 หาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับ สื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 การรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม ตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ขั้นที่ 1.1 ศึกษาองค์ความรู้ หลักการ แนวคิดทฤษฎีจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีลำดับขั้นในการดำเนินงาน ดังนี้



ภาพ 2 แสดงขั้นตอนการศึกษาองค์ความรู้ หลักการ แนวคิดทฤษฎีจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาองค์ความรู้ หลักการ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน สื่อสังคมออนไลน์ การเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน และการรู้เท่าทันสื่อ

แหล่งข้อมูล

ได้แก่ เอกสาร ตำรา วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน สื่อสังคมออนไลน์ การเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน และการรู้เท่าทันสื่อ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางวิเคราะห์ ตารางสังเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริม การรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เป็นการศึกษาองค์ความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน สื่อสังคมออนไลน์ การเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน และการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อกำหนดองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ฯ โดยดำเนินการศึกษาเนื้อหาความรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำการวิเคราะห์จากหลักการต่าง ๆ ข้างต้นและนำมาสังเคราะห์เนื้อหาออกมาเป็นแต่ละองค์ประกอบและขั้นตอน ของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และทำการสังเคราะห์ข้อมูล

ตารางแสดงการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน สื่อสังคมออนไลน์ การเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน และการรู้เท่าทันสื่อ

1. สังเคราะห์องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน โดยการประเมินจากความถี่ และเลือกข้อที่ซ้ำมากกว่า 3 ข้อขึ้นไป ได้ดังนี้

ตาราง 6 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน

องค์ประกอบของ ห้องเรียนกลับด้าน	วิจารณ์ พานิช (2556)	จันทร์ฉัตร ปิยะวัฒน์ (2556)	Brame, & Director (2013)	Schoolwires (2013)	Hamdan et al. (2013)	สรุปของผู้วิจัย
มีการกำหนดจุดประสงค์และยุทธวิธีในการเรียน	✓		✓	✓		✓
วิดีโอบรรยายการสอนหรือแหล่งข้อมูลเพื่อการสืบค้น	✓	✓		✓	✓	✓
มีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือการบันทึกความรู้	✓		✓	✓		✓
มีกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อการประยุกต์ใช้	✓	✓	✓	✓		✓
มีการวัดประเมินผล	✓		✓	✓		✓
สภาพแวดล้อมที่มีความยืดหยุ่น					✓	
มีการเตรียมการผู้เรียนก่อนเริ่มต้นการเรียน			✓			
ทักษะและหน้าที่ความรับผิดชอบที่เปลี่ยนไปของผู้สอน		✓			✓	
มีอาชีพทางด้านการศึกษา					✓	

จากตารางสังเคราะห์องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน โดยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปองค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้านที่จะนำมาใช้ ควรมีองค์ประกอบได้แก่

- 1.1 มีการกำหนดจุดประสงค์และยุทธวิธีในการเรียน
- 1.2 วิดีโอบรรยายการสอนหรือแหล่งข้อมูลเพื่อการสืบค้น
- 1.3 มีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือการบันทึก ความรู้
- 1.4 มีกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อการประยุกต์ใช้
- 1.5 มีการวัดประเมินผล

2. การสำรวจแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์และนำมาจัดลำดับ โดยเลือกจากข้อที่มีลำดับที่ 1 และ 2 ได้ดังนี้

ตาราง 7 แสดงการสำรวจแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์

แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์	We Are Social (2022)	We Are Social (2021)	Statista (2020)	Pew Research Center (2022)	Motive influence (2023)	สรุปของผู้วิจัย
Facebook	1	2	1	2	1	1
YouTube	2	1	2	1	2	2
WhatsApp	3	2	-	-	-	6
TikTok	5	5	4	3	4	4
Instagram	4	3	3	4	3	3
Twitter	6	4	5	-	5	5

จากตารางจัดลำดับการสำรวจแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ สามารถสรุปได้แก่

2.1 Facebook

2.2 YouTube

จากข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่จะนำมาใช้เป็น ส่วนประกอบของเครื่องมือที่ใช้เป็นสื่อสังคมออนไลน์เพื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบได้ 3 ลักษณะ ได้แก่ การพูดคุยแสดงความคิดเห็นร่วมกัน การแบ่งปันวิดีโอ รูปภาพ และการนำเสนอ

ผลงานจากแนวคิดของผู้เรียนในแต่ละบทเรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการเลือกประเภทเครื่องมือ ที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ ประเภทการเครือข่ายสื่อสังคม (Facebook) และการเผยแพร่ข้อมูล วิดีทัศน์ (YouTube)

3. สังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยการประเมินจากความถี่ และเลือกข้อที่ซ้ำมากกว่า 3 ข้อขึ้นไป ได้ดังนี้

ตาราง 8 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นตอนของการเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	จิตต์ไคถิน บุญเขต, และ วาสนา กิรติจำเริญ (2563)	ศิริวรรณ สีทา (2563)	ดาวธดา วีระพันธ์ (2562)	กนกรัตน์ บุญไชโย และคณะ (2562)	Arends (2018)	พิสิษฐ์ สุวรรณแพทย, และ อนิรุทธ์ สติมัน (2558)	สำนักมาตรฐานการศึกษา และพัฒนาการเรียนรู้ (2550)	สรุปของผู้วิจัย
กำหนดปัญหา	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
นำเสนอปัญหา						✓		
ทำความเข้าใจปัญหา	✓	✓		✓			✓	✓
วิเคราะห์ปัญหา			✓		✓			
ตั้งสมมติฐาน								
ศึกษาค้นคว้า	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
รวบรวมข้อมูล								
สังเคราะห์ข้อมูล	✓	✓		✓			✓	✓
สรุปการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓			✓	✓
นำเสนอผลงาน	✓	✓	✓		✓		✓	✓

จากตารางสังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานโดยการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปขั้นตอนของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่จะนำมาใช้ควรมี 6 ขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 ชั้นนำเสนอปัญหา
- 3.2 ชั้นทำความเข้าใจปัญหา
- 3.3 ชั้นศึกษาค้นคว้า

- 3.4 ชั้นสังเคราะห์ข้อมูล
 - 3.5 ชั้นสรุปการเรียนรู้
 - 3.6 ชั้นนำเสนอผลงาน
4. สังเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ โดยการประเมินจากความถี่และเลือกข้อที่เข้ามากรกว่า 5 ข้อขึ้นไป ได้ดังนี้

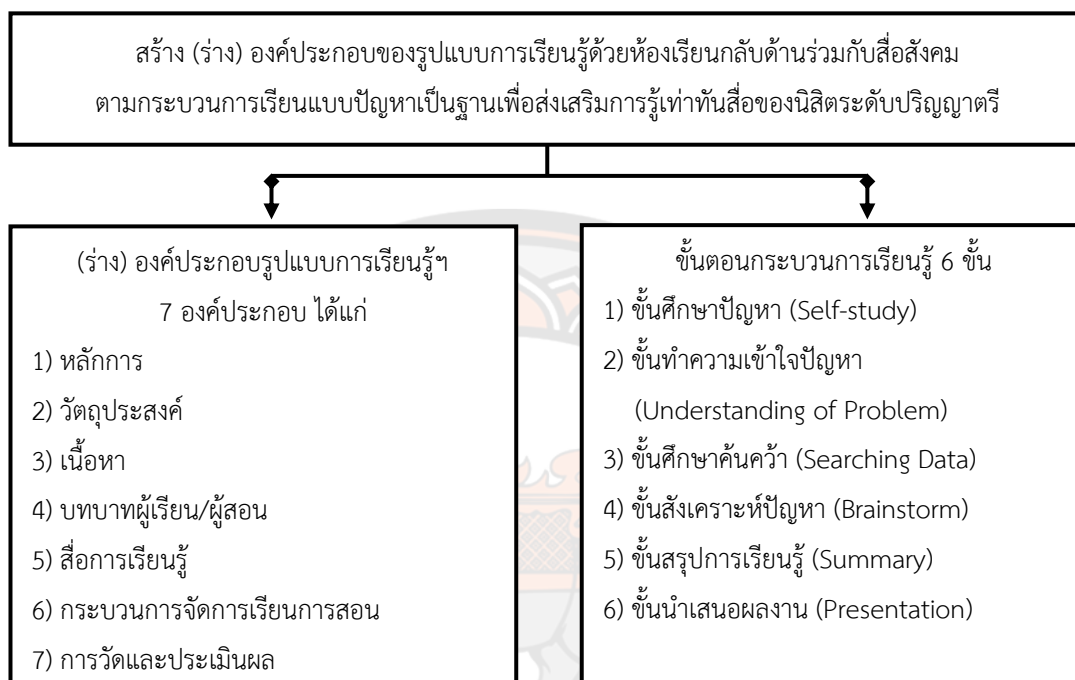
ตาราง 9 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อ

องค์ประกอบ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	UNESCO (2013)	Nupairoj, Nudee (2015)	Renee Hobbs (2011)	ภาพพรหมินทร์ วิโรตม์วัฒนานนท์ (2561)	พรทิพย์ เย็นจวบ (2552)	Center for Media Literacy (2008)	นริธา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558)	ปติตดา รอดประพันธ์ และคณะ (2559)	กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริม สุขภาพ (2560)	สรุปของผู้วิจัย
1. การเข้าถึง / รับสื่อ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. ความตระหนัก							✓			
3. การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. การประเมินเนื้อหาของสื่อ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. การสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสื่อ		✓	✓	✓						
6. การสร้างสรรค์/ผลิตสื่อ	✓	✓			✓	✓			✓	✓
7. การปฏิบัติ/แสดงพฤติกรรม ที่เกี่ยวข้องกับสื่อ			✓							
8. การใช้ประโยชน์จากสื่อ				✓			✓	✓		

สรุปผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ได้ดังนี้

- 4.1 การเข้าถึง/รับสื่อ (access)
- 4.2 การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ (analyze)
- 4.3 การประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation)
- 4.4 การสร้างสรรค์/ผลิตสื่อ (Create)

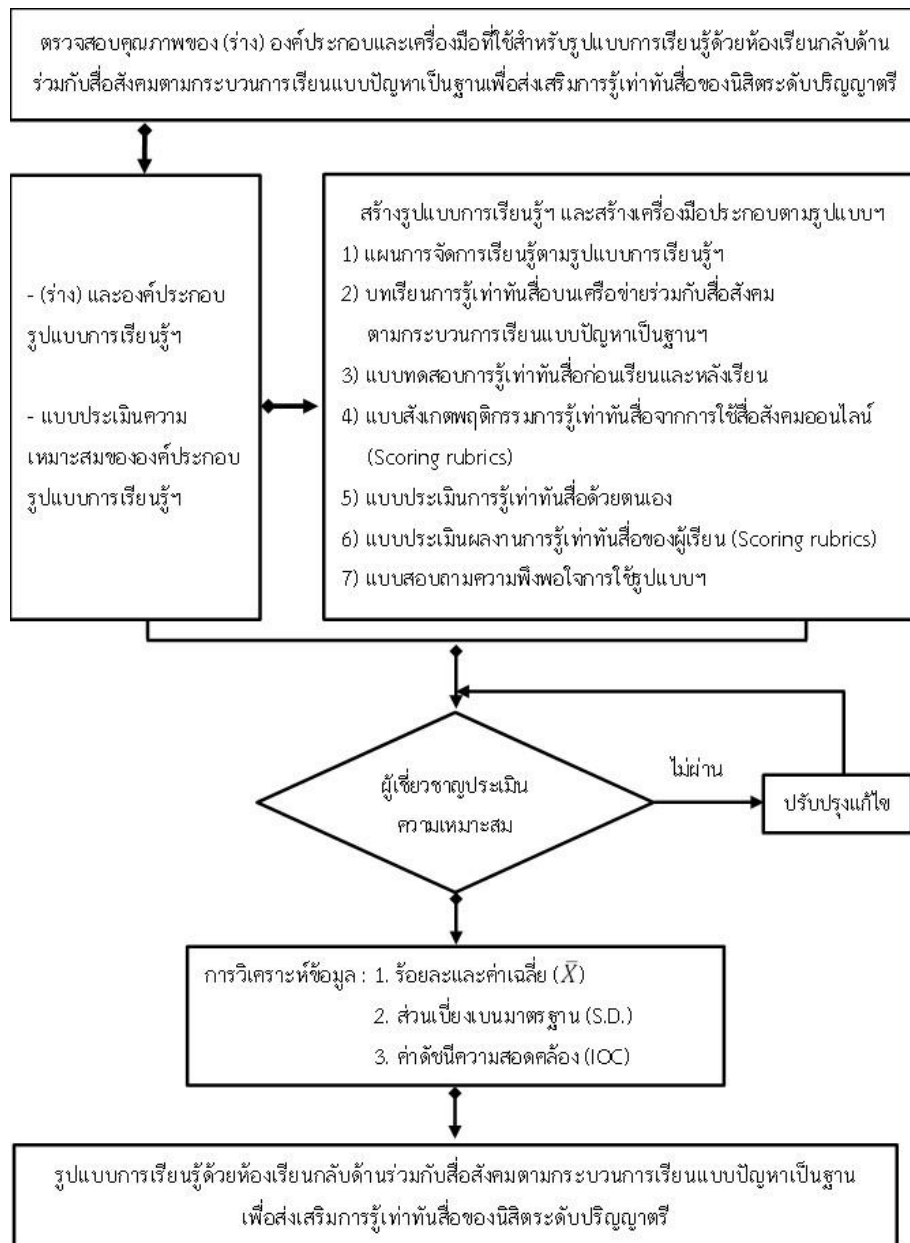
ขั้นที่ 1.2 สร้าง (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีลำดับขั้นในการดำเนินงาน ดังนี้



ภาพ 3 แสดงขั้นตอนการสร้าง (ร่าง) องค์ประกอบและขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

จากการศึกษาองค์ความรู้ต่าง ๆ ในขั้นที่ 1.1 นำมาสร้าง (ร่าง) องค์ประกอบและขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยกำหนดองค์ประกอบที่เหมาะสมกับรูปแบบได้ 7 องค์ประกอบ และกำหนดขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) ที่สอดคล้องกันได้ 6 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1.3 ตรวจสอบคุณภาพของ (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
มีลำดับขั้นในการดำเนินงาน ดังนี้



ภาพ 4 แสดงการตรวจสอบคุณภาพของ (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

(ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตปริญญาตรี

กลุ่มตัวอย่างในการประเมินเครื่องมือที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลของรูปแบบการเรียนรู้ฯ ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 ท่าน ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกำหนดคุณสมบัติไว้ ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์ในการสอนระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในสาขาวิชาทางด้านหลักสูตรและการสอน หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์ในการสอนระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 ท่าน
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในสาขาวิชาทางด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์ในการสอนระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 ท่าน

เครื่องมือวิจัยและการสร้างเครื่องมือวิจัย

1. (ร่าง) และองค์ประกอบรูปแบบ การเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

2. แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมฯ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินตรวจสอบคุณภาพของ (ร่าง) และองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับ สื่อสังคมฯ

นำผลการประเมินคุณภาพ (ร่าง) และองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญในข้างต้น มาสร้างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมฯ และสร้างเครื่องมือประกอบตามรูปแบบฯ โดยมีวิธีการสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือตามรูปแบบฯ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตปริญญาตรี
2. บทเรียนการเรียนรู้เท่าทันสื่อบนเครือข่ายร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานฯ
3. แบบทดสอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนเป็นแบบ
รูปрик

5. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

6. แบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนเป็นแบบรูปริก

7. แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบฯ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

วิธีดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้สำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม
กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีวิธีการ
ดำเนินการ ดังนี้

**1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม
ตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
มีวิธีการดำเนินการ ดังนี้**

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์จากองค์ประกอบและขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน
ร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับ
ปริญญาตรี โดยวิเคราะห์รายละเอียดเนื้อหา กระบวนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ กำหนด
วัตถุประสงค์การเรียนรู้ บทบาทผู้เรียน บทบาทผู้สอน ให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการอย่างเหมาะสม

1.2 เตรียมและวิเคราะห์เนื้อหาจากบทเรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี
ดิจิทัล โดยบทเรียนอ้างอิงจากจุดประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาและจากการสรุปประเด็นที่จำเป็น
ในการเรียนรู้หลักการพื้นฐานของการรู้เท่าทันสื่อจากเอกสาร คู่มือ บทความของสำนักงานกองทุน
สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
แห่งชาติ (สศช.) และมูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน โดยเนื้อหาบทเรียนและกิจกรรมเป็น
การกำหนดโจทย์ปัญหาจากข่าวสารต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียน
มองภาพได้ชัดเจน มีกิจกรรมฝึกการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาจากกรณีที่ผู้สอนกำหนดให้ดำเนินการ
ทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ฯ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 4 สัปดาห์ โดยกำหนดเนื้อหาจากบทเรียน
ในรายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 4 บทเรียน ได้แก่

1. รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์
2. การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน
3. ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)
4. สร้างสื่อสร้างสรรค์

ในแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ประกอบด้วย

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

2. เนื้อหาบทเรียน
3. สื่อการเรียนรู้
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. การวัดและประเมินผล

1.3 ส.ร่างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ โดยกำหนดให้เป็นแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ (Likert's Scale) และคำถามปลายเปิดสำหรับข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนและการแปลผลคะแนน ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด (2556)

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยการแปลผลคะแนน ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาความเหมาะสมในเบื้องต้นและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในแต่ละด้านที่กำหนดไว้พิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้องด้านเนื้อหา พร้อมข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1.5 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตปริญญาตรี มีระดับคุณภาพจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่านในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$)

1.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ เพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. บทเรียนการเรียนรู้เท่าทันสื่อบนเครือข่ายของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี วิธีการดำเนินการ ดังนี้

2.1 วิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างผู้เรียน หลักสูตร เนื้อหา วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ศึกษา ทฤษฎีและหลักการของการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบ ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ และทำการสังเคราะห์เครื่องมือให้มีความสอดคล้องกับ แผนการเรียนรู้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน

2.2 นำข้อมูลที่ได้มาออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม ตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ กำหนดประเภทของเครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ ประกอบด้วย

2.2.1 ระบบจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่าย Google Classroom

2.2.2 เว็บไซต์แบ่งปันสื่อออนไลน์

2.2.3 เครือข่ายสังคม Facebook

2.3 นำบทเรียนการเรียนรู้เท่าทันสื่อบนเครือข่ายของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับ ด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิต ระดับปริญญาตรี ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาความเหมาะสม

2.4 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนการเรียนรู้เท่าทันสื่อบนเครือข่ายของ รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมโดยกำหนดให้เป็นแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ (Likert's Scale) และคำถาม ปลายเปิดสำหรับข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่าความเหมาะสมของบทเรียนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ บนเครือข่ายของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบ ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$) โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนและการแปลผลคะแนน ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด (2555)

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยการแปลผลคะแนน ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

2.5 ปรับปรุงบทเรียนการรู้เท่าทันสื่อบนเครือข่ายของรูปแบบการเรียนรู้ฯ เพิ่มเติมตามคำแนะนำ

3. แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนและหลังโดยอ้างอิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับโซเชียลมีเดีย การเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อกำหนดข้อคำถามในแบบทดสอบ

3.2 กำหนดเกณฑ์การออกแบบแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อของรูปแบบการเรียนรู้ฯ จากบทเรียนที่กำหนดไว้และจากการสังเคราะห์ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้าน ได้แก่

3.2.1 ความสามารถในการเข้าถึง/รับสื่อ

3.2.2 ความสามารถในการเข้าใจ/วิเคราะห์/ตีความสื่อ

3.2.3 ความสามารถในการประเมินเนื้อหาของสื่อ

3.2.4 ความสามารถในการสร้างสรรค์

3.3 กำหนดประเด็นและร่างข้อคำถามแบบปรนัยของแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ กำหนดข้อคำถามทั้งหมด 40 ข้อ รวมทั้งสิ้น 40 คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกให้ข้อละ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่เลือกคำตอบให้ 0 คะแนน โดยผู้เรียนจะต้องได้คะแนนได้ไม่ต่ำกว่า 20 คะแนน และทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากกว่าคะแนนก่อนเรียน จึงจะผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

3.4 นำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อของรูปแบบการเรียนรู้ฯ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาความเหมาะสมในเบื้องต้น และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในแต่ละด้านที่กำหนดไว้ พิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้อง (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป ดังนี้

ให้น้ำหนักคะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสม

ให้น้ำหนักคะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นเหมาะสม

ให้น้ำหนักคะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความเหมาะสม

แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60 - 0.80

3.5 ปรับปรุงแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อของรูปแบบการเรียนรู้ฯ เพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4. แบบสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี วิธีการดำเนินการ ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ

4.2 กำหนดเกณฑ์การประเมินสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของรูปแบบการเรียนรู้ฯ จากการสังเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้าน ได้แก่

4.2.1 ความสามารถในการเข้าถึง (Access)

4.2.2 ความสามารถในการวิเคราะห์/ตีความ (Analyze)

4.2.3 ความสามารถในการประเมิน (Evaluation)

4.2.4 ความสามารถในการสร้างสรรค์ (Create)

4.3 กำหนดประเด็นคำถามในการสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนสำหรับแบบสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ แบบรูบริค 4 ระดับ โดยผู้เรียนจะต้องได้คะแนนรวมผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้ ดังนี้

ตาราง 10 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมฯ

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
1. ด้านการเข้าถึง (access)				
1.1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้หลายวิธี	สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายวิธีตามที่กำหนดไว้ได้ทั้งหมด	สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายวิธีตามที่กำหนดไว้ได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายวิธีตามที่กำหนดไว้ได้บ้าง	ไม่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายวิธีตามที่กำหนดไว้ด้วยตนเองต้องมีการแนะนำ
1.2 ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เครื่องมือในการสืบค้นข้อมูลที่หลากหลาย	สามารถเลือกใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูลที่หลากหลายได้ดีมาก	สามารถเลือกใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูลที่หลายได้บ้าง	สามารถเลือกใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูลที่น้อย	ไม่สามารถเลือกใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูล

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
1.3 ผู้เรียนสามารถเข้าใจและบอก ความหมายของ สัญลักษณ์/คำศัพท์ ในการสื่อสารได้	สามารถเข้าใจและ บอกความหมาย ของสัญลักษณ์/ คำศัพท์ในการ สื่อสารได้ดีมาก	สามารถเข้าใจและ บอกความหมาย ของสัญลักษณ์/ คำศัพท์ในการ สื่อสารได้ดี	สามารถเข้าใจและ บอกความหมาย ของสัญลักษณ์/ คำศัพท์ในการ สื่อสารได้เล็กน้อย	ไม่สามารถเข้าใจและ บอกความหมาย ของสัญลักษณ์/ คำศัพท์ในการ สื่อสารได้
1.4 ผู้เรียนสามารถ แสดงข้อมูล เนื้อหาที่ ได้จากการสืบค้นได้	สามารถแสดง ข้อมูล เนื้อหาที่ ได้จากการสืบค้น ได้ครบถ้วน	สามารถแสดง ข้อมูล เนื้อหาที่ ได้จากการสืบค้น ได้บางส่วน	สามารถแสดง ข้อมูล เนื้อหาที่ ได้จากการสืบค้น ได้เล็กน้อย	ไม่สามารถแสดง ข้อมูล เนื้อหาที่ได้ จากการสืบค้นได้
1.5 ผู้เรียนสามารถ ระบุคำค้น/หัวข้อที่ ต้องการสืบค้นได้อย่าง รวดเร็ว	สามารถระบุ คำค้น/หัวข้อที่ ต้องการสืบค้นได้ รวดเร็วก่อน กำหนดเวลา	สามารถระบุ คำค้น/หัวข้อที่ ต้องการสืบค้นได้ ทันตาม กำหนดเวลา	สามารถระบุ คำค้น/หัวข้อที่ ต้องการสืบค้นได้ ช้ากว่า กำหนดเวลา	ไม่สามารถระบุ คำค้น/หัวข้อที่ ต้องการสืบค้นได้
1.6 ผู้เรียนสามารถ สืบค้นข้อมูลจาก แหล่งข้อมูลที่ น่าเชื่อถือและข้อมูล เป็นปัจจุบันได้	สามารถสืบค้น ข้อมูลจาก แหล่งข้อมูลที่ น่าเชื่อถือและ เป็นปัจจุบันทัน ต่อสถานการณ์	สามารถสืบค้น ข้อมูลจาก แหล่งข้อมูลที่ น่าเชื่อถือและ เป็นปัจจุบันได้	สามารถสืบค้น ข้อมูลจาก แหล่งข้อมูลที่ น่าเชื่อถือและ เป็นปัจจุบัน ได้บ้าง	ไม่สามารถสืบค้น ข้อมูลจาก แหล่งข้อมูลที่ น่าเชื่อถือและเป็น ปัจจุบันได้
1.7 ผู้เรียนสามารถ อ้างอิงแหล่งที่มาของ ข้อมูลจากการสืบค้น ได้	สามารถอ้างอิง แหล่งที่มาของ ข้อมูลจากการ สืบค้นได้ครบถ้วน	สามารถอ้างอิง แหล่งที่มาของ ข้อมูลจากการ สืบค้นได้เป็น ส่วนใหญ่	สามารถอ้างอิง แหล่งที่มาของ ข้อมูลจากการ สืบค้นได้บางส่วน	ไม่สามารถอ้างอิง แหล่งที่มาของ ข้อมูลจากการ สืบค้นได้
1.8 ผู้เรียนสามารถ แสดงเนื้อหาผ่านสื่อ สังคมออนไลน์ ได้	สามารถแสดง เนื้อหาผ่านสื่อ สังคมออนไลน์ ได้ครบถ้วนและ ถูกต้อง	สามารถแสดง เนื้อหาผ่านสื่อ สังคมออนไลน์ ได้เป็นส่วนใหญ่ และถูกต้อง	สามารถแสดง เนื้อหาผ่านสื่อ สังคมออนไลน์ ได้บางส่วนและ ต้องแนะนำ	ไม่สามารถแสดง เนื้อหาผ่านสื่อ สังคมออนไลน์ ได้

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
2. ด้านการวิเคราะห์ ตีความ (analyze)				
2.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์	สามารถวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์อย่างครบถ้วน	สามารถวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์เป็นส่วนใหญ่	สามารถวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์บางครั้ง	ไม่สามารถวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์
2.2 ผู้เรียนสามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้	สามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้ครบทุกประเด็น	สามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้บางครั้ง	ไม่สามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้
2.3 ผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อมูลที่มีเนื้อหาแฝงได้	สามารถแยกแยะข้อมูลที่มีเนื้อหาแฝงได้ครบถ้วน	สามารถแยกแยะข้อมูลที่มีเนื้อหาแฝงได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถแยกแยะข้อมูลที่มีเนื้อหาแฝงได้บางครั้ง	ไม่สามารถแยกแยะข้อมูลที่มีเนื้อหาแฝงได้
2.4 ผู้เรียนสามารถตั้งข้อสงสัยและวิเคราะห์ข้อมูลได้	สามารถตั้งข้อสงสัยและวิเคราะห์ข้อมูลได้ครบถ้วน	สามารถตั้งข้อสงสัยและวิเคราะห์ข้อมูลได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถตั้งข้อสงสัยและวิเคราะห์ข้อมูลได้บางครั้ง	ไม่สามารถตั้งข้อสงสัยและวิเคราะห์ข้อมูลได้
2.5 ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งได้	สามารถเปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งได้ครบถ้วน	สามารถเปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถเปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งได้เป็นบางครั้ง	ไม่สามารถเปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งได้
2.6 ผู้เรียนสามารถระบุข้อดีข้อเสียของข้อมูลเนื้อหาที่ได้รับ	สามารถระบุข้อดีข้อเสียของเนื้อหาที่ได้รับได้ครบถ้วน	สามารถระบุข้อดีข้อเสียของเนื้อหาที่ได้รับเป็นส่วนใหญ่	สามารถระบุข้อดีข้อเสียของเนื้อหาที่ได้รับได้บางครั้ง	ไม่สามารถระบุข้อดีข้อเสียของเนื้อหาที่ได้รับได้
2.7 ผู้เรียนสามารถตรวจสอบที่มาของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาได้	สามารถตรวจสอบที่มาของข่าวสารที่ได้รับมาได้อย่างครบถ้วน	สามารถตรวจสอบที่มาของข่าวสารที่ได้รับมาได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถตรวจสอบที่มาของข่าวสารที่ได้รับมาได้บางครั้ง	ไม่สามารถตรวจสอบที่มาของข่าวสารที่ได้รับมาได้

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
3. ด้านการประเมิน (evaluation)				
3.1 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลโดยให้เหตุผลได้	สามารถแสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลโดยให้เหตุผลได้ดีมาก	สามารถแสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลโดยให้เหตุผลได้ดี	สามารถแสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลโดยให้เหตุผลได้เป็นบางครั้ง	ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลและไม่สามารถให้เหตุผลได้
3.2 ผู้เรียนสามารถบอกประโยชน์และโทษของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	สามารถบอกประโยชน์และโทษของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับได้ครบถ้วน	สามารถบอกประโยชน์และโทษของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับได้เป็นส่วนใหญ่	สามารถบอกประโยชน์และโทษของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับเป็นบางครั้ง	ไม่สามารถบอกประโยชน์และโทษของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับได้
3.3 ผู้เรียนสามารถอธิบายเนื้อหาข้อมูลจากการสืบค้นเป็นสำนวนของตนเองได้	สามารถอธิบายเนื้อหาข้อมูลจากการสืบค้นเป็นสำนวนของตนเองได้อย่างดีมาก	สามารถอธิบายเนื้อหาข้อมูลจากการสืบค้นเป็นสำนวนของตนเองได้ดี	สามารถอธิบายเนื้อหาข้อมูลจากการสืบค้นเป็นสำนวนของตนเองได้	ไม่สามารถอธิบายเนื้อหาข้อมูลจากการสืบค้นเป็นสำนวนของตนเองได้
3.4 ผู้เรียนสามารถประเมินข้อมูลที่มีเพื่อนำมาเรียบเรียงใหม่และ ส่งต่อได้	สามารถประเมินข้อมูลที่มีเพื่อนำมาเรียบเรียงใหม่และ ส่งต่อได้ครบถ้วนสมบูรณ์	สามารถประเมินข้อมูลที่มีเพื่อนำมาเรียบเรียงใหม่และ ส่งต่อได้ดี	สามารถประเมินข้อมูลที่มีเพื่อนำมาเรียบเรียงใหม่และ ส่งต่อได้	ไม่สามารถประเมินข้อมูลที่มีเพื่อนำมาเรียบเรียงใหม่และ ส่งต่อได้
3.5 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาที่เลือกได้	สามารถแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาที่เลือกได้ดีมาก	สามารถแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาที่เลือกได้ดี	สามารถแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาที่เลือกได้	ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาที่เลือกได้
3.6 ผู้เรียนสามารถอภิปรายประเด็นปัญหาต่าง ๆ ร่วมกันได้	สามารถอภิปรายประเด็นปัญหาต่าง ๆ ร่วมกันได้ดีมาก	สามารถอภิปรายประเด็นปัญหาต่าง ๆ ร่วมกันได้ดี	สามารถอภิปรายประเด็นปัญหาต่าง ๆ ร่วมกันได้	ไม่สามารถอภิปรายประเด็นปัญหาต่าง ๆ ร่วมกันได้

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
4. ด้านการสร้างสรรค์ (Create)				
4.1 ผู้เรียนสามารถสื่อสารแสดงความคิดเห็นโดยใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	สามารถสื่อสาร แสดงความคิดเห็นโดยใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	สามารถสื่อสาร แสดงความคิดเห็นโดยใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	สามารถสื่อสาร แสดงความคิดเห็นโดยใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	ไม่สามารถสื่อสาร แสดงความคิดเห็นโดยใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมผ่านสื่อสังคม Facebook ได้
4.2 ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลาย	สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายได้	สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายได้	สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายได้	ไม่สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลาย
4.3 ผู้เรียนสามารถเผยแพร่เนื้อหาที่ได้ในแบบของตนเอง	สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้ในแบบของตนเองได้	สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้ในแบบของตนเองได้	สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้ในแบบของตนเองได้	ไม่สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้ในแบบของตนเองได้
4.4 ผู้เรียนสามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาได้อย่างเป็นขั้นตอน	สามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์เป็นขั้นตอน	สามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาเป็นขั้นตอนได้	สามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาเป็นขั้นตอนได้	ไม่สามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาได้อย่างเป็นขั้นตอนได้
4.5 ผู้เรียนสามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	สามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	สามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	สามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	ไม่สามารถส่งต่อแนะนำเนื้อหาผ่านสื่อสังคม Facebook ได้

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
4.6 ผู้เรียนสามารถ สร้างสรรค์ชิ้นงานได้ โดยไม่ละเมินผลงาน ผู้อื่น	สามารถ สร้างสรรค์ ชิ้นงานขึ้นมาใหม่ ด้วยตนเอง ทั้งหมด	สามารถ สร้างสรรค์ ชิ้นงานขึ้นมาใหม่ ด้วยตนเองเป็น ส่วนใหญ่ และ มีการขออนุญาต	สามารถ สร้างสรรค์ ชิ้นงานขึ้นมาใหม่ ด้วยตนเองเป็น บางส่วน	ไม่สามารถ สร้างสรรค์ชิ้นงาน ขึ้นมาใหม่ด้วย ตนเองและละเมิด ผลงานผู้อื่น

4.4 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาความเหมาะสมในเบื้องต้น และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในแต่ละด้านที่กำหนดไว้พิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้อง (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป ดังนี้

ให้น้ำหนักคะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสม

ให้น้ำหนักคะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นเหมาะสม

ให้น้ำหนักคะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความเหมาะสม

แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนเป็นแบบบูรณาการ ทาค่าความตรงเชิงเนื้อหาประเด็นการประเมินพฤติกรรมด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60-0.80

4.5 ปรับปรุงแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ฯ เพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

5. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี วิธีการดำเนินการ ดังนี้

5.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองฯ

5.2 กำหนดเกณฑ์การประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองฯ จากการสังเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้าน ได้แก่

5.2.1 ความสามารถในการเข้าถึง (Access)

5.2.2 ความสามารถในการวิเคราะห์/ตีความ (Analyze)

5.2.3 ความสามารถในการประเมิน (Evaluation)

5.2.4 ความสามารถในการสร้างสรรค์ (Create)

5.3 กำหนดประเด็นคำถามในการประเมินความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองฯ โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนและการแปลผลคะแนน ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความสามารถมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความสามารถมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความสามารถปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความสามารถน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความสามารถน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยการแปลผลคะแนน ดังนี้

4.50 – 5.00 หมายถึง มีความสามารถในระดับมากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึง มีความสามารถในระดับมาก

2.50 – 3.49 หมายถึง มีความสามารถในระดับปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง มีความสามารถในระดับน้อย

1.00 – 1.49 หมายถึง มีความสามารถในระดับน้อยที่สุด

5.4 นำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองฯ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาความเหมาะสมในเบื้องต้น และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในแต่ละด้านที่กำหนดไว้พิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้อง (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป ดังนี้

ให้นำหนักคะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสม

ให้นำหนักคะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นเหมาะสม

ให้นำหนักคะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความเหมาะสม

แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60-0.80

5.5 ปรับปรุงแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง เพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

6. แบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี วิธีการดำเนินการ ดังนี้

6.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างแบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนฯ

6.2 กำหนดเกณฑ์การประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนฯ 3 ด้าน ได้แก่

6.2.1 ด้านการออกแบบผลงาน

6.2.2 ด้านภาษาในการสื่อสาร

6.2.3 ด้านเนื้อหา

6.3 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในการประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนฯ เป็นแบบรูบริค 4 ระดับ โดยผู้เรียนจะต้องได้คะแนนรวมผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้ ดังนี้

ตาราง 11 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินชิ้นงานจากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
1. ด้านการออกแบบชิ้นงาน				
1.1 บอกวิธีการค้นหา ข้อมูลสำหรับการ ออกแบบชิ้นงาน *การเข้าถึง (access)	บอกวิธีการค้นหา ข้อมูลสำหรับการ ออกแบบชิ้นงาน ทั้งเนื้อหา ภาพประกอบได้ อย่างละเอียดเป็น ขั้นตอน	บอกวิธีการค้นหา ข้อมูลสำหรับการ ออกแบบชิ้นงาน ทั้งเนื้อหา ภาพประกอบได้ เป็นอย่างดี	บอกวิธีการค้นหา ข้อมูลสำหรับการ ออกแบบชิ้นงาน ทั้งเนื้อหา ภาพประกอบได้	ไม่สามารถบอก บอกวิธีการค้นหา ข้อมูลสำหรับการ ออกแบบชิ้นงาน ทั้งเนื้อหา ภาพประกอบได้
1.2 บอกแหล่งข้อมูล การสืบค้นเนื้อหาใน การออกแบบชิ้นงาน *การเข้าถึง (access)	บอกแหล่งข้อมูล การสืบค้นเนื้อหา ในการออกแบบ ชิ้นงานได้อย่าง ละเอียด ครบถ้วน	บอกแหล่งข้อมูล การสืบค้นเนื้อหา ในการออกแบบ ชิ้นงานได้ดี	บอกแหล่งข้อมูล การสืบค้นเนื้อหา ในการออกแบบ ชิ้นงานได้	ไม่สามารถบอก แหล่งข้อมูลการ สืบค้นเนื้อหาใน การออกแบบ ชิ้นงานได้
1.3 สามารถเข้าใจ เนื้อหาจากแหล่งต่าง ๆ และรวบรวมข้อมูล นำมาใช้ในการ ออกแบบ *การเข้าถึง (access)	สามารถเข้าใจ เนื้อหาจากแหล่ง ต่าง ๆ และ รวบรวมข้อมูล นำมาใช้ในการ ออกแบบได้ ครบถ้วนสมบูรณ์	สามารถเข้าใจ เนื้อหาจากแหล่ง ต่าง ๆ และ รวบรวมข้อมูล นำมาใช้ในการ ออกแบบได้ดี	สามารถเข้าใจ เนื้อหาจากแหล่ง ต่าง ๆ และ รวบรวมข้อมูล นำมาใช้ในการ ออกแบบได้	ไม่สามารถเข้าใจ เนื้อหาจากแหล่ง ต่าง ๆ และไม่ สามารถรวบรวม ข้อมูลนำมาใช้ใน การออกแบบได้

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
1.4 ชิ้นงานที่ออกแบบ ถูกต้องตามโจทย์ที่ กำหนด * การสร้างสรรค์ (Create)	ชิ้นงานที่ ออกแบบถูกต้อง ตามโจทย์ที่ กำหนดอย่าง ครบถ้วน	ชิ้นงานที่ ออกแบบถูกต้อง ตามโจทย์ที่ กำหนดเป็น ส่วนใหญ่	ชิ้นงานที่ ออกแบบถูกต้อง ตามโจทย์ที่ กำหนดเพียง บางส่วน	ชิ้นงานที่ออกแบบ ไม่ถูกต้องตาม โจทย์ที่กำหนด
1.5 สามารถ สร้างสรรค์ชิ้นงานใน รูปแบบของตนเอง * การสร้างสรรค์ (Create)	สามารถ สร้างสรรค์ชิ้นงาน ในรูปแบบของ ตนเองได้อย่าง ยอดเยี่ยม	สามารถ สร้างสรรค์ ชิ้นงานในรูปแบบ ของตนเองได้เป็น อย่างดี	สามารถ สร้างสรรค์ ชิ้นงานในรูปแบบ ของตนเองได้	ไม่สามารถ สร้างสรรค์ชิ้นงาน ในรูปแบบของ ตนเองได้
1.6 เลือกเครื่องมือใน การสร้างชิ้นงานและ สามารถส่งชิ้นงาน ภายในเวลาที่กำหนด * การสร้างสรรค์ (Create)	เลือกเครื่องมือ ในการสร้าง ชิ้นงานได้อย่าง เหมาะสม และสามารถ ส่งชิ้นงาน ก่อนเวลา ที่กำหนด	เลือกเครื่องมือ ในการสร้าง ชิ้นงานได้ เป็นอย่างดี และสามารถ ส่งชิ้นงานภายใน เวลาที่กำหนด	เลือกเครื่องมือ ในการสร้าง ชิ้นงานได้และ สามารถส่ง ชิ้นงานภายใน เวลาที่กำหนด	ไม่สามารถเลือก เครื่องมือในการ สร้างชิ้นงานได้ และส่งชิ้นงาน ไม่ทันตาม กำหนดเวลา
2. ด้านภาษาในการสื่อสาร				
2.1 มีการใช้ศัพท์หรือ สัญลักษณ์เป็นภาษา ในการสื่อสาร * การเข้าถึง (access)	มีการใช้ศัพท์หรือ สัญลักษณ์เป็น ภาษาในการ สื่อสารได้เป็น อย่างดี	มีการใช้ศัพท์หรือ สัญลักษณ์เป็น ภาษาในการ สื่อสารได้ดี พอสมควร	มีการใช้ศัพท์หรือ สัญลักษณ์เป็น ภาษาในการ สื่อสารได้ เล็กน้อย	ไม่มีการใช้ศัพท์ หรือสัญลักษณ์เป็น ภาษาในการ สื่อสาร
2.2 ใช้ประโยค/คำได้ ถูกต้องเหมาะสม * การวิเคราะห์ ติความ (analyze) * การสร้างสรรค์ (Create)	เลือกใช้ประโยค/ คำได้อย่างยอด เยี่ยมถูกต้อง เหมาะสม	เลือกใช้ประโยค/ คำได้ดี ถูกต้อง เหมาะสม	เลือกใช้ประโยค/ คำได้ถูกต้อง เหมาะสม	เลือกใช้ประโยค/ คำที่ไม่ถูกต้อง ไม่ เหมาะสม

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
2.3 มีการใช้ภาษา อย่างสร้างสรรค์ * การสร้างสรรค์ (Create)	มีการเลือกใช้ ภาษาได้อย่าง ยอดเยี่ยม มีความ สร้างสรรค์มาก	มีการเลือกใช้ ภาษาได้ดีมีความ สร้างสรรค์	มีการเลือกใช้ ภาษาอย่าง สร้างสรรค์เพียง เล็กน้อย	ใช้ภาษาไม่ สร้างสรรค์ ใช้คำที่ไม่ เหมาะสม
2.4 ชิ้นงาน มีประโยชน์ สามารถเผยแพร่ สาธารณะได้ * การประเมิน (evaluation) * การสร้างสรรค์ (Create)	ชิ้นงานมี ประโยชน์มาก ที่สุดและสามารถ เผยแพร่ สาธารณะได้เป็น อย่างดี	ชิ้นงานมี ประโยชน์ พอสมควรและ สามารถเผยแพร่ สาธารณะได้	ชิ้นงานมี ประโยชน์และ สามารถเผยแพร่ สาธารณะได้	ชิ้นงานไม่มีความ แตกต่างหรือ ประโยชน์เพียง พอที่จะสามารถ เผยแพร่สู่ สาธารณะได้
3. ด้านเนื้อหา				
3.1 เนื้อหาถูกต้อง เป็นข้อมูลที่เชื่อถือ ได้ตรงตามหัวข้อเรื่อง * การประเมิน (evaluation) * การวิเคราะห์ ตีความ (analyze)	เนื้อหามีความ ถูกต้องมากที่สุด และเป็นข้อมูลที่ เชื่อถือได้ผ่านการ ตรวจสอบและ ตรงตาม หัวข้อเรื่อง	เนื้อหามีความ ถูกต้องและเป็น ข้อมูลที่เชื่อถือได้ ผ่านการ ตรวจสอบและ ตรงตาม หัวข้อเรื่อง	เนื้อหามีความ บิดเบือนบางส่วน และเป็นข้อมูลที่ เชื่อถือได้ บางส่วน แต่ตรง ตามหัวข้อเรื่อง	เนื้อหามีความ บิดเบือนและเป็น ข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือ ไม่ตรงตาม หัวข้อเรื่อง
3.2 มีการอธิบาย เนื้อหาให้เข้าใจง่าย * การวิเคราะห์ ตีความ (analyze)	มีการอธิบาย เนื้อหาอย่าง ละเอียดครบถ้วน และสามารถ เข้าใจได้ง่าย	มีการอธิบาย เนื้อหาอย่างดี และสามารถ เข้าใจได้ง่าย	มีการอธิบาย เนื้อหาและ สามารถเข้าใจ ได้ง่าย	ไม่มีการอธิบาย เนื้อหา ทำให้เกิด การเข้าใจคลาด เคลื่อนในเนื้อหา ที่ต้องการสื่อ
3.3 เนื้อหาครอบคลุม มีความสอดคล้องกัน * การประเมิน (evaluation)	เนื้อหาครอบคลุม ครบถ้วนมีความ สอดคล้องกัน มากที่สุด	เนื้อหาครอบคลุม มีความสอดคล้อง กันมาก	เนื้อหาครอบคลุม มีความสอดคล้อง กัน	เนื้อหา ไม่ครอบคลุม และมีขาด ความสอดคล้องกัน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	(4)	(3)	(2)	(1)
3.4 อ้างอิงแหล่งที่มาของเนื้อหาได้	อ้างอิงแหล่งที่มาของเนื้อหาได้	อ้างอิงแหล่งที่มาของเนื้อหาได้เป็นส่วนใหญ่	อ้างอิงแหล่งที่มาของเนื้อหาได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถอ้างอิงแหล่งที่มาของเนื้อหาได้
* การเข้าถึง (access)	ครบถ้วนสมบูรณ์			
* การวิเคราะห์ตีความ (analyze)				
3.5 เลือกใช้สื่อสังคมเป็นสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูลได้	เลือกใช้สื่อสังคมที่หลากหลายเป็นสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูลได้	เลือกใช้สื่อสังคมมากกว่าหนึ่งสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูลได้	เลือกใช้สื่อสังคมเพียงเครื่องมือเดียวเป็นสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูล	ไม่สามารถเลือกใช้สื่อสังคมเป็นสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูลได้
* การสร้างสรรค์ (Create)	อย่างเหมาะสม	นำเสนอข้อมูล	ข้อมูล	

6.4 นำแบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนฯ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาความเหมาะสมในเบื้องต้น และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในแต่ละด้านที่กำหนดไว้พิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้อง (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป ดังนี้

ให้น้ำหนักคะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสม

ให้น้ำหนักคะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นเหมาะสม

ให้น้ำหนักคะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความเหมาะสม

แบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนเป็นแบบรูบริค หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาประเด็นการประเมินด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60 - 0.80

6.5 ปรับปรุงแบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนฯ เพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

7. แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

7.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบฯ

7.2 กำหนดประเด็นคำถามที่ต้องการสอบถามของแบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบฯ 3 ด้าน ได้แก่

7.2.1 ด้านเนื้อหาในการเรียนรู้

7.2.2 ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน

1) การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)

2) การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)

โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนและการแปลผลคะแนน ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยการแปลผลคะแนน ดังนี้

4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

7.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบฯ เสนออาจารย์ ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาความเหมาะสมในเบื้องต้น และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้อง (IOC) พร้อมข้อเสนอแนะเพิ่มเติมโดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป ดังนี้

ให้นำหนักคะแนน +1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสม

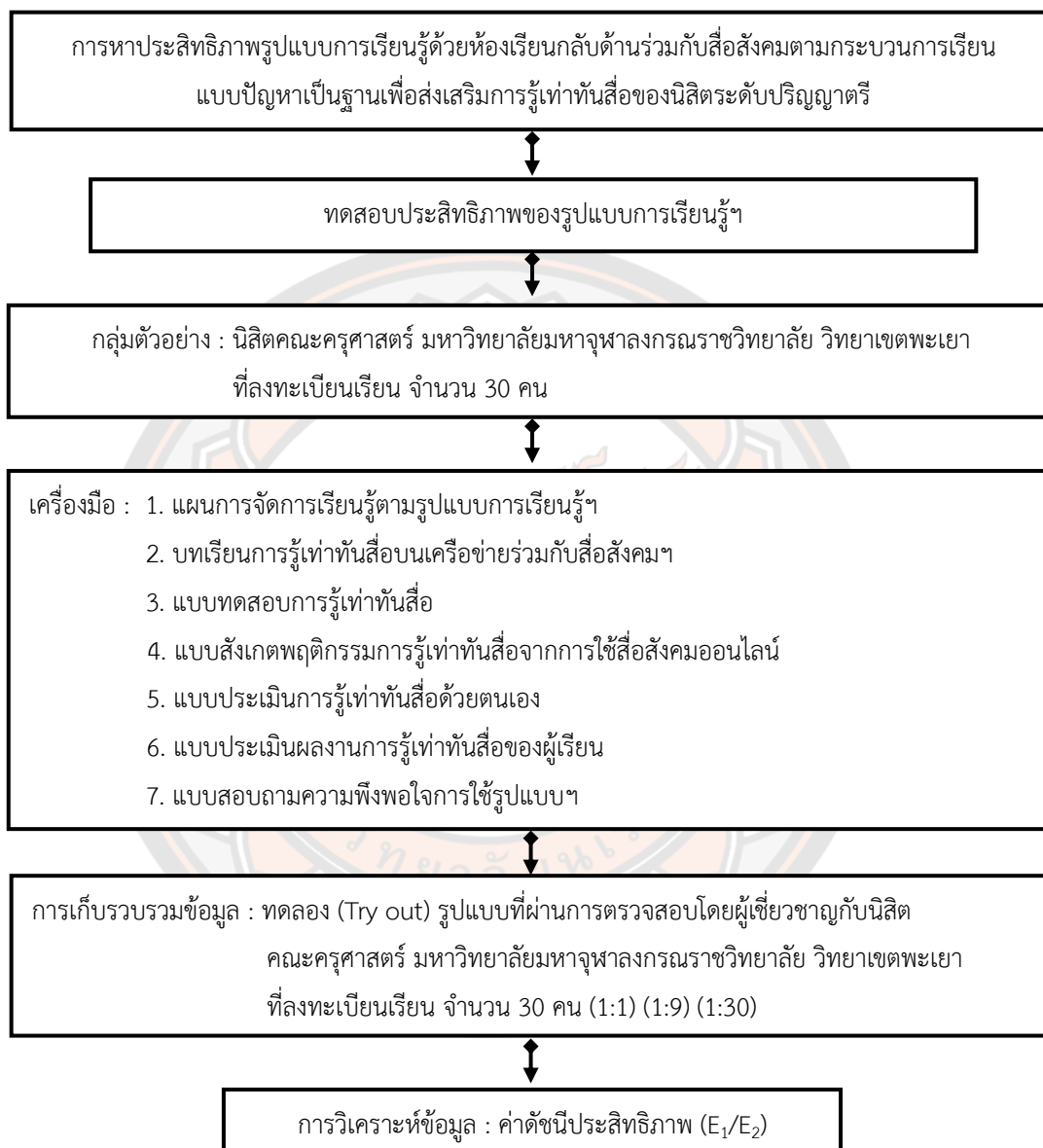
ให้นำหนักคะแนน 0 หมายถึง ไม่แนใจว่าข้อคำถามนั้นเหมาะสม

ให้นำหนักคะแนน -1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความเหมาะสม

แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบฯ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน ได้ค่าดัชนีความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.60-0.80

7.4 ปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบฯ เพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 1.4 หาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี



ภาพ 5 แสดงการทำประสิทธิภาพรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

กลุ่มตัวอย่างสำหรับทดลองหาประสิทธิภาพรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่ นิสิตคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา

ที่เคยเรียนในรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา ซึ่งสามารถเป็นตัวแทนกลุ่มตัวอย่างได้ พิจารณาคูณลักษณะของผู้เรียนที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มทดลองแบบ 1:1 (One to One Testing) ทดลองกับผู้เรียนที่เคยศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องมาก่อนในภาคการศึกษาที่ผ่านมา โดยใช้วิธีการเลือกอย่างง่าย จำนวน 3 คน โดยพิจารณาจากเกรดเฉลี่ยสะสม (เก่ง ปานกลาง อ่อน) ทำการสังเกตและสัมภาษณ์เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไข

2. กลุ่มทดลองย่อย (Small Group Testing) ทดลองกับผู้เรียนที่เคยศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องมาก่อนในภาคการศึกษาที่ผ่านมา โดยใช้วิธีการเลือกอย่างง่าย จำนวน 9 คน โดยพิจารณาจากเกรดเฉลี่ยสะสม (เก่ง ปานกลาง อ่อน) ทำการสังเกตและสัมภาษณ์เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไข

3. ทดลองภาคสนาม (Field Testing) ทดลองกับผู้เรียนที่เคยศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องมาก่อนในภาคการศึกษาที่ผ่านมา โดยใช้วิธีการเลือกอย่างง่าย จำนวน 30 คน โดยพิจารณาจากเกรดเฉลี่ยสะสม (เก่ง ปานกลาง อ่อน) ทำกิจกรรมการเรียนรู้ สังเกต สัมภาษณ์และหาค่าประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ E1/E2 เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไข ดำเนินการดังนี้

3.1 ผู้เรียนทำการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนจำนวน 40 ข้อ (Pre-test)

3.2 ผู้เรียนทำการทดลองเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

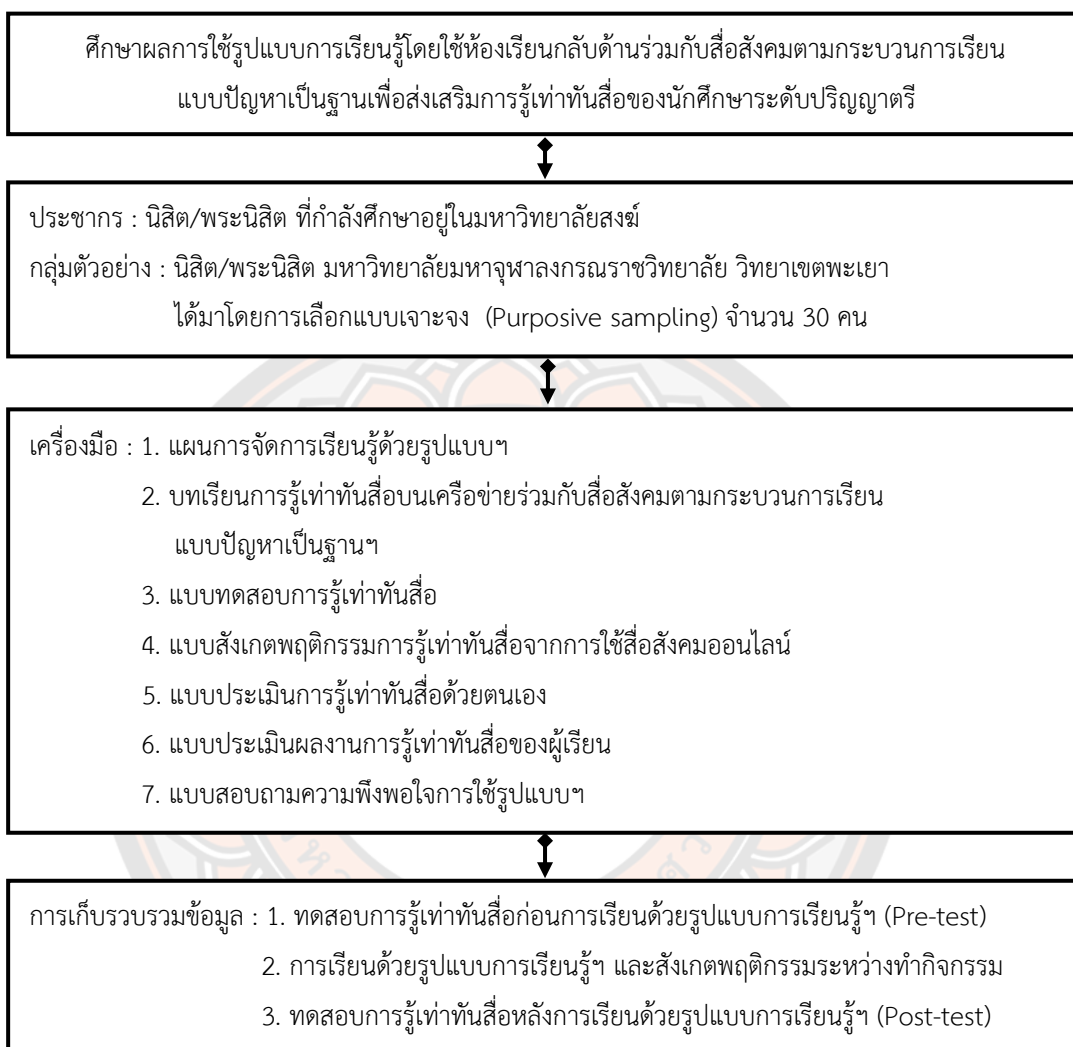
3.3 ผู้เรียนทำแบบทดสอบ/กิจกรรมระหว่างบทเรียน จำนวน 4 บทเรียน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนบทเรียนละ 10 คะแนน

3.4 ผู้เรียนทำการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนจำนวน 40 ข้อ (Post-test)

3.5 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) โดยกำหนดเกณฑ์ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2555) ได้ค่า E1/E2 เท่ากับ 80.58/83.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3.6 ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้ จากผลที่ได้จากการทดลองกับกลุ่มทดลอง เพื่อนำรูปแบบการเรียนรู้ ที่มีความสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ต่อไป

**ตอนที่ 2 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม
กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี**



ภาพ 6 แสดงการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรของการวิจัย ได้แก่ นิสิต/พระนิสิต ที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยสงขล
กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย ได้แก่ นิสิต/พระนิสิต มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตพะเยา ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 30 รูป/คน มีคุณสมบัติ ดังนี้

1. เป็นนิสิต/พระนิสิต คณะครุศาสตร์ ที่เรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล
2. สามารถใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้ด้วยตนเอง
3. มีอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ได้แก่ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
2. แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ฯ
3. บทเรียนการเรียนรู้เท่าทันสื่อบนเครือข่ายร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานฯ

4. แบบทดสอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

5. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
6. แบบประเมินการเรียนรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง
7. แบบประเมินผลงานการเรียนรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน
8. แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบฯ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กำหนดแผนการทดลอง ด้วยการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design (รัตนะ บัวสนธิ, 2551) ดังนี้

$$O_1 \quad \times \quad O_2$$

เมื่อ O_1 คือ การวัดก่อนการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

\times คือ การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ

O_2 คือ การวัดหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับผู้เรียนด้วยแบบทดสอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Pre-test)
3. ดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 4 สัปดาห์

4. สังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนโดยผู้สอน/ผู้วิจัย แล้วบันทึกด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมฯ
5. ผู้เรียนสร้างผลงานการรู้เท่าทันสื่อและผู้สอน/ผู้วิจัยประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อด้วยแบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อ
6. ผู้เรียนประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง
7. ดำเนินการทดสอบหลังเรียนกับผู้เรียนด้วยแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อชุดเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน (Post-test)
8. สอบถามความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ จากผู้เรียนด้วยแบบสอบถาม ความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ

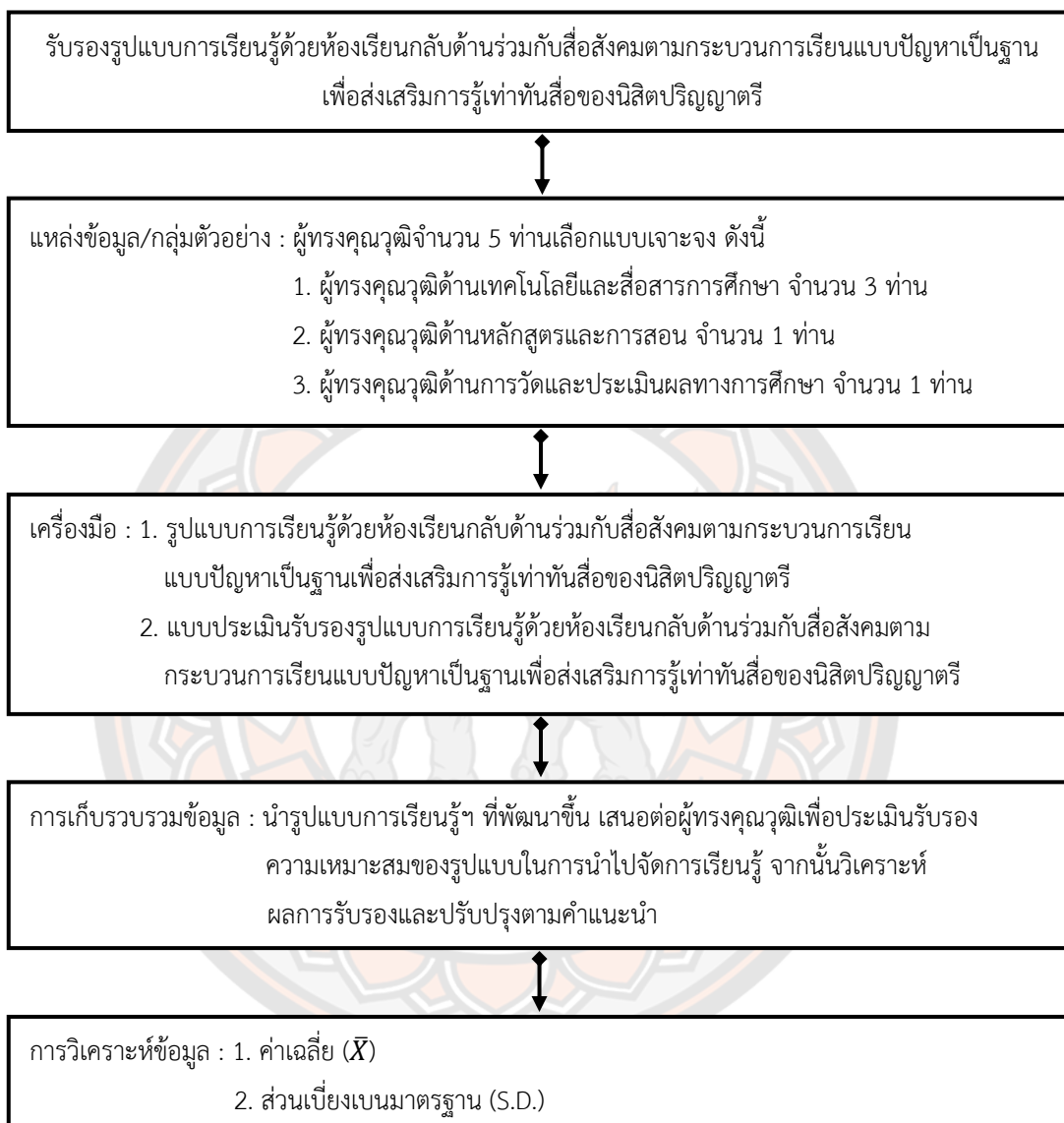
9. นำข้อมูลที่เก็บจากผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ผลและรายงานผล

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยการทดสอบค่าที (Paired samples t-test)
2. หาค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย (\bar{X}) จากแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อ จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์และแบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อ
3. หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองและแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 รับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี



ภาพ 7 แสดงการรับรองรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

พิจารณาความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตปริญญาตรี ดำเนินการวิจัย ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างในการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกำหนดคุณสมบัติไว้ ดังนี้

1. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์ในการสอนระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี และมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตีพิมพ์ลงวารสารไม่ต่ำกว่า 3 เรื่อง จำนวน 3 ท่าน

2. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอน เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในสาขาวิชาทางด้านหลักสูตรและการสอน หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์ในการสอนระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี และมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตีพิมพ์ลงวารสารไม่ต่ำกว่า 3 เรื่อง จำนวน 1 ท่าน

3. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในสาขาวิชาทางการวัดและประเมินผลการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์ในการสอนระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี และมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตีพิมพ์ลงวารสารไม่ต่ำกว่า 3 เรื่อง จำนวน 1 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

2. แบบประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนในการดำเนินการและพัฒนาเครื่องมือ

ในการดำเนินการและพัฒนาแบบประเมินเพื่อรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการทดลองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ที่พัฒนาขึ้น และใช้กับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้เรียบร้อยแล้ว นำข้อมูลผลการทดลองมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. กำหนดประเด็นข้อคำถามเพื่อสร้างแบบประเมินการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ โดยกำหนดให้เป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 5 ระดับ (Likert's Scale) และแบบคำถามปลายเปิดสำหรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนและการแปลผลคะแนน ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด (2555)

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยการแปลผลคะแนน ดังนี้

4.50 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

2.50 – 3.49 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1.00 – 1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

3. นำแบบประเมินการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ฯ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และทำการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ

4. นำแบบประเมินการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ฯ ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้ฯ

5. นำผลการประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้ฯ และข้อเสนอแนะที่ได้รับจากผู้ทรงคุณวุฒิ มาทำการวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมตามคำแนะนำ

6. จัดทำและนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในรูปแบบแผนภาพประกอบความเรียง

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของแบบประเมินการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดสถิติที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ สถิติพื้นฐาน สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

Σx แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552)

$$S.D. = \frac{\sqrt{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}}{n(n-1)}$$

เมื่อ S.D แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

x แทน คะแนนแต่ละตัว

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

Σ แทน ผลรวม

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 การทดสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Validity) ด้วยสูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง (IOC) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552)

$$IOC = \frac{\Sigma R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์

ΣR แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 การหาค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของรูปแบบการเรียนรู้ฯ ตามเกณฑ์ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2555)

$$E_1 = \frac{\left[\frac{\Sigma X}{N} \right]}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้

ΣX หมายถึง ผลรวมของคะแนนกิจกรรมระหว่างเรียนของผู้เรียนทุกคน

A หมายถึง คะแนนเต็มของกิจกรรมระหว่างเรียน

N หมายถึง จำนวนผู้เรียนที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพ

$$E_2 = \frac{\left[\frac{\sum F}{N} \right] \times 100}{B}$$

เมื่อ E_2 หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้

$\sum F$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียน

B หมายถึง คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N หมายถึง จำนวนผู้เรียนที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพ

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ด้วยสถิติแบบ t-test dependent samples (ปกรณีย์ ประจักษ์บาน, 2552)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}, \text{ df} = n-1$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที

D แทน ผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่

D^2 แทน กำลังสองของผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่

n แทน จำนวนคู่ของข้อมูล

df แทน องศาหรือขั้นความเป็นอิสระ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
2. ผลการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
3. ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 2 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้นก่อนและหลังการใช้รูปแบบ
2. ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
3. ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี
4. ผลการประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

5. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 ผลการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

มีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 7 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1.1 หลักการ
- 1.2 วัตถุประสงค์
- 1.3 เนื้อหา
- 1.4 บทบาทผู้เรียน / ผู้สอน
- 1.5 สื่อการเรียนรู้
- 1.6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน
- 1.7 การวัดและประเมินผล

แต่ละองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีรายละเอียด ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 หลักการ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดจุดมุ่งหมายด้วยหลักการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีลักษณะการเรียนรู้เนื้อหานอกห้องเรียน (Out-of-class learning) ด้วยตัวผู้เรียนเอง และกลับเข้าชั้นเรียน (In-class learning) เพื่อทำกิจกรรมตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในลักษณะกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ซึ่งผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้แนะนำและกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการลงมือปฏิบัติ โดยในส่วนของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเรียนเนื้อหาหลักจากนอกห้องเรียนด้วยตัวเอง ผ่านช่องทางออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ บรรยายเนื้อหาในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Document) ได้แก่ ไฟล์เอกสาร ไฟล์รูปภาพและจากวิดีโอออนไลน์ ผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการศึกษา ทำความเข้าใจเนื้อหาหลักการของบทเรียนได้อย่างอิสระตามความต้องการ ควบคู่กับการทำกิจกรรม ติดต่อสื่อสารระหว่าง

ผู้เรียนด้วยตนเองและกับผู้สอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือติดตามงานที่ได้มอบหมายระหว่างการศึกษาในห้องเรียน และกลับเข้าห้องเรียนเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันด้วยการแบ่งปันความรู้ จากองค์ความรู้และประสบการณ์ของตัวผู้เรียน แต่คนที่ได้ศึกษานำมาทำกิจกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการศึกษาค้นคว้า สืบค้นข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ ที่สามารถนำมาแก้ปัญหาได้ โดยผ่านกระบวนการคิดและวิเคราะห์ ทั้งรายบุคคลและกลุ่ม รวมถึงสามารถแบ่งปันข้อคิดเห็นร่วมกัน เพื่อค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม โดยขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้มีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชั้นศึกษาปัญหา (Self-study) 2) ชั้นทำความเข้าใจปัญหา (Understanding of Problem) 3) ชั้นศึกษาค้นคว้า (Searching Data) 4) ชั้นสังเคราะห์ปัญหา (Brainstorm) 5) ชั้นสรุปการเรียนรู้ (Summary) 6) ชั้นนำเสนอผลงาน (Presentation) เมื่อรวมแต่ละขั้นตอนจึงเรียกว่า SUSBSP Model

องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์ เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน

องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา กำหนดเนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อจำนวน 4 บทเรียน ได้แก่ 1) รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์ 2) การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน 3) ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) 4) สร้างสื่อสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 4 บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน มีการกำหนดบทบาทผู้เรียนผู้สอนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ ดังนี้

บทบาทผู้สอน กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สร้างเนื้อหาบทเรียน และกิจกรรม รวมถึงการวัดและประเมินผล แนะนำและฝึกการใช้เครื่องมือ สื่อ/แหล่งเรียนรู้บนเครือข่าย ช่วยเหลือกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามกระบวนการของรูปแบบฯ เป็นผู้จัดการเรียนรู้ กิจกรรมกลุ่ม และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้นอกชั้นเรียนผ่านเครือข่าย ประเมินและวัดผลการเรียนรู้ในระหว่างการเรียนและทำกิจกรรม และประเมินผลงาน

บทบาทผู้เรียน เรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลบนเครือข่ายออนไลน์ด้วยตนเอง ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ในชั้นเรียน ร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์แลกเปลี่ยนข้อมูล และหาข้อสรุปในประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่ทำการศึกษา ร่วมกัน สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงการเรียนรู้เท่าทันสื่อเพื่อเผยแพร่ได้

องค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ 1) เครื่องมือจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายด้วยโปรแกรม Google Classroom สำหรับบทเรียนการเรียนรู้เท่าทันสื่อในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและเผยแพร่ข้อมูลในลักษณะวีดิทัศน์ เลือกใช้โปรแกรม YouTube 3) เครื่องมือจัดการเรียนรู้ในการสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ใช้โปรแกรม Facebook

4) แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับประเด็นปัจจุบัน โจทย์ปัญหา ข่าวสาร ผ่านเว็บไซต์ข่าว เว็บไซต์หน่วยงาน/การศึกษา เช่น ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) กองทุนพัฒนาสื่อ เป็นต้น

องค์ประกอบที่ 6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ มี 6 ขั้นตอนดังนี้ 1) ชั้นศึกษา ปัญหา (SUSBSP 1) 2) ชั้นทำความเข้าใจปัญหา (SUSBSP 2) 3) ชั้นศึกษาค้นคว้า (SUSBSP 3) 4) ชั้นสังเคราะห์ข้อมูล (SUSBSP 4) 5) ชั้นสรุปการเรียนรู้ (SUSBSP 5) และ 6) ชั้นนำเสนอผลงาน (SUSBSP 6) โดยในครั้งแรกจะมีการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนโดยการอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องของรูปแบบการเรียนรู้ฯ ได้แก่ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีการเรียนการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้าน กิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ โดยทำการเรียนรู้ในชั้นเรียนร่วมกัน และทำแบบทดสอบก่อนเรียน

องค์ประกอบที่ 7 การวัดและประเมินผล มีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการประเมินการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การเข้าถึง (Access) 2) การวิเคราะห์ตีความ (Analyze) 3) การประเมิน (Evaluate) และ 4) การสร้างสรรค์ (Create) การวัดและประเมินผลแบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะก่อนเรียน ระยะระหว่างเรียน และระยะหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียน – หลังเรียน 2) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง 3) แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบฯ

2. ผลการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

องค์ประกอบ	n=7		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	SD	
1. หลักการ			
1.1 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม	4.43	0.53	มาก
1.2 ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน	4.57	0.53	มากที่สุด

องค์ประกอบ	n=7		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	SD	
1.3 องค์ประกอบ / ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ	4.86	0.38	มากที่สุด
1.4 ความสอดคล้องกันของหลักการ	4.43	0.53	มาก
เฉลี่ย	4.57	0.50	มากที่สุด
2. วัตถุประสงค์	4.29	0.49	มาก
2.1 วัตถุประสงค์มีความสอดคล้องกับหลักการ			
2.2 วัตถุประสงค์มีความชัดเจน สามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังต่อตัวผู้เรียน	4.43	0.53	มาก
เฉลี่ย	4.36	0.50	มาก
3. เนื้อหา			
3.1 บทเรียนที่ 1 รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์	4.71	0.49	มากที่สุด
3.2 บทเรียนที่ 2 การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน	4.57	0.53	มากที่สุด
3.3 บทเรียนที่ 3 ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)	4.86	0.38	มากที่สุด
3.4 บทเรียนที่ 4 สร้างสื่อสร้างสรรค์	4.43	0.53	มาก
3.5 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.29	0.76	มาก
3.6 ขอบเขตของเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.29	0.49	มาก
เฉลี่ย	4.52	0.55	มากที่สุด
4. บทบาทผู้เรียน / ผู้สอน			
4.1 บทบาทของผู้เรียน	4.57	0.53	มากที่สุด
4.2 คุณสมบัติของผู้เรียน	4.43	0.53	มาก
4.3 บทบาทของผู้สอน	4.86	0.38	มากที่สุด
4.4 คุณสมบัติของผู้สอน	4.57	0.53	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.61	0.50	มากที่สุด
5. สื่อการเรียนรู้			
5.1 สื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Online Classroom (Google Classroom/ Facebook)	4.43	0.53	มาก
5.2 สื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Onsite Classroom	4.14	0.69	มาก
5.3 แหล่งเรียนรู้ออนไลน์	4.29	0.76	มาก
เฉลี่ย	4.29	0.64	มาก
6. กระบวนการจัดการเรียนการสอน			
6.1 การเตรียมความพร้อมก่อนเรียน	4.71	0.49	มากที่สุด

องค์ประกอบ	n=7		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	SD	
6.2 ชั้นที่ 1 ศึกษาปัญหา	4.57	0.53	มากที่สุด
6.3 ชั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา	4.43	0.79	มาก
6.4 ชั้นที่ 3 ศึกษาค้นคว้า	4.29	0.76	มาก
6.5 ชั้นที่ 4 สังเคราะห์ข้อมูล	4.57	0.53	มากที่สุด
6.6 ชั้นที่ 5 สรุปการเรียนรู้	4.43	0.79	มาก
6.7 ชั้นที่ 6 นำเสนอผลงาน	4.71	0.49	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.53	0.62	มากที่สุด
7. การวัดและประเมินผล			
7.1 แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียน – หลังเรียน	4.57	0.53	มากที่สุด
7.2 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง	4.43	0.53	มาก
7.3 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน	4.57	0.53	มากที่สุด
7.4 แบบสังเกตพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อ จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์	4.86	0.38	มากที่สุด
7.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบฯ	4.71	0.49	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.63	0.49	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.53	0.55	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 ท่าน ในภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53, SD = 0.55$) เมื่อพิจารณาในแต่ละองค์ประกอบ พบว่า องค์ประกอบที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 7 การวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.63, SD = 0.49$) องค์ประกอบที่ 4 บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน ($\bar{X} = 4.61, SD = 0.50$) องค์ประกอบที่ 1 หลักการ ($\bar{X} = 4.57, SD = 0.50$) องค์ประกอบที่ 6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.53, SD = 0.62$) องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา ($\bar{X} = 4.52, SD = 0.55$) ตามลำดับ และองค์ประกอบที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์ ($\bar{X} = 4.36, SD = 0.50$) องค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.29, SD = 0.64$)

3. การหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตาราง 13 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ค่าคะแนน	ระหว่างเรียน	หลังเรียน
คะแนนเต็ม	40	40
คะแนนเฉลี่ยที่ได้	20.87	33.57
ร้อยละ	80.58	83.50
ค่าประสิทธิภาพ	$E1 / E2 = 80.58 / 83.50$	

จากตาราง พบว่า คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 80.58 และคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 83.50 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ $80.58/83.50$ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน $80/80$ ซึ่งสามารถช่วยส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้เพิ่มขึ้น จากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้

ตอนที่ 2 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับ ปริญญาตรี

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้นก่อนและหลังการใช้รูปแบบ

ตาราง 14 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้นก่อนและหลังการใช้รูปแบบ

คะแนนสอบ	n = 30		Sig.
	\bar{X}	SD	
ก่อนเรียน	19.70	3.79	<0.001**
หลังเรียน	35.80	2.88	

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนหลังได้รับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตาราง 15 แสดงผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	n=30		ระดับความสามารถ
	\bar{X}	SD	
1. ด้านการเข้าถึง (access)			
1.1 จดจำ เข้าใจความหมายคำศัพท์ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสารได้ เช่น # tag location	4.39	0.78	มาก
1.2 เข้าถึงสื่อประเภทต่าง ๆ และบอกที่มาของสื่อได้ เช่น ฟังเพลง ดูคลิป วิดีโอ Blog	4.43	0.77	มาก
1.3 เลือกใช้เครื่องมือในการสืบค้นข้อมูลและเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้หลาย ช่องทาง เช่น website, application	4.11	0.90	มาก
1.4 ระบุคำค้น/หัวข้อที่ต้องการสืบค้นได้อย่างรวดเร็ว	4.34	0.81	มาก
1.5 สืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือและข้อมูล เป็นปัจจุบันได้	4.18	0.75	มาก
1.6 อ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลได้	4.12	0.70	มาก
1.7 แสดงเนื้อหาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Facebook ได้	4.76	0.65	มากที่สุด
1.8 ติดต่อสื่อสารระหว่างกันผ่าน Social media ได้ เช่น Facebook Line Instagram TikTok เป็นต้น	4.83	0.61	มากที่สุด
1.9 ใช้งานโปรแกรมประเภท Social media ได้ อย่างคล่องแคล่ว	4.51	0.68	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.50	0.58	มาก
2. ด้านการวิเคราะห์ ตีความ (analyze)			
2.1 วิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์	4.04	0.69	มาก
2.2 แยกแยะระหว่างข้อเท็จจริง/ข้อคิดเห็นได้	4.62	0.63	มากที่สุด
2.3 แยกแยะข้อมูลที่มีเนื้อหาแฝงได้	4.40	0.62	มาก

รายการประเมิน	n=30		ระดับความ สามารถ
	\bar{X}	SD	
2.4 ตั้งข้อสงสัยและวิเคราะห์ข้อมูลได้	4.24	0.62	มาก
2.5 เปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งได้	4.60	0.60	มากที่สุด
2.6 ระบุข้อดีข้อเสียของข้อมูลเนื้อหาที่ได้รับ	4.37	0.59	มาก
2.7 ตรวจสอบที่มาของข้อมูลข่าวสารที่รับมาได้	4.44	0.59	มาก
2.8 บอกได้ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรกับใคร/ที่ไหน/เมื่อไหร่	4.77	0.51	มากที่สุด
2.9 ระบุเจตนาที่สื่อนำเสนอได้	4.03	0.74	มาก
เฉลี่ยรายด้าน	4.45	0.58	มาก
3. ด้านการประเมิน (evaluation)			
3.1 แสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจเชื่อหรือ ไม่เชื่อข้อมูลและให้เหตุผลได้	4.42	0.55	มาก
3.2 บอกประโยชน์และโทษของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	4.39	0.53	มาก
3.3 ประเมินข้อมูลที่มีเพื่อเรียบเรียงใหม่และส่งต่อได้	4.46	0.59	มาก
3.4 แสดงความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาที่เลือก	4.40	0.52	มาก
3.5 อภิปรายประเด็นปัญหาต่าง ๆ บน Social Media	4.34	0.50	มาก
3.6 ประเมินคุณค่าของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	3.79	0.59	มาก
เฉลี่ยรายด้าน	4.33	0.58	มาก
4. ด้านการสร้างสรรค์ (Create)			
4.1 แสดงความคิดเห็นด้วยภาษาที่ถูกต้อง เหมาะสม ผ่าน social media ได้ เช่น Facebook TikTok เป็นต้น	4.23	0.42	มาก
4.2 เลือกใช้โปรแกรมต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายได้ เช่น Canva iMovie	4.39	0.48	มาก
4.3 เผยแพร่เนื้อหาได้ในแบบของตนเอง เช่น การโพสต์เนื้อหาบทความ บน Facebook หรือ Blog ของตนเอง	4.40	0.48	มาก
4.4 ผลิตเนื้อหาเพื่อเผยแพร่ได้อย่างเป็นขั้นตอน เช่น การตัดต่อวิดีโอ ลง YouTube การผลิตสื่อ Infographic	4.14	0.66	มาก
4.5 ส่งต่อเผยแพร่เนื้อหาผ่านสื่อสังคมได้ (Facebook)	4.53	0.49	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.34	0.54	มาก
เฉลี่ยรวม	4.42	0.58	มาก

จากตาราง พบว่า ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในภาพรวมมีความสามารถอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42, SD = 0.58$) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า ทุกด้านของผู้เรียนมีความสามารถอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านการเข้าถึง (access) ($\bar{X} = 4.50, SD = 0.58$) รองลงมาคือ ด้านการวิเคราะห์ตีความ (analyze) ($\bar{X} = 4.45, SD = 0.58$) ด้านการสร้างสรรค์ (Create) ($\bar{X} = 4.34, SD = 0.54$) และด้านการประเมิน (evaluation) ($\bar{X} = 4.33, SD = 0.58$) ตามลำดับ

3. ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตาราง 16 แสดงผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	n=30		ระดับการปฏิบัติ
	\bar{X}	%	
1. ด้านการออกแบบผลงาน			
1.1 บอกวิธีการและแหล่งในการค้นหาข้อมูลสำหรับการออกแบบผลงาน	3.75	95.83	ผ่าน
1.2 รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ นำมาใช้ในการออกแบบผลงานได้	3.75	95.83	ผ่าน
1.3 ผลงานที่ออกแบบถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนด	3.33	85	ผ่าน
1.4 สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของตนเองได้	3.72	95	ผ่าน
1.5 เลือกเครื่องมือในการสร้างผลงานและส่งได้ภายในเวลาที่กำหนด	3.92	100	ผ่าน
เฉลี่ยรายด้าน	3.50	94.33	ผ่าน
2. ด้านภาษาในการสื่อสาร			
2.1 มีการใช้ศัพท์เฉพาะหรือสัญลักษณ์ในการสื่อสาร	3.23	81.67	ผ่าน
2.2 ใช้ประโยค/คำได้ถูกต้องเหมาะสม	3.39	85.83	ผ่าน
2.3 เลือกใช้ภาษาที่สามารถเผยแพร่สาธารณะได้	3.88	98.33	ผ่าน
เฉลี่ยรายด้าน	3.54	88.61	ผ่าน
3. ด้านเนื้อหา			
3.1 เนื้อหาข้อมูล ถูกต้อง เชื่อถือได้ตรงตามหัวข้อเรื่อง	3.87	97.50	ผ่าน

รายการประเมิน	n=30		ระดับ การปฏิบัติ
	\bar{X}	%	
3.2 มีการอธิบายเนื้อหาให้เข้าใจง่าย	3.33	83.33	ผ่าน
3.3 เนื้อหาครอบคลุมมีความสอดคล้องกัน	3.30	82.96	ผ่าน
3.4 อ้างอิงแหล่งที่มาของเนื้อหาได้	3.85	96.67	ผ่าน
3.5 เลือกใช้ Social Media เป็นเครื่องมือ ในการนำเสนอเนื้อหาได้	3.98	100	ผ่าน
เฉลี่ยรายด้าน	3.67	92.00	ผ่าน
เฉลี่ยรวม	3.68	92.12	ผ่าน

จากตาราง พบว่า ผลการรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในภาพรวมผลงานของผู้เรียน มีระดับการปฏิบัติผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ทั้งหมด มีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X} = 3.68$) คิดเป็นร้อยละ 92.12 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าสูงที่สุด ได้แก่ ด้านการออกแบบผลงาน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.50$) คิดเป็นร้อยละ 94.33 รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.54$) คิดเป็นร้อยละ 92 และด้านภาษาในการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.54$) คิดเป็นร้อยละ 88.16

4. ผลการประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตาราง 17 แสดงผลการประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	n=30		ระดับ การปฏิบัติ
	\bar{X}	%	
1. ด้านการเข้าถึง (access)			
1.1 ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้หลายวิธี	3.16	80.83	ผ่าน
1.2 ผู้เรียนเลือกใช้เครื่องมือในการสืบค้นข้อมูลที่หลากหลาย	3.20	81.67	ผ่าน
1.3 ผู้เรียนเข้าใจและบอกความหมายของสัญลักษณ์ / คำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารได้	3.65	93.33	ผ่าน

รายการประเมิน	n=30		ระดับ การปฏิบัติ
	\bar{X}	%	
1.4 ผู้เรียนแสดงข้อมูล เนื้อหาที่ได้จากการสืบค้น	3.17	80.83	ผ่าน
1.5 ผู้เรียนระบุคำค้น/หัวข้อที่ต้องการสืบค้นได้อย่างรวดเร็ว	3.18	80.83	ผ่าน
1.6 ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและข้อมูลเป็นปัจจุบันได้	3.70	94.17	ผ่าน
1.7 ผู้เรียนอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลจากการสืบค้นได้	3.35	85	ผ่าน
1.8 ผู้เรียนแสดงเนื้อหาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook ได้	3.70	94.17	ผ่าน
1.9 ผู้เรียนติดต่อสื่อสารระหว่างกันผ่าน Facebook ได้	3.93	100	ผ่าน
เฉลี่ยรายด้าน	3.51	87.87	ผ่าน
2. ด้านการวิเคราะห์ ตีความ (analyze)			
2.1 ผู้เรียนวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์	3.20	80.83	ผ่าน
2.2 ผู้เรียนแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้	3.59	90.83	ผ่าน
2.3 ผู้เรียนแยกแยะข้อมูลที่มีเนื้อหาแฝงได้	3.46	87.50	ผ่าน
2.4 ผู้เรียนตั้งข้อสงสัยและวิเคราะห์ข้อมูลได้	3.50	88.33	ผ่าน
2.5 ผู้เรียนเปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งได้	3.21	80.83	ผ่าน
2.6 ผู้เรียนระบุข้อดีข้อเสียของข้อมูลเนื้อหาที่ได้รับ	3.60	90.83	ผ่าน
2.7 ผู้เรียนตรวจสอบที่มาของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับได้	3.54	89.17	ผ่าน
เฉลี่ยรายด้าน	3.48	86.90	ผ่าน
3. ด้านการประเมิน (evaluation)			
3.1 ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจ เชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลโดยให้เหตุผลได้	3.75	94.17	ผ่าน
3.2 ผู้เรียนบอกประโยชน์และโทษของข้อมูลที่ได้รับ	3.75	94.17	ผ่าน
3.3 ผู้เรียนอธิบายเนื้อหาข้อมูลจากการสืบค้นเป็นส่วนหนึ่งของตนเอง	3.27	81.67	ผ่าน
3.4 ผู้เรียนประเมินข้อมูลที่มีเพื่อนำมาเรียบเรียงใหม่และส่งต่อได้	3.40	85	ผ่าน
3.5 ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาที่เลือก	3.82	95.83	ผ่าน
3.6 ผู้เรียนอภิปรายประเด็นปัญหาต่าง ๆ ร่วมกันได้	3.31	97.50	ผ่าน
เฉลี่ยรายด้าน	3.66	91.39	ผ่าน
4. ด้านการสร้างสรรค์ (Create)			
4.1 ผู้เรียนสื่อสารแสดงความคิดเห็นด้วยภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	3.87	96.67	ผ่าน
4.2 ผู้เรียนเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลาย	3.33	82.50	ผ่าน

รายการประเมิน	n=30		ระดับ การปฏิบัติ
	\bar{X}	%	
4.3 ผู้เรียนเผยแพร่เนื้อหาได้ในแบบของตนเอง	3.72	92.50	ผ่าน
4.4 ผู้เรียนส่งต่อนำเสนอเนื้อหาได้อย่างเป็นขั้นตอน	3.40	84.17	ผ่าน
4.5 ผู้เรียนนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อสังคม Facebook ได้	3.98	99.17	ผ่าน
4.6 ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานโดยไม่ละเมิดผลงานผู้อื่น	3.31	81.67	ผ่าน
เฉลี่ยรายด้าน	3.58	88.89	ผ่าน
เฉลี่ยรวม	3.55	88.72	ผ่าน

จากตาราง พบว่า ผลจากการสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีในภาพรวมผู้เรียนมีพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.55$) คิดเป็นร้อยละ 88.72 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าสูงที่สุด ได้แก่ ด้านการประเมิน (evaluation) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.66$) คิดเป็นร้อยละ 91.39 ด้านการสร้างสรรค์ (Create) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.58$) คิดเป็นร้อยละ 88.89 ด้านการเข้าถึง (access) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.51$) คิดเป็นร้อยละ 87.87 และด้านการวิเคราะห์ ตีความ (analyze) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.48$) คิดเป็นร้อยละ 86.90

5. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตาราง 18 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	n=30		ระดับความ พึงพอใจ
	\bar{X}	SD	
1. ด้านเนื้อหาในการเรียนรู้			
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความชัดเจน และสอดคล้องกับเนื้อหา	4.80	0.48	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาในแต่ละบทเรียนง่ายต่อการทำความเข้าใจ	4.50	0.51	มาก
1.3 การใช้ภาษาสื่อความหมายได้ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.63	0.61	มากที่สุด

รายการประเมิน	n=30		ระดับความ
	\bar{X}	SD	พึงพอใจ
1.4 เนื้อหาที่มีความทันสมัย	4.50	0.51	มาก
1.5 การจัดลำดับนำเสนอเนื้อหาแต่ละบท มีความเหมาะสม	4.60	0.62	มากที่สุด
1.6 สื่อประกอบเนื้อหา เช่น คลิปวิดีโอ ไฟล์ภาพ มีความเหมาะสม	4.60	0.56	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.61	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน			
2.1 การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)			
2.1.1 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาได้ด้วยตนเอง	4.73	0.45	มากที่สุด
2.1.2 ผู้เรียนเข้าใจและสามารถทำกิจกรรมท้ายบทเรียนได้ด้วยตนเอง	4.57	0.57	มากที่สุด
2.1.3 ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเองและเลือกค้นคว้าเพิ่มเติมได้ตามความสนใจ	4.53	0.51	มากที่สุด
2.1.4 สนับสนุนให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้	4.53	0.57	มากที่สุด
2.1.5 ผู้เรียนสามารถเลือกสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ผ่านแหล่งข้อมูลออนไลน์ได้ด้วยตนเอง	4.57	0.50	มากที่สุด
2.1.6 ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการพูดคุยผ่านสื่อสังคม	4.73	0.45	มากที่สุด
2.1.7 ผู้เรียนสามารถพัฒนาชิ้นงานในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่ได้	4.80	0.48	มากที่สุด
2.1.8 ระบบการจัดการเรียนรู้ (Google Classroom) ใช้งานง่ายและเป็นระบบ	4.80	0.41	มากที่สุด
2.1.9 มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอนผ่าน Facebook	4.60	0.56	มากที่สุด
2.1.10 ลิงค์ข้อมูลเว็บไซต์ต่าง ๆ มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.53	0.57	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.64	0.51	มากที่สุด
2.2 การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)			
2.2.1 กิจกรรมกลุ่มส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน	4.67	0.48	มากที่สุด
2.2.2 กิจกรรมกลุ่มผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนรู้ระหว่างกัน	4.37	0.56	มาก
2.2.3 การกำหนดประเด็นปัญหาของกิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.73	0.45	มากที่สุด
2.2.4 กิจกรรมส่งเสริมให้มีการสืบค้นข้อมูลออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น search engine หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ	4.57	0.57	มากที่สุด
2.2.5 กิจกรรมส่งเสริมให้มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการค้นหาประเด็นที่สนใจ	4.33	0.48	มาก
2.2.6 การเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และกระตุ้นการค้นหาข้อมูลเพื่อตอบคำถามอย่างมีเหตุและผล	4.37	0.56	มาก

รายการประเมิน	n=30		ระดับความพึงพอใจ
	\bar{X}	SD	
2.2.7 ผู้สอนช่วยสนับสนุน กระตุ้นผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรม	4.70	0.47	มากที่สุด
2.2.8 ผู้สอนช่วยสรุปประเด็น แนวทางในการแก้ไขปัญหาของผู้เรียน	4.77	0.50	มากที่สุด
2.2.9 แบบทดสอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	4.47	0.51	มาก
2.1.10 ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ	4.50	0.68	มาก
เฉลี่ยรายด้าน	4.55	0.54	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.60	0.54	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า ผลความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60, SD = 0.54$) โดยทุกด้านมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน ในส่วนการเรียนรู้ในห้องเรียน ($\bar{X} = 4.64, SD = 0.51$) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.61, SD = 0.55$) และส่วนการเรียนรู้ในห้องเรียน ($\bar{X} = 4.55, SD = 0.54$)

ตอนที่ 3 ผลการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตาราง 19 แสดงผลการประเมินเพื่อรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

องค์ประกอบรูปแบบ	n=5		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	SD	
1. หลักการ			
1.1 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 องค์ประกอบ / ตัวบ่งชี้การเรียนรู้เท่าทันสื่อ	4.80	0.45	มากที่สุด
1.4 ความสอดคล้องกันของหลักการ	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.70	0.47	มากที่สุด

องค์ประกอบรูปแบบ	n=5		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	SD	
2. วัตถุประสงค์			
2.1 วัตถุประสงค์มีความสอดคล้องกับหลักการ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 วัตถุประสงค์มีความชัดเจน สามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังต่อตัวผู้เรียน	4.40	0.55	มาก
เฉลี่ย	4.50	0.53	มาก
3. เนื้อหา			
3.1 บทที่ 1 รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 บทที่ 2 การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน	4.00	0.00	มาก
3.3 บทที่ 3 ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 บทที่ 4 สร้างสื่อสร้างสรรค์	4.40	0.55	มาก
3.5 เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
3.6 ขอบเขตของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
เฉลี่ย	4.50	0.51	มาก
4. บทบาทผู้เรียน / ผู้สอน			
4.1 บทบาทของผู้เรียน	4.40	0.55	มาก
4.2 คุณสมบัตินักเรียน	4.20	0.45	มาก
4.3 บทบาทของผู้สอน	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 คุณสมบัตินักเรียน	4.40	0.55	มาก
เฉลี่ย	4.45	0.51	มาก
5. สื่อการเรียนรู้			
5.1 สื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Online Classroom (Google Classroom/ Facebook)	4.40	0.55	มาก
5.2 สื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Onsite Classroom	4.60	0.55	มากที่สุด
5.3 แหล่งเรียนรู้ออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.53	0.52	มากที่สุด
6. กระบวนการจัดการเรียนการสอน			
6.1 การเตรียมความพร้อมก่อนเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 ขั้นที่ 1 ศึกษาปัญหา	4.60	0.55	มากที่สุด
6.3 ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา	4.20	0.84	มาก
6.4 ขั้นที่ 3 ศึกษาค้นคว้า	4.40	0.55	มาก

องค์ประกอบรูปแบบ	n=5		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	SD	
6.5 ชั้นที่ 4 สังเคราะห์ข้อมูล	4.40	0.55	มาก
6.6 ชั้นที่ 5 สรุปการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
6.7 ชั้นที่ 6 นำเสนอผลงาน	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.51	0.56	มากที่สุด
7. การวัดและประเมินผล			
7.1 แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียน – หลังเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
7.2 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง	4.40	0.55	มาก
7.3 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน	4.60	0.55	มากที่สุด
7.4 แบบสังเกตพฤติกรรมกรู้เท่าทันสื่อ จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
7.5 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบฯ	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.60	0.50	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.49	0.51	มาก

จากตาราง พบว่า ผลการรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ในภาพรวม รูปแบบการเรียนรู้ฯ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49, SD = 0.51$) เมื่อพิจารณาในแต่ละองค์ประกอบ พบว่า องค์ประกอบที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 หลักการ ($\bar{X} = 4.70, SD = 0.47$) รองลงมา คือ องค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.53, SD = 0.52$) องค์ประกอบที่ 7 การวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.60, SD = 0.50$) องค์ประกอบที่ 6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.51, SD = 0.56$) และองค์ประกอบที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์ ($\bar{X} = 4.50, SD = 0.53$) องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา ($\bar{X} = 4.50, SD = 0.51$) และองค์ประกอบที่ 4 บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน ($\bar{X} = 4.45, SD = 0.51$) ตามลำดับ

บทที่ 5

รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียน แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

การวิจัยครั้งนี้ได้ผลการวิจัยคือ รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 2 การนำรูปแบบการเรียนรู้ฯ ไปใช้

ตอนที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี



ภาพ 8 แสดงรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

รายละเอียดของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

จากกรอบหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ผู้วิจัยศึกษาสามารถนำมาพัฒนาองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 7 องค์ประกอบ ได้แก่

1. หลักการ
2. วัตถุประสงค์
3. เนื้อหา
4. บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน
5. สื่อการเรียนรู้
6. กระบวนการจัดการเรียนการสอน
7. การวัดและประเมินผล

องค์ประกอบที่ 1 หลักการ

รูปแบบนี้พัฒนาขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด ด้วยหลักการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ซึ่งมีลักษณะการเรียนรู้เนื้อหาในห้องเรียน (Out-of-class learning) ด้วยตัวผู้เรียนเอง และกลับเข้าชั้นเรียน (In-class learning) เพื่อทำกิจกรรมตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในลักษณะกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ซึ่งผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้แนะนำและกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการลงมือปฏิบัติ โดยในส่วนของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเรียนเนื้อหาหลักจากนอกห้องเรียนด้วยตัวเอง ผ่านช่องทางออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ บรรยายเนื้อหาในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Document) ได้แก่ ไฟล์เอกสาร ไฟล์รูปภาพและจากวีดีโอออนไลน์ รวมถึง e-book ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการศึกษา ทำความเข้าใจเนื้อหา หลักการของบทเรียนได้อย่างอิสระตามความต้องการ ควบคู่กับการทำกิจกรรม ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนผ่านสื่อออนไลน์ โดยผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือ ติดตามงานที่ได้มอบหมายระหว่างการศึกษานอกห้องเรียน และกลับเข้าห้องเรียนเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันด้วยการแบ่งปันความรู้จากองค์ความรู้และประสบการณ์ของตัวผู้เรียนแต่ละคนที่ได้ศึกษา นำมาทำกิจกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนดขึ้น กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการศึกษาค้นคว้า สืบค้นข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ ที่สามารถนำมาแก้ปัญหาที่นั้น ๆ โดยผ่านกระบวนการคิดและวิเคราะห์ทั้งรายบุคคลและกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองและสามารถแบ่งปันข้อคิดเห็นร่วมกันเพื่อค้นหาแนวทาง

ในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม โดยขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้มีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) **ขั้นศึกษาปัญหา (Self-study: S)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำการศึกษาเนื้อหา หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนด้วยตนเองจากแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด และผู้สอนจะกำหนดโจทย์หรือสถานการณ์ปัญหาขึ้นซึ่งมีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับบทเรียน โดยเน้นประเด็นปัจจุบันหรือหัวข้อที่กำลังเป็นที่สนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความใคร่รู้
- 2) **ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Understanding of Problem: U)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความเข้าใจโจทย์หรือสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับหรือที่เลือกศึกษาด้วยตนเอง โดยผู้เรียนแต่ละคนทำการวิเคราะห์เนื้อหาหรืออธิบายเรื่องที่ตนเองศึกษาและร่วมแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จากนั้นกำหนดกลุ่มให้ผู้เรียนร่วมกันเลือกโจทย์หรือสถานการณ์ปัญหา
- 3) **ขั้นการศึกษาค้นคว้า (Searching Data: S)** ผู้เรียนศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อนำหลักการ แนวคิด ทฤษฎีหรือข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ มาประกอบการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่ศึกษา
- 4) **ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล (Brainstorm: B)** ผู้เรียนทำการรวบรวมข้อมูล หรือผลจากการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ที่ผ่านการวิเคราะห์ในขั้นต้นแล้วมาสังเคราะห์ให้ได้ข้อมูลสรุปที่ถูกต้องหรือเหมาะสมที่สุด รวมถึงการอภิปรายแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อหาข้อสรุปที่เหมาะสมกับสถานการณ์
- 5) **ขั้นสรุปการเรียนรู้ (Summary: S)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันหาข้อสรุปประเด็นปัญหาที่สนใจศึกษา และสามารถถ่ายทอดหรือรายงานผลการศึกษาออกมาในรูปแบบของชิ้นงานต่าง ๆ ที่สามารถวัดและประเมินผลได้
- 6) **ขั้นนำเสนอผลงาน (Presentation: P)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาด้วยตนเอง เป็นทั้งผลงานกลุ่มและผลงานเดี่ยว โดยทำการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ในงานวิจัยนี้จะเรียกขั้นตอนการเรียนการสอนนี้ว่า **SUSBSP Model**

โดยกระบวนการเรียนรู้จะใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร ทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนและแสดงความคิดเห็นในช่วงของการเรียนนอกห้องเรียนรูปแบบออนไลน์ ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งผู้สอนสามารถประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรมที่ผู้สอนกำหนด และเป็นช่องทางในการเผยแพร่ชิ้นงานที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้น ด้วย Google Classroom เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เนื้อหา บทเรียนต่าง ๆ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์ ไฟล์วีดิทัศน์และแหล่งเรียนรู้อื่นที่ผู้สอนกำหนดไว้ และเป็นช่องทางในการสื่อสารผ่านกระดานสนทนา (Web board) ในส่วนของเครื่องมือในการนำเสนอข้อมูลลักษณะวีดิทัศน์เลือกใช้โปรแกรม YouTube ในการเลือกเนื้อหาที่สามารถเป็นตัวอย่างประกอบในการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอเรื่องราวในประเด็นต่าง ๆ ที่หลากหลาย เห็นภาพได้อย่างชัดเจน รวมถึงเป็นเครื่องมือที่ใช้นำเสนอวีดิทัศน์ที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานขึ้น จากหลักการ แนวคิด และทฤษฎี ที่นำมาใช้ จะช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่ผู้เรียนต้องมีการตระหนักรู้ต่อการใช้ข้อมูลหรือพฤติกรรมการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีองค์ประกอบ

การรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเข้าถึง / รับสื่อ (access) ผู้เรียนสามารถเลือกรับสื่อจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ รับรู้และเข้าใจเนื้อหา ความหมาย คำศัพท์ของสื่อประเภทต่าง ๆ และสามารถคัดกรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ 2) การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ (analyze) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ตีความเนื้อหาของสื่อที่ได้รับแต่ละประเภท ว่าสื่อต้องการนำเสนออะไร หรือมีผลกระทบต่อสิ่งใดบ้างทั้งในทางบวกและลบ โดยสามารถเปรียบเทียบข้อเท็จจริง ความแตกต่าง ความคิดเห็นหรือลำดับความสำคัญของเนื้อหาได้ ด้วยพื้นฐานความรู้เดิม และการเพิ่มเติมประสบการณ์จากการความรู้ใหม่ 3) การประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation) ผู้เรียนสามารถประเมินเนื้อหาของสื่อจากการวิเคราะห์ตีความด้วยเหตุและผลว่าสื่อชิ้นนั้นมีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยอย่างไร หรือสามารถนำเนื้อหาไปใช้ต่อยอดให้เกิดความหลากหลายมากขึ้น และ 4) การสร้างสรรค์ (Create) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์หรือส่งต่อเนื้อหาในรูปแบบของตนเอง จากการสรุปข้อมูลผ่านการวิเคราะห์ประเมินเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยอาจให้เทคโนโลยีในหลากหลายรูปแบบเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหา การมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะสามารถป้องกันตนเองจากการถูกโกงใจ จากเนื้อหาของสื่อที่ถูกนำเสนอได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถเลือกการเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์และประเมินสื่อที่ได้รับได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในปัจจุบัน

องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน

องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา

เนื้อหาของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี เป็นการกำหนดประเด็นเนื้อหาจากการสังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเข้าถึง/รับสื่อ (access) 2) การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ (analyze) 3) การประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation) และ 4) การสร้างสรรค์ (Create) โดยจะเป็นลักษณะการกำหนดโจทย์ปัญหา กรณีศึกษา หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นปัจจุบัน และหรือเป็นกรณีที่เกิดขึ้นใกล้ตัวของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมองภาพได้อย่างชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมที่หลากหลายได้จากเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ เช่น สำนักข่าวไทย www.MOCT.net, ไทยรัฐออนไลน์ www.thairath.co.th เป็นต้น เว็บไซต์หน่วยงาน/การศึกษา เช่น ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมประเทศไทย (Anit-Fake News Center Thailand), Thai MOOC หัวข้อ Media literacy เป็นต้น รวมถึงคลิปวีดิทัศน์จากเว็บไซต์ YouTube เช่น ThaiPBS : รู้เท่าทันสื่อ Media Literacy, ชัวร์ก่อนแชร์ Sure And Share เป็นต้น (รายละเอียดเพิ่มเติมในองค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้)

- โดยกำหนดเนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อจำนวน 4 บทเรียน ดังนี้
- บทเรียนที่ 1 รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์
- บทเรียนที่ 2 การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน
- บทเรียนที่ 3 ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)
- บทเรียนที่ 4 สร้างสื่อสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 4 ผู้สอน / ผู้เรียน

บทบาทและคุณสมบัติของผู้สอนและผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่

บทบาทผู้สอน

บทบาทของผู้สอนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ มีดังนี้

1. เป็นผู้กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สร้างเนื้อหา บทเรียน และกิจกรรมสำหรับกระบวนการจัดการเรียนการสอน รวมถึงการวัดและประเมินผลของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ
2. เป็นผู้จัดเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ด้วยการแนะนำและฝึกการใช้เครื่องมือสื่อ/แหล่งเรียนรู้บนเครือข่ายที่จะใช้สำหรับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ให้แก่ผู้เรียน ได้แก่ ระบบการจัดการเรียนรู้ Google Classroom, YouTube สร้างกลุ่มสำหรับแบ่งปัน สนทนาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยโปรแกรม Facebook
3. เป็นผู้แนะนำ ช่วยเหลือ กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่ละขั้นตอนตามกระบวนการของรูปแบบฯ
4. เป็นผู้จัดการเรียนรู้ กิจกรรมกลุ่ม และสังเกตพฤติกรรมกรรการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน ในระหว่างการเรียนรู้นอกชั้นเรียนผ่านเครือข่าย และระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน
5. เป็นผู้ประเมินและวัดผลการเรียนรู้ทั้งในระหว่างการเรียน การทำกิจกรรม และประเมินผลงานของผู้เรียน

คุณสมบัติผู้สอน

1. มีความสามารถออกแบบและคัดเลือกสื่อ เนื้อหา โจทย์ปัญหาหรือข่าวสารสำหรับใช้ในกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ในประเด็นสถานการณ์ปัจจุบันที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ ทำความเข้าใจด้วยตนเองได้

2. มีความสามารถสร้างเนื้อหา บทเรียน กิจกรรม โดยการใช้โปรแกรมจัดทำสื่อต่าง ๆ เช่น โปรแกรมตัดต่อภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง จัดทำสื่อภาพ (Infographic) จัดทำ e-book และสามารถอัปโหลดไฟล์เนื้อหาในลักษณะต่าง ๆ เข้าสู่ระบบจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่าย (LMS)
3. มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และเข้าใจถึงประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ
4. มีความสามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน และอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เพื่อสามารถจัดการกับระบบการจัดการเรียนรู้และติดต่อสื่อสารช่วยเหลือผู้เรียน
5. มีความสามารถในการค้นหาข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยโปรแกรมสืบค้นข้อมูล (Search Engine) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติม เช่น โปรแกรมสืบค้น Google Search เว็บไซต์แบ่งปันเนื้อหาออนไลน์จาก SlideShare, WordPress หรือค้นหาในรูปแบบไฟล์วิดีโอจาก YouTube เป็นต้น

บทบาทผู้เรียน

บทบาทของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ มีดังนี้

1. เรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด
2. เรียนรู้เนื้อหา ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลบนเครือข่ายออนไลน์ด้วยตนเอง ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมตามโจทย์ปัญหาที่ผู้สอนกำหนดเป็นรายบุคคล
3. ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียน โดยร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์แลกเปลี่ยนข้อมูล และหาข้อสรุปในประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่ทำการศึกษาร่วมกัน
4. รับผิดชอบหน้าที่ของทั้งตนเองและภายในกลุ่ม เพื่อร่วมกันหาข้อสรุปในโจทย์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย และสร้างผลงานเพื่อเผยแพร่
5. สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงการรู้เท่าทันสื่อของตนเอง เช่น การผลิตชิ้นงาน การทำงานตามกิจกรรม รวมถึงพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกในขณะที่ทำกิจกรรมในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

คุณสมบัติผู้เรียน

1. มีความสามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าใช้งานระบบการจัดการเรียนรู้ ติดต่อสื่อสาร และทำกิจกรรม
2. มีความสามารถพื้นฐานในการใช้โปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการเรียนรู้และทำกิจกรรมระหว่างเรียน เช่น โปรแกรมนำเสนอบทความออนไลน์ โปรแกรมผลิตสื่อภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ เป็นต้น

องค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

1. เครื่องมือจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่าย (Learning Management System: LMS) สำหรับการเรียนรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ในส่วนของการเรียนรู้นอกห้องเรียน (outside) ใช้โปรแกรม Google Classroom โดยผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหาหลักการและทฤษฎีของการรู้เท่าทันสื่อที่เป็นข้อความและภาพประกอบ นำเสนอในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์จำนวน 4 บทเรียน ที่มีความสอดคล้องตามขั้นของกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) และเสริมด้วยวิดีโอที่มีเนื้อหาหรือตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยกำหนดบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในการใช้เครื่องมือ ดังนี้

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> • สร้างและจัดการห้องเรียนออนไลน์ โดยกำหนดผู้เรียน เนื้อหา สื่อ หรือหลักเกณฑ์ในเข้าเรียนร่วมกัน • มอบหมายงาน กิจกรรม กำหนดหลักเกณฑ์ในการส่งงานให้ผู้เรียนทราบ กำหนดช่วงเวลาส่งงาน และให้คะแนนได้ • ตรวจสอบจำนวนผู้เรียนที่เข้าศึกษาเนื้อหา 	<ul style="list-style-type: none"> • เข้าห้องเรียนออนไลน์เพื่อศึกษาเนื้อหาหลักการและทฤษฎีของการรู้เท่าทันสื่อ • แสดงความคิดเห็นด้วยข้อความบนกระดานสนทนา • ประชุมกลุ่มผ่าน Google Meet (นัดหมายผ่านกลุ่ม Facebook / board) • ส่งงานผ่านระบบได้ทั้ง ไฟล์เอกสาร ข้อมูลภาพ วิดีทัศน์ ไฟล์เสียง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูลลักษณะวิดีโอ เลือกใช้โปรแกรม YouTube เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการนำเสนอเรื่องราวในประเด็นต่าง ๆ ที่หลากหลาย สามารถเห็นภาพได้อย่างชัดเจน โดยการอัปโหลดไฟล์วิดีโอ หรือระบุแหล่งที่อยู่จากเว็บไซต์ (URL) เช่น วิดีทัศน์จาก YouTube เรื่อง รู้เท่าทัน Fake news : So เชี่ยว จาก ThaiPBS, การรู้เท่าทันข่าวปลอม Fake News EP 2 : รูปแบบข่าวปลอม จาก Thai Media Fund (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์) เป็นต้น รวมถึงเป็นเครื่องมือนำเสนอวิดีโอที่ผู้เรียนสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานได้ โดยกำหนดคุณสมบัติของวิดีโอที่จะนำไปประกอบเนื้อหาบทเรียน ดังนี้

2.1 มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแต่ละบทเรียนที่กำหนดไว้ ทั้งในส่วนของเนื้อหา ตัวอย่างเรื่องสั้น/สถานการณ์ที่นำมาเป็นโจทย์ปัญหาในศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำการวิเคราะห์ ตีความ ประเมินเนื้อหา และหาข้อสรุปแนวทางการแก้ไข รวมถึงสามารถนำไปต่อยอดสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานได้

2.2 มีความยาวของวิดีโอที่สั้นระหว่าง 3-5 นาที เพื่อให้ยังอยู่ในความสนใจของผู้เรียน

2.3 มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของวิดีโอที่นำมาประกอบการเรียนรู้ โดยต้องระบุไว้แหล่งที่มาทุกครั้งที่ใช้งาน

2.4 มีการเลือกใช้วิดีโอที่สั้นจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เช่น องค์กรหรือหน่วยงานของภาครัฐ/เอกชน หรือสถาบันการศึกษา เป็นต้น

3. เครื่องมือจัดการเรียนรู้ในลักษณะการสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ใช้โปรแกรม Facebook ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีรูปแบบการใช้งานที่ไม่ซับซ้อนและหลากหลาย โดยจะใช้ในส่วนของ การทำกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน (Flipped classroom) ตามขั้นของกระบวนการเรียนรู้แบบ ปัญหาเป็นฐาน (PBL) โดยกำหนดบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในการใช้เครื่องมือ ดังนี้

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> • สร้างกลุ่มเฉพาะเพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้เรียน • กำหนดกิจกรรมจากประเด็นปัญหา • ช่วยเหลือ แนะนำ กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่ละขั้นตอนตามกระบวนการ PBL • ติดตามความก้าวหน้าการเรียนรู้และการทำกิจกรรมในแต่ละบทเรียนของผู้เรียนแต่ละคน • สังเกตพฤติกรรมที่สะท้อนการเรียนรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ระหว่างการทำกิจกรรม จากการแสดงความคิดเห็น แบ่งปันข้อมูล ชิ้นงาน และการพูดคุยระหว่างผู้เรียน • บันทึกร่องรอยของการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อนำไปวิเคราะห์และประเมินพฤติกรรม การรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> • เข้าร่วมกลุ่มเพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้สอนและผู้เรียนด้วยตนเอง • ผู้เรียนทำกิจกรรมจากประเด็นปัญหาที่ได้รับ • นำเสนอข้อมูล จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง • อภิปราย แลกเปลี่ยนข้อมูล ทั้งข้อความ ภาพ วิดีทัศน์ ระหว่างผู้เรียน • แสดงความคิดเห็นผ่านกระดานสนทนา • การประชุมกลุ่มแบบออนไลน์ • นำเสนอชิ้นงานที่ผู้เรียนได้รับมอบหมายในแต่ละบทเรียน

4. แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อเลือกจากประเด็นปัจจุบันที่เป็นที่เกิดขึ้นและเป็น ที่สนใจ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึง เข้าใจ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน โดยผู้เรียน สามารถสังเกต ศึกษาประเด็นปัญหาต่าง ๆ หรือวิเคราะห์เนื้อหาของสารได้จากทั้งแหล่งข้อมูลเอกสาร ที่ผู้สอนกำหนดให้ และจากแหล่งอื่น ๆ ที่ผู้เรียนสามารถพบเจอได้ด้วยตนเอง เช่น ข่าวสารบนหน้า หนังสือพิมพ์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ข่าวสารจากสื่อภาพและเสียง ทั้งจากวิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น และ จากโปรแกรมสืบค้นออนไลน์รวมถึงโปรแกรมสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสนใจ รวมถึงศึกษา เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ในส่วนของภาครัฐและองค์กรทางการศึกษา ในปัจจุบันสามารถแบ่งกลุ่มของ แหล่งเรียนรู้ออกเป็น 2 กลุ่ม หลัก ๆ ได้แก่ กลุ่มแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ สามารถจัดกลุ่มแหล่งเรียนรู้ได้ ดังต่อไปนี้

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เป็นลักษณะของสื่อใหม่ ที่ต้องอาศัยการสื่อสารผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้รับสารสามารถเป็นผู้ส่งสารได้โดยทันที หรือสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ส่งสารได้ อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาได้ทุกช่วงเวลาตามสะดวก สามารถกำหนดประเภทแหล่ง การเรียนรู้ออนไลน์ได้ ดังนี้

1. เว็บไซต์ข่าว

- 1.1 สำนักข่าวไทย www.MOCT.net
- 1.2 ไทยรัฐออนไลน์ www.thairath.co.th
- 1.3 ข่าวสด www.khaosod.co.th
- 1.4 ผู้จัดการออนไลน์ www.mrgonline.com
- 1.5 มติชน www.matichon.co.th
- 1.6 โพลส์ทูเดย์ www.posttoday.com
- 1.7 เดลินิวส์ www.dailynews.co.th

2. เว็บไซต์หน่วยงาน/การศึกษา

- 2.1 ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย Anit-Fake News Center Thailand
www.antifakenewscenter.com
- 2.2 สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
www.childmedia.net
- 2.3 ศูนย์ข้อมูลสื่อสร้างสรรค์เพื่อสุขภาพ
www.healthymediahub.com
- 2.4 ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
www.bict.moe.go.th

2.5 ชัวร์ก่อนแชร์ Sure And Share

<https://tna.mcot.net/category/sureandshare>

2.6 Thai MOOC หัวข้อ Media literacy

www.thaimooc.org/courses

3. เว็บไซต์ YouTube

3.1 ThaiPBS : รู้เท่าทันสื่อ Media Literacy

<https://program.thaipbs.or.th/MediaLiteracy>

3.2 The Knowledge รู้เท่าทันสื่อ

<https://youtu.be/O-O5K-JkU3M>

4. สื่อสังคมออนไลน์

4.1 ข้อมูลข่าวสารจากเว็บไซต์ Facebook

4.2 ข่าวสาร การส่งต่อข้อมูลจากโปรแกรมสนทนา Line

4.3 ข้อมูลข่าวสารที่เป็นกระแส หรือที่กำลังเป็นที่สนใจจากสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Twitter TikTok เป็นต้น

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เป็นลักษณะของสื่อดั้งเดิม ที่มีการสื่อสารทางเดียว โดยผู้รับสาร ทำหน้าที่รับสารได้เพียงอย่างเดียว และผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาได้ตามตารางเวลาที่กำหนดเท่านั้น สามารถกำหนดประเภทแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ได้ ดังนี้

1. รายการต่าง ๆ ทางโทรทัศน์
2. สื่อโฆษณาทางวิทยุ
3. หนังสือพิมพ์ / นิตยสาร / ประกาศโฆษณา

องค์ประกอบที่ 6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน

กระบวนการจัดการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีกระบวนการ ดังต่อไปนี้

1. เตรียมความพร้อมก่อนเรียน

ผู้สอนทำการอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อฯ ได้แก่ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีการเรียนการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้าน กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ โดยทำการเรียนรู้ในชั้นเรียนร่วมกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมและเกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่ตรงกัน

กิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอน กระบวนการเรียนรู้ ของรูปแบบฯ ให้กับผู้เรียน ในชั้นเรียนแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face)

สื่อการเรียนรู้

คู่มือการเรียนรู้พร้อมไฟล์นำเสนอกระบวนการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อฯ สำหรับผู้เรียน

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> ชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอน กระบวนการเรียนรู้ เนื้อหา เกณฑ์การวัดและประเมินผล เงื่อนไขและข้อตกลงในการเรียนรู้ ลักษณะชิ้นงานและการทดสอบต่าง ๆ แจกคู่มือการเรียนรู้ ตอบข้อซักถามของผู้เรียนในประเด็นที่เกี่ยวข้อง 	<ul style="list-style-type: none"> รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอน กระบวนการเรียนรู้ เนื้อหา เกณฑ์การวัดและประเมินผล เงื่อนไขข้อตกลงต่าง ๆ ในการเรียนรู้ลักษณะชิ้นงานและการทดสอบต่าง ๆ ร่วมกับผู้สอนและผู้เรียนด้วยกัน ซักถามในประเด็นที่สงสัยและแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอร่วมกัน

2. ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือ

ผู้สอนทำการอธิบายและสาธิตวิธีเข้าใช้โปรแกรมการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ และในส่วนของกรเรียนเนื้อหาด้วยวีดิทัศน์และไฟล์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ โปรแกรม Google classroom, YouTube รวมถึงการสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ โปรแกรม Facebook โดยการสร้างกลุ่มสำหรับการสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกลุ่ม

จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เรียนทดลอง ฝึกการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อฯ ได้แก่ เนื้อหา กิจกรรมการสนทนาระหว่างผู้เรียน-ผู้สอน และผู้เรียน-ผู้เรียน

กิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนอธิบายและสาธิตวิธีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และผู้เรียนฝึกการใช้เครื่องมือไปพร้อมกับผู้สอน ในชั้นเรียนแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face)

สื่อการเรียนรู้

ระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ ตัวอย่างเนื้อหาบทเรียน กิจกรรม และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ Google classroom, YouTube, Facebook

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> อธิบายและสาธิตวิธีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตอบข้อซักถามต่าง ๆ และให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือที่เกี่ยวข้องบนเครือข่ายออนไลน์ สังเกตผู้เรียนแต่ละคนในการฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือ เพื่อประเมินความสามารถของผู้เรียนในเบื้องต้น สร้างกลุ่มใน Facebook เพื่อทำกิจกรรมร่วมกันและติดต่อสื่อสาร 	<ul style="list-style-type: none"> รับฟังการอธิบายและสาธิตวิธีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจากผู้สอน ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือที่เกี่ยวข้องบนเครือข่ายออนไลน์ เพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหาในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซักถามเมื่อเกิดข้อสงสัยหรือเกิดปัญหาในการปฏิบัติจริง เข้าร่วมกลุ่มใน Google classroom เข้าร่วมกลุ่มใน Facebook เพื่อทำกิจกรรมและติดต่อสื่อสาร

3. ทดสอบก่อนเรียน

ผู้สอนนำแบบทดสอบก่อนเรียน ได้แก่ แบบวัดความรู้เท่าทันสื่อให้ผู้เรียนได้ทำการทดสอบเพื่อประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อในเบื้องต้น ก่อนผู้เรียนจะเข้ารับการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ

จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้สอนทราบถึงทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน โดยประเมินจากคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทดสอบ จัดเตรียมข้อสอบและดำเนินการสอบรายบุคคล โดยกำหนดเวลาในการทำข้อสอบ ทำการสอบภายในชั้นเรียน

สื่อการเรียนรู้

แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ กำหนดเวลาการทำแบบทดสอบ 40 นาที เป็นการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อโดยอิงจากองค์ประกอบหลักของการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) 4 ด้าน

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> จัดเตรียมแบบทดสอบก่อนเรียน ชี้แจงและควบคุมการทดสอบให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย ข้อสอบจะออกแบบจากองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเข้าถึง / รับสื่อ (access) การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ (analyze) การประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation) และการสร้างสรรค์ (Create) ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบด้วยตนเอง โดยไม่สามารถช่วยเหลือกันได้ 	<ul style="list-style-type: none"> รับทราบข้อกำหนด และเงื่อนไขในการทดสอบ และทำแบบทดสอบ ทำแบบทดสอบด้วยตนเอง โดยไม่สามารถซักถามกันได้ ทำแบบทดสอบก่อนเรียนภายในเวลาที่กำหนด

4. การจัดการเรียนการสอน แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ด้วยห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ร่วมกับสื่อสังคม (Social media) โดยเรียนรู้เนื้อหา นอกห้องเรียน (Out-of-class learning) ด้วยตัวผู้เรียนเอง และกลับเข้าชั้นเรียน (In-class learning) เพื่อทำกิจกรรมตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในลักษณะกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน มีการกำหนดเนื้อหา บทเรียนการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 4 บทเรียน

กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม มี 6 ขั้นตอน เป็นหลัก เรียกว่า SUSBSP Model ดังนี้

4.1 SUSBSP1 ชั้นศึกษาปัญหา (Self-study: S)

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนเข้าศึกษาเนื้อหาบทเรียนจาก Google classroom ที่ผู้สอน กำหนดบทเรียนไว้ โดยผู้เรียนจะต้องทำการศึกษาเนื้อหาบทเรียนและทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องให้เสร็จสิ้น ที่ละบทเรียน ตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) แล้วจึงจะเริ่มเรียนบทเรียนถัดไปได้ โดยมีทั้งหมด 4 บทเรียน ซึ่งผู้เรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองนอกห้องเรียน และทำกิจกรรมที่ได้รับ มอบหมายในแต่ละบทเรียนรวมถึงการพูดคุยสื่อสารระหว่างกัน ผ่านกลุ่ม Facebook ที่ผู้สอนสร้างขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาในแต่ละบทเรียนของการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งหมด 4 บทเรียน ในรูปแบบบทเรียนบนเครือข่าย

2. เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาทำความเข้าใจหลักการของการรู้เท่าทันสื่อ

สื่อการเรียนรู้

1. เนื้อหาบทเรียนบนเครือข่าย

2. วิดีทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย คลิปตัวอย่างข่าวลวง การโฆษณาสินค้าที่มีเนื้อหาเกินจริง รายการที่นำเสนอประเด็นปัจจุบันที่เป็นกระแสในสื่อออนไลน์ เป็นต้น

3. การสนทนาแลกเปลี่ยนบนเครือข่าย

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> เตรียมเนื้อหาบทเรียนในระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ ติดตาม บันทึกการเข้าเรียน การทำกิจกรรมของผู้เรียน ติดตามการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการสนทนา การเรียนเนื้อหาบทเรียนออนไลน์ ช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ และสามารถแก้ปัญหาให้ผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว 	<ul style="list-style-type: none"> เรียนรู้เนื้อหาจากบทเรียนผ่านระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยตนเอง สอบถามผู้สอนเมื่อประสบปัญหาระหว่างการศึกษานี้หาด้วยตนเอง สามารถทบทวนเนื้อหาด้วยตนเองได้ไม่จำกัดตามการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล พูดคุยแลกเปลี่ยนกันในเบื้องต้นระหว่างการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)
	ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาตามบทเรียนที่กำหนดด้วยตนเอง โดยศึกษาเนื้อหา และทำกิจกรรมให้เสร็จสิ้นที่ละบทเรียน ตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบ ปัญหาเป็นฐาน (PBL) แล้วจึงจะเริ่มเรียนบทเรียนถัดไปได้ มีทั้งสิ้น 4 บทเรียน ได้แก่

การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)
	<p>บทเรียน 1 รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สื่อใหม่ 2. การรู้เท่าทันสื่อ 3. องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4. อิทธิพลและผลกระทบของสื่อ <p>บทเรียน 2 การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การวิเคราะห์สื่อด้วย 5W1H 2. การรู้เท่าทันประเด็นปัจจุบันจากสื่อ 3. ลักษณะของข้อมูล 4. การประเมินคุณค่าของสื่อ <p>บทเรียน 3 ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายและลักษณะรูปแบบของข่าวลวง 2. รู้เท่าทันข่าวลวงออนไลน์ 3. กระบวนการตรวจสอบข่าวลวง 4. รูปแบบการระรานทางไซเบอร์ <p>บทเรียน 4 สร้างสื่อสร้างสรรค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. รูปแบบสื่อสร้างสรรค์ในปัจจุบัน 2. การออกแบบสื่อ 3. เครื่องมือในการผลิตสื่อ 4. การเผยแพร่สื่อ
<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบบสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2. แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน 3. ติดตามการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการสนทนา การเรียนเนื้อหาบทเรียนออนไลน์ 	

4.2 SUSBSP 2 ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Understanding of Problem: U)

ในขั้นตอนนี้ ผู้สอนจะทำการกำหนดประเด็นปัญหา/สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อตามแต่ละบทเรียน และให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหา/สถานการณ์ และวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ 5WH1 ด้วยตนเอง โดยคำตอบที่ได้นั้นจะมาจากพื้นความรู้เดิมและการเชื่อมโยงความรู้ใหม่ที่ได้ศึกษาจากเนื้อหาบทเรียนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนเอง จากนั้นทำการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในประเด็นปัญหา/สถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนดไว้
2. ผู้เรียนแต่ละคนสามารถวิเคราะห์ประเด็นปัญหา/สถานการณ์เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อนำมาใช้ในการตอบคำถาม/แก้ปัญหาที่ได้รับ

สื่อการเรียนรู้

1. ประเด็นปัญหาที่ผู้สอนกำหนด ซึ่งเป็นประเด็นปัจจุบันที่ใกล้ตัวผู้เรียน ให้สามารถมองเห็นภาพได้อย่างชัดเจน โดยจะเป็นลักษณะของบทความข่าวสาร คลิปประเด็นเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น ข่าวลวง โฆษณาเกินจริง หรือข้อมูลชวนเชื่อต่าง ๆ เป็นต้น
2. แหล่งข้อมูล เช่น เว็บไซต์ข่าว เว็บไซต์สืบค้นออนไลน์ ข้อมูลจากหน่วยงานที่เชื่อถือได้ เช่น หน่วยงานการศึกษา หน่วยงานราชการ เป็นต้น
3. สื่อ Social Media เช่น Facebook/ Line/ TikTok เป็นต้น

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> • กำหนดประเด็นปัญหา/สถานการณ์เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน • ช่วยเหลือหรือเป็นผู้แนะนำในกรณีที่ผู้เรียนติดปัญหาหรือไม่เข้าใจ • สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรม (แบบสังเกตพฤติกรรมฯ) • เก็บร่องรอยในการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ 	<ul style="list-style-type: none"> • ทำความเข้าใจในประเด็นปัญหา/สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน • ตอบคำถามจากการวิเคราะห์ด้วยตนเองตามเทคนิค 5W1H (Who ใคร / What ทำอะไร / Where ที่ไหน / When เมื่อไหร่ / Why ทำไม / How อย่างไร) • สอบถามผู้สอนเมื่อประสบปัญหาระหว่างการศึกษาเนื้อหาด้วยตนเอง • พูดคุยแลกเปลี่ยนกันระหว่างกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์

กิจกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)
	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนกำหนดประเด็นปัญหา/สถานการณ์การเรียนรู้เท่าทันสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียนขึ้น - ผู้สอนทำการนัดหมายเวลาและกำหนดเงื่อนไขในการปล่อยคำถามผ่านกลุ่ม Facebook เพื่อให้ผู้เรียนเข้ามาทำกิจกรรมพร้อมกัน โดยจะตั้งทีละคำถามและให้ผู้เรียนตอบคำถามเดียวกันให้ครบ โดยมีการกำหนดเวลาในการตอบ และมีการให้คะแนนลดหลั่นตามลำดับในการตอบคำถามของแต่ละคน - ผู้เรียนทำการวิเคราะห์ด้วยตนเองและตอบคำถามจากความรู้เดิมที่มี ผสานความรู้ใหม่ที่ได้รับจากชั้น PBL1 เท่านั้น โดยไม่อนุญาตให้ค้นหาข้อมูลใด ๆ เพิ่มเติม - ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียน ให้เกิดการแสดงความคิดเห็นจากคำถามที่ได้รับ โดยมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (กลุ่ม Facebook)
<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมการตอบคำถาม 2. แบบสังเกตพฤติกรรมกรรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3. แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน 4. แบบประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน 5. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ 	

4.3 SUSBSP 3 ชั้นการศึกษาค้นคว้า (Searching Data: S)

ในขั้นนี้ผู้สอนจะให้ผู้เรียนเป็นผู้ตั้งคำถามกลับไปยังประเด็นปัญหา/สถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อที่ผู้เรียนได้ตอบคำถามในขั้น SUSBSP 2 โดยกำหนดเงื่อนไขให้ผู้เรียนจับคู่กันและกำหนดประเด็นปัญหาโดยข้อความถามต้องไม่ซ้ำกัน ทำการโพสต์ข้อความถามของตัวเองและช่วยกันวิเคราะห์หาวางแผนค้นหาข้อเท็จจริงของคำตอบโดยการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลที่ผู้เรียนเลือกโดยให้พูดคุยกันผ่านกระดานสนทนาในกลุ่ม Facebook ของแต่ละหัวข้อคำถาม และผู้เรียน

สามารถติดต่อพูดคุยกับผู้สอนได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้สอนแนะนำเมื่อเกิดปัญหาระหว่างการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้รับ และจำแนกประเด็นสถานการณ์เพื่อตั้งข้อสังเกตหรือข้อคำถามและค้นหาคำตอบอย่างเป็นระบบ

2. เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเลือกเข้าถึงแหล่งข้อมูลและวิธีการในการเรียนรู้ การวิเคราะห์เนื้อหา รวมถึงการเลือกใช้และประเมินข้อมูลได้

สื่อการเรียนรู้

1. ประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนตั้งขึ้นเพื่อทำการวิเคราะห์และสืบค้นข้อเท็จจริง โดยต่อยอดจากประเด็นปัญหาที่ผู้สอนกำหนดในชั้น **SUSBSP 2**

2. แหล่งข้อมูล เช่น เว็บไซต์ข่าว เว็บไซต์สืบค้นออนไลน์ ข้อมูลจากหน่วยงานที่เชื่อถือได้ เช่น หน่วยงานการศึกษา หน่วยงานราชการ เป็นต้น

3. สื่อ Social Media เช่น Facebook/ Line/ Twitter เป็นต้น

4. บทความหรือกรณีศึกษาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริง

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> • ช่วยเหลือ ติดตาม กระตุ้นการทำกิจกรรม • สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรม (แบบสังเกตพฤติกรรมฯ) • เก็บร่องรอยในการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ 	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนแลกเปลี่ยนข้อมูล/กระบวนการในการหาคำตอบ ระหว่างคู่ของตนเอง • นำเสนอคำตอบที่ผ่านการวิเคราะห์หาคำตอบเรียบร้อยแล้วโพสต์ลงในกลุ่ม • สอบถามผู้สอนเมื่อประสบปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม • พูดคุยแลกเปลี่ยนกันระหว่างกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์

กิจกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)
	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนทำการนัดหมายเวลาและกำหนดเงื่อนไขในการปล่อยคำถามผ่านกลุ่ม Facebook เพื่อให้ผู้เรียนเข้ามาทำกิจกรรมพร้อมกัน - กำหนดเงื่อนไขให้ผู้เรียนจับคู่กันและให้ผู้เรียนช่วยกันกำหนดประเด็นปัญหาที่สงสัยขึ้นเองโดยข้อความต้องไม่ซ้ำกันในแต่ละคู่ ทำการโพสต์ข้อความของตัวเองและช่วยกันวิเคราะห์วางแผนค้นหาข้อเท็จจริงของคำตอบ - ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลที่ผู้เรียนเลือก โดยให้พูดคุยกันผ่านกระดานสนทนาในกลุ่ม Facebook ของแต่ละหัวข้อคำถาม - ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียน ให้เกิดการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (กลุ่ม Facebook)
<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมที่มอบหมาย 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2. แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน 4. ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ 	

4.4 SUSBSP 4 ชั้นสังเคราะห์ปัญหา (Brainstorm)

เป็นการเข้าชั้นเรียนของผู้เรียนเพื่อร่วมกันทำกิจกรรม หลังจากที่ผู้เรียนได้ทำการศึกษาเนื้อหา โจทย์ประเด็นปัญหาจากผู้สอนนอกห้องเรียนโดยการทำกิจกรรมบนเครือข่ายออนไลน์ ในขั้นนี้ผู้เรียนจะต้องทำกิจกรรมในลักษณะการรวมกลุ่มกัน แก้ปัญหาหรือค้นหาข้อเท็จจริงจากโจทย์ที่ได้รับ โดยผู้สอนจะแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยการสุ่มเลือกหรือเจาะจงก็ได้ และกำหนดประเด็นปัญหา/สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดนทำการสุ่มเลือก 1 กลุ่มต่อ 1 ประเด็น และสมาชิกต้องร่วมกันทำกิจกรรมตามที่กำหนดและทำการอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูล แสดงความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาและเพิ่มเติมข้อมูลในส่วนที่เป็นความคิดเห็นร่วมกันของกลุ่ม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่แต่ละคนได้รับและค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อร่วมกันหาแนวทางให้เกิดการแก้ปัญหาที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2. ผู้เรียนสามารถเข้าใจและอธิบายได้ถึงลักษณะของข้อมูลหรือสารที่ต้องการสื่อวิเคราะห์จำแนกด้วยชุดคำถามที่ผู้สอนกำหนดไว้

3. สมาชิกกลุ่มอภิปรายข้อมูลและแสดงความคิดเห็นเพื่อสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ร่วมกัน

สื่อการเรียนรู้

1. ประเด็นปัญหาที่ผู้สอนกำหนดให้ กลุ่มละ 1 ประเด็น โดยนำมาจากประเด็นที่เป็นที่สนใจและเกิดขึ้นจริง ได้แก่ บทความ ภาพนิ่ง คลิปวิดีโอ โฆษณา

2. แหล่งข้อมูล เช่น เว็บไซต์ข่าว เว็บไซต์สืบค้นออนไลน์ ข้อมูลจากหน่วยงานที่เชื่อถือได้ เช่น หน่วยงานการศึกษา หน่วยงานราชการ เป็นต้น

3. สื่อ Social Media เช่น Facebook/Line/Twitter เป็นต้น

4. บทความหรือกรณีศึกษาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริง

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> • ช่วยเหลือ ติดตาม กระตุ้นการทำกิจกรรม • สังเกตการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับทักษะในการรู้เท่าทันสื่อระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม • ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม และการแสดงความคิดเห็นรายบุคคลภายในกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนแลกเปลี่ยนข้อมูล/กระบวนการในการหาคำตอบ ภายในกลุ่ม • ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลผ่านการวิเคราะห์หาคำตอบเรียบร้อยภายในกลุ่ม • ผู้เรียนอภิปราย แสดงความคิดเห็นของตนเองและร่วมกันหาแนวทางแก้ปัญหาและเพิ่มเติมข้อมูลส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์ร่วมกันในกลุ่ม • สอบถามผู้สอนเมื่อประสบปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)
<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนจะแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยการสุ่มเลือกหรือเจาะจง - ผู้สอนกำหนดประเด็นปัญหา/สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดนทำการสุ่มเลือก 1 กลุ่มต่อ 1 ประเด็น 	

การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)
<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันแก้ปัญหาหรือค้นหาข้อเท็จจริงจากโจทย์ที่ได้รับ - ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ด้วยข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นของแต่ละคน นำมาอภิปรายร่วมกัน เพื่อหาข้อสรุปที่ทุกคนในกลุ่มเห็นพ้องต้องกัน - ในกรณีที่ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายแล้วเกิดข้อสังเกตหรือประเด็นน่าสนใจอื่น ๆ ผู้เรียนจะร่วมทำการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำมาเติมเต็มให้เกิดการแก้ปัญหาที่สมบูรณ์ 	
<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน 2. สังเกตการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม 3. ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มและการแสดงความคิดเห็นรายบุคคลภายในกลุ่ม 	

4.5 SUSBSP 5 ชั้นสรุปการเรียนรู้ (Summary)

เป็นขั้นของการสรุปและประเมินผลข้อมูลที่ผ่านขั้น SUSBSP 4 เพื่อนำเสนอวิธีการในการแก้ประเด็นปัญหา/สถานการณ์ที่ได้รับอย่างเหมาะสม หรือนำไปใช้ได้กับเหตุการณ์จริงที่อาจเกิดขึ้น และสามารถถ่ายทอดหรือรายงานผลการศึกษาออกมาในรูปแบบของชิ้นงานต่าง ๆ ที่สามารถวัดและประเมินผลได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถสรุปผลแนวทางการแก้ปัญหาจากประเด็นปัญหา/สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงที่ได้รับจากผู้สอน
2. ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและวิธีการแก้ปัญหาเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพิ่มเติมระหว่างกลุ่มอื่น ๆ

สื่อการเรียนรู้

1. ข้อมูลที่นำมาอภิปรายร่วมกันทั้งในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม
2. ข้อสรุปที่ได้จากการทำกิจกรรมกลุ่ม

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> • ช่วยเหลือ ติดตาม กระตุ้นการทำกิจกรรม • สังเกตการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับทักษะในการรู้เท่าทันสื่อระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม • ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม และการแสดงความคิดเห็นรายบุคคลภายในกลุ่ม • กำหนดให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานและประเมินผลงานของผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนนำเสนอผลการสรุปผลวิธีการในการแก้ปัญหาของกลุ่ม และนำเสนอภายในชั้นเรียน • ผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ สามารถเสนอแนะหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ • ผู้เรียนร่วมกันออกแบบผลงานเพื่อนำเสนอทั้งภายในชั้นเรียนและเผยแพร่สู่สาธารณะได้ • ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกัน • สอบถามผู้สอนเมื่อประสบปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)
<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนนำเสนอผลการสรุปผลวิธีการในการแก้ปัญหาของกลุ่ม และนำเสนอภายในชั้นเรียน - ผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ สามารถเสนอแนะหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ - นำแนวทางในการแก้ปัญหาที่ได้ไปพัฒนาเป็นผลงานรูปธรรมที่สามารถเผยแพร่ ส่งต่อองค์ความรู้สู่สาธารณะได้ 	
การวัดและประเมินผล <ol style="list-style-type: none"> 1. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน 2. สังเกตการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม 3. ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มและการแสดงความคิดเห็นรายบุคคลภายในกลุ่ม 	

4.6 SUSBSP 6 ชี้นำเสนอผลงาน (Presentation: P)

เป็นขั้นที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาด้วยตนเอง เป็นทั้งผลงานกลุ่มและผลงานเดี่ยว โดยทำการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะผ่านสื่อสังคมออนไลน์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นไปต่อยอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่สามารถถ่ายทอดให้กับผู้อื่นได้เกิดการตระหนักรู้เช่นเดียวกับผู้เรียนโดยตรง
 2. ผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่ในรูปแบบของตนเองทั้งผลงานส่วนบุคคลและผลงานกลุ่ม
- ### สื่อการเรียนรู้
1. โปรแกรมออนไลน์ที่สามารถสร้างผลงานในรูปแบบ ต่าง ๆ ได้ เช่น Infographic, Short-Form Video เป็นต้น
 2. ผลงานที่กลุ่มผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้น

บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<ul style="list-style-type: none"> • ช่วยเหลือ ติดตาม กระตุ้นการทำกิจกรรม • สังเกตการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับทักษะในการรู้เท่าทันสื่อระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม • ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม และการแสดงความคิดเห็นรายบุคคลภายในกลุ่ม • กำหนดให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานและประเมินผลงานของผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนร่วมกันออกแบบผลงานเพื่อนำเสนอทั้งภายในชั้นเรียนและเผยแพร่สู่สาธารณะได้ • ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกัน • สอบถามผู้สอนเมื่อประสบปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)
<ul style="list-style-type: none"> - ร่วมกันออกแบบสื่อสร้างสรรค์จากการระดมความคิดของกลุ่มเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ หรือถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบของตนเองได้ - แนะนำ/ฝึกปฏิบัติด้วยเครื่องมือ (โปรแกรมอย่างง่าย) - นำแนวทางในการแก้ปัญหาที่ได้ไปพัฒนาเป็นผลงานรูปธรรมที่สามารถเผยแพร่ ส่งต่อองค์ความรู้สู่สาธารณะได้ 	

การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)
การวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน 2. สังเกตการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม 3. ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มและการแสดงความคิดเห็นรายบุคคลภายในกลุ่ม	

5. วัดและประเมินผลหลังเรียน

เป็นการประเมินการเรียนรู้ในขั้นตอนสุดท้ายของการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ โดยกำหนดลักษณะการประเมินผล 3 ลักษณะ ได้แก่

5.1 ประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน (งานรายบุคคลและงานกลุ่ม)

5.2 ประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

5.3 ประเมินจากแบบทดสอบหลังเรียนซึ่งเป็นแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อฉบับเดียวกับ

ที่ผู้เรียนได้ทำการทดสอบก่อนเรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อประเมินการรู้เท่าทันสื่อหลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ

กิจกรรม

ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทดสอบ จัดเตรียมข้อสอบและดำเนินการสอบรายบุคคล

สื่อการเรียนรู้

แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ กำหนดเวลาการทำแบบทดสอบ 40 นาที เป็นการวัดการรู้เท่าทันสื่อโดยอิงจากองค์ประกอบหลักของการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy)

บทบาทผู้สอน

ผู้สอนจัดเตรียมแบบทดสอบก่อนเรียน และดำเนินทดสอบกับผู้เรียน รวมทั้งควบคุมการทดสอบให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย โดยข้อสอบจะออกแบบจากองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเข้าถึง/รับสื่อ (access) การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ (analyze) การประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation) และการสร้างสรรค์ (Create)

บทบาทผู้เรียน

ทำแบบทดสอบหลังเรียนภายในเวลาที่กำหนด

องค์ประกอบที่ 7 การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลของผู้เรียนตามการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการประเมินการเรียนรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การเข้าถึง/รับสื่อ (access) คือ ผู้เรียนสามารถเลือกรับสื่อจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ รับรู้และเข้าใจเนื้อหา ความหมาย คำศัพท์ของสื่อประเภทต่าง ๆ และสามารถคัดกรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2. การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ (analyze) คือ การวิเคราะห์ตีความเนื้อหาของสื่อที่ได้รับแต่ละประเภทว่าสื่อต้องการนำเสนออะไร หรือมีผลกระทบต่อสิ่งใดบ้างทั้งในทางบวกและลบ โดยสามารถเปรียบเทียบข้อเท็จจริง ความแตกต่าง ความคิดเห็นหรือลำดับความสำคัญของเนื้อหาได้ด้วยพื้นฐานความรู้เดิมและการเพิ่มเติมประสบการณ์จากการความรู้ใหม่

3. การประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation) คือ ผู้เรียนสามารถประเมินเนื้อหาของสื่อจากการวิเคราะห์ตีความด้วยเหตุและผลว่าสื่อนั้นมีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยอย่างไร หรือสามารถนำเนื้อหาไปใช้ต่อยอดให้เกิดความหลากหลายมากขึ้น

4. การสร้างสรรค์ (Create) คือ ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์หรือส่งต่อเนื้อหาในรูปแบบของตนเอง จากการสรุปข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์ประเมินเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้โดยอาจใช้เทคโนโลยีในหลากหลายรูปแบบเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหา

การวัดและประเมินผลของรูปแบบ ออกแบบโดยการพิจารณาเนื้อหาและกระบวนการจัดการเรียนรู้ ครอบคลุม 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การวัดและประเมินผลก่อนเรียน

เป็นการวัดและประเมินพื้นฐานความสามารถของการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนแต่ละบุคคล ก่อนเริ่มกระบวนการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ที่พัฒนาขึ้น เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับผู้สอนในการวางแผนชี้แนะในกระบวนการเรียนด้วยตนเองและในการทำกิจกรรมกลุ่ม โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียน เป็นชุดข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ โดยอ้างอิงเนื้อหาจากองค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าถึง ด้านการวิเคราะห์ ด้านการประเมิน และด้านการสร้างสรรค์ ด้านละ 10 ข้อ โดยมีคะแนนเต็ม 40 คะแนน และนำข้อมูลคะแนนดังกล่าวใช้ในการเปรียบเทียบพัฒนาการความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

ระยะที่ 2 การวัดและประเมินผลระหว่างเรียน

เป็นการวัดและประเมินผลระหว่างกระบวนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ในทุก ๆ ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินจากแบบฝึกทำยบท โจทย์ที่ได้มอบหมายเป็นผลงานจากการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน กำหนดเกณฑ์การประเมินผลงานการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนฯ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการออกแบบผลงาน 2) ด้านภาษาในการสื่อสาร และ 3) ด้านเนื้อหา และในแต่ละขั้นของกระบวนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ จะทำการประเมินในส่วนของคุณลักษณะความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนที่แสดงออกทั้งจากคำถามทำยบทเรียน ประเด็นปัญหาที่ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนหาแนวทางในการแก้ปัญหาตามที่ได้รับมอบหมาย เช่น การเข้าถึงสื่อ ผู้เรียนสามารถเลือกเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้หรือไม่ สามารถเลือกแหล่งข้อมูลที่มีข้อมูลประกอบการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม หรือสามารถเข้าใจศัพท์หรือสัญลักษณ์เฉพาะในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์และเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้ อีกทั้งสามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับทั้งจากการค้นหาด้วยตนเองหรือจากการรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ว่าข้อมูลที่ได้รับนั้นเป็นข้อเท็จจริงหรือเป็นเพียงความคิดเห็นส่วนบุคคล สามารถประเมินคุณค่าของข้อมูลที่ได้รับและประมวลเป็นสารสนเทศที่มีคุณภาพและสามารถส่งต่อข้อมูลนั้น ๆ ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้เรียนออกแบบได้ด้วยตนเอง เช่น การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุและผล หรือการส่งต่อข้อมูลในรูปแบบสื่อภาพ วิดิทัศน์ หรือบทความต่าง ๆ ได้ และเลือกเครื่องมือในการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมและทันสมัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระหว่างที่ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหา และสนทนาระหว่างกัน รวมถึงการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน โดยกำหนดการประเมินตามสภาพจริงด้วยเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค 4 ระดับ กำหนดการผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
2. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการประเมินผลงานของผู้เรียนที่สร้างสรรค์ขึ้น หลังกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียนทั้งผลงานเดี่ยวและผลงานกลุ่ม โดยกำหนดการประเมินตามสภาพจริง ด้วยเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค 4 ระดับ กำหนดการผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป

ระยะที่ 3 การวัดและประเมินผลหลังเรียน

เป็นการวัดและประเมินผู้เรียนในความสามารถของการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 ด้าน โดยหลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ผู้เรียนจะต้องทำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียน แบบทดสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลของการเรียนรู้ความเข้าใจและพัฒนาการด้านการรู้เท่าทันสื่อที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนเป็นความสามารถที่เกิดขึ้นจากภายในตัวผู้เรียนเอง อีกทั้งยังมีการประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง เป็นการประเมิน

ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อด้วยตัวผู้เรียนเองทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการเข้าถึง เช่น สามารถจดจำ เข้าใจความหมายคำศัพท์ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสารได้ ตัวอย่างเช่น # @ location เป็นต้น ความสามารถในการวิเคราะห์/ตีความ เช่น สามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็นได้ หรือ บอกได้ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น/ กับใคร/ที่ไหน/เมื่อไหร่ เป็นต้น ความสามารถในการประเมิน เช่น ประเมินคุณค่าของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับได้ หรือ บอกประโยชน์ และโทษของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ เป็นต้น และความสามารถในการสร้างสรรค์ เช่น การสื่อสารแสดงความคิดเห็นโดยใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมผ่าน social media ได้ หรือเผยแพร่เนื้อหาได้ในแบบของตนเอง โดยผ่านการวิเคราะห์ ประเมิน และสรุปออกมาจากความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องและเชื่อถือได้ จากนั้นทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ เพื่อรวบรวมคะแนนนำเสนอเป็นข้อเสนอแนะต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

1. แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ เป็นการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อโดยอิงจากองค์ประกอบหลักของการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) 4 ด้าน เป็นข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน จำนวน 40 คะแนน เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียน จากนั้นทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเพื่อประเมินความสามารถที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ

2. แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง เป็นแบบประเมินความสามารถ พฤติกรรม เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อด้วยตัวผู้เรียนเอง 4 ด้าน อ้างอิงจากองค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ โดยการให้คะแนนจะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จากความสามารถมากที่สุดไปหาความสามารถน้อยที่สุด และรวบรวมคะแนนหาค่าเฉลี่ยเพื่อแปลผลคะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการประเมินผลการใช้รูปแบบในการจัดการเรียนรู้ ประเมิน โดยผู้เรียน แบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของ ลิเคอร์ท (รายละเอียดในบทที่ 3) โดยกำหนดหัวข้อในการศึกษา ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหาในการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านฯ โดยแบ่งการประเมินเป็นหัวข้อย่อย 2 หัวข้อ ได้แก่ การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning) และการเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)

ตอนที่ 2 การนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้

การนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้ต้องดำเนินการตามเงื่อนไข และข้อจำกัดบางประการ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ออกแบบสำหรับการนำไปใช้กับผู้เรียนในระดับปริญญาตรีขึ้นไป หรือผู้ที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 18 ปี ขึ้นไป เนื่องจากผู้เรียนในช่วงวัยดังกล่าวอยู่ในช่วงรอยต่อของวัยรุ่น ซึ่งจะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบที่หลากหลาย และอยู่ในช่วงของวัยที่ชอบความท้าทาย แปลกใหม่ และมีความมุ่งมั่นสูงในการใช้งานอย่างไม่ปลอดภัยได้ รวมถึงประเด็นปัญหาปัญหานานาที่เป็นโจทย์สำหรับทำกิจกรรมนำมาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและอยู่ในกระแส จึงจำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ประเมินโจทย์สถานการณ์และค้นหาวิธีแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมที่สุด รวมถึงทราบถึงแนวทางในการปฏิบัติตัวเมื่อเกิดความไม่ปลอดภัยจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

2. การดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ผู้สอนหรือผู้ที่นำไปใช้ควรดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้ครบตามขั้นตอนกระบวนการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านโดยใช้สื่อสังคมตามกระบวนการแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนได้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด โดยจะต้องมีการเตรียมตัวผู้เรียนในการทำความเข้าใจกับเครื่องมือที่จะใช้ในกระบวนการเรียนการสอนให้ครบถ้วนเพื่อความสะดวกและให้เกิดปัญหากับผู้เรียนให้น้อยที่สุด

3. ควรดำเนินการวัดและประเมินผลด้วยเครื่องมือที่กำหนดไว้อย่างครบถ้วนตามระยะการเรียนรู้ ได้แก่ ระยะเวลาก่อนเรียน ระยะเวลาระหว่างเรียน และระยะหลังเรียน ทำให้ทราบพัฒนาการความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนได้อย่างเป็นลำดับ

4. ผู้สอนและผู้เรียนควรมีคุณสมบัติตามที่กำหนดเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในกระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ มากที่สุด

5. ผู้สอนควรติดตามและสังเกตผู้เรียน ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ การส่งผลงาน รวมถึงการพูดคุยแสดงความคิดเห็นผ่านประเด็นต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนด รวมถึงการพูดคุยในประเด็นที่ผู้เรียนเลือกขึ้นมาเป็นหัวข้อในการสนทนาด้วยตนเอง ผ่านเครื่องมือสื่อสังคมที่กำหนด

6. ผู้จัดกิจกรรมหรือผู้สอน ควรยึดขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบฯ เป็นหลัก แต่สามารถปรับเปลี่ยนประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในการทำกิจกรรมหรือยกเป็นกรณีศึกษาโดยเลือกหัวข้อหรือเรื่องที่กำลังอยู่ในกระแส หรือเป็นที่สนใจของสังคม จะทำให้ผู้เรียน มองภาพของสถานการณ์หรือประเด็นที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน นำไปสู่การค้นคว้าหาข้อมูลหรือวิธีการ ในการแก้ปัญหาหรือสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเป็นเหตุและผลและ มีความเหมาะสม



บทที่ 6

บทสรุป

การสรุปและอภิปรายผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีรายละเอียดดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในแต่ละองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีรายละเอียดสรุปได้ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 หลักการ

เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดจุดมุ่งหมายด้วยหลักการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีลักษณะการเรียนรู้เนื้อหา นอกห้องเรียน (Out-of-class learning) ด้วยตัวผู้เรียนเอง และกลับเข้าชั้นเรียน (In-class learning) เพื่อทำกิจกรรมตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในลักษณะกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ซึ่งผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้แนะนำและกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการลงมือปฏิบัติ โดยในส่วนของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเรียนเนื้อหาหลักจากนอกห้องเรียนด้วยตัวเอง ผ่านช่องทางออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ บรรยายเนื้อหาในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Document) ได้แก่ ไฟล์เอกสาร ไฟล์รูปภาพและจากวิดีโอออนไลน์ ผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการศึกษา ทำความเข้าใจเนื้อหา หลักการของบทเรียนได้อย่างอิสระตามความต้องการ ควบคู่กับการทำกิจกรรม ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือ ติดตามงานที่ได้มอบหมาย ระหว่างการเรียนนอกห้องเรียน และกลับเข้าห้องเรียนเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันด้วยการแบ่งปันความรู้ จากองค์ความรู้และประสบการณ์ของตัวผู้เรียนแต่ละคนที่ได้ศึกษา นำมาทำกิจกรรมเพื่อแก้ไขปัญหา หรือสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการศึกษาค้นคว้า สืบค้นข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้

ที่สามารถนำมาแก้ปัญหาได้ โดยผ่านกระบวนการคิดและวิเคราะห์ทั้งรายบุคคลและกลุ่ม รวมถึงสามารถแบ่งปันข้อคิดเห็นร่วมกันเพื่อค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม โดยขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชั้นศึกษาปัญหา (Self-study) 2) ชั้นทำความเข้าใจปัญหา (Understanding of Problem) 3) ชั้นศึกษาค้นคว้า (Searching Data) 4) ชั้นสังเคราะห์ปัญหา (Brainstorm) 5) ชั้นสรุปการเรียนรู้ (Summary) 6) ชั้นนำเสนอผลงาน (Presentation) เมื่อรวมแต่ละขั้นตอนจึงเรียกว่า “SUSBSP Model”

องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน

องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา

กำหนดเนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อจำนวน 4 บทเรียน ได้แก่ 1) รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์ 2) การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน 3) ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) 4) สร้างสื่อสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 4 บทบาทผู้เรียน / ผู้สอน

มีการกำหนดบทบาทผู้เรียนผู้สอนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ ดังนี้
บทบาทผู้สอน กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สร้างเนื้อหาบทเรียน และกิจกรรม รวมถึงการวัดและประเมินผล แนะนำและฝึกการใช้เครื่องมือ สื่อ/แหล่งเรียนรู้บนเครือข่าย ช่วยเหลือกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามกระบวนการของรูปแบบฯ เป็นผู้จัดการเรียนรู้ กิจกรรมกลุ่ม และสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้นอกชั้นเรียนผ่านเครือข่าย ประเมินและวัดผลการเรียนรู้ในระหว่างการเรียนรู้และทำกิจกรรม และประเมินผลงาน

บทบาทผู้เรียน เรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลบนเครือข่ายออนไลน์ด้วยตนเอง ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียน ร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์แลกเปลี่ยนข้อมูล และหาข้อสรุปในประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่ทำการศึกษาาร่วมกัน สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเผยแพร่ได้

องค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้

ได้แก่ 1) เครื่องมือจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายด้วยโปรแกรม Google Classroom สำหรับบทเรียนการรู้เท่าทันสื่อในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและเผยแพร่ข้อมูลในลักษณะวีดิทัศน์ เลือกใช้โปรแกรม YouTube 3) เครื่องมือจัดการเรียนรู้ในการสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ใช้โปรแกรม Facebook 4) แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับประเด็นปัจจุบัน โจทย์ปัญหา ข่าวสาร ผ่านเว็บไซต์ข่าว เว็บไซต์หน่วยงาน/การศึกษา เช่น ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) กองทุนพัฒนาสื่อ เป็นต้น

องค์ประกอบที่ 6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน

กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ หรือ “SUSBSP Model” มี 6 ขั้นตอนดังนี้ 1) ชั้นศึกษาปัญหา (SUSBSP 1) 2) ชั้นทำความเข้าใจปัญหา (SUSBSP 2) 3) ชั้นศึกษาค้นคว้า (SUSBSP 3) 4) ชั้นสังเคราะห์ข้อมูล (SUSBSP 4) 5) ชั้นสรุปการเรียนรู้ (SUSBSP 5) และ 6) ชั้นนำเสนอผลงาน (SUSBSP 6) โดยในครั้งแรกจะมีการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนโดยการอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องของรูปแบบการเรียนรู้ฯ ได้แก่ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีการเรียนการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้าน กิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ โดยทำการเรียนรู้ในชั้นเรียนร่วมกัน และทำแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นทำการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ตามกระบวนการข้างต้น ที่ละบทเรียน จนครบทั้งหมด 4 บทเรียน โดยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านจะกำหนดวิธีการเรียนรู้เป็น 2 ช่วงคือ การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out-of-Class) และการเรียนรู้ในห้องเรียน (In-Class)

องค์ประกอบที่ 7 การวัดและประเมินผล

การกำหนดหลักเกณฑ์ในการประเมินการเรียนรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การเข้าถึง (Access) 2) การวิเคราะห์ตีความ (Analyze) 3) การประเมิน (Evaluate) และ 4) การสร้างสรรค์ (Create) การวัดและประเมินผลแบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่

1. ระยะวัดและประเมินผลก่อนเรียน คือ การทำแบบทดสอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ก่อนเรียนเพื่อให้ทราบถึงความรู้พื้นฐานเดิมของผู้เรียน และนำคะแนนสอบที่ได้ไว้ใช้ประเมินพัฒนาการของผู้เรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แล้ว

2. ระยะวัดและประเมินผลระหว่างเรียน คือ การทำกิจกรรม แบบฝึกหัด หลังบทเรียน ผลงานต่าง ๆ ที่ผู้เรียนนำเสนอจากทุก ๆ บทเรียน

3. ระยะวัดและประเมินผลหลังเรียน คือ การทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อประเมินความรู้เทียบกับคะแนนก่อนเรียน เป็นการวัดความรู้ความสามารถในเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนหลังจากที่เรียนรู้และทำกิจกรรมด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

1.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี จากผู้เชี่ยวชาญ ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53, SD = 0.55$)

1.3 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 80.58 และคะแนนที่ได้จาก

แบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 83.50 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 80.58/83.50 มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งสามารถช่วยส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้เพิ่มขึ้น จากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

2. การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

2.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหา เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้น ผู้เรียนมีผลการทดสอบ การรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนผลการทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01

2.2 ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้ เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในภาพรวมมีความสามารถอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42, SD = 0.58$)

2.3 ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริม การรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในภาพรวมมีระดับการปฏิบัติผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ทั้งหมด มีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X} = 3.68$) คิดเป็นร้อยละ 92.12 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่ตั้งไว้

2.4 ผลการประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมการใช้ สื่อสังคม ออนไลน์ ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม ตามกระบวนการเรียน แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ในภาพรวม มีระดับ การปฏิบัติผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.55$) คิดเป็นร้อยละ 88.72 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่ตั้งไว้

2.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วย ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนิสิตระดับปริญญาตรี ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60, SD = 0.54$) และทุกด้านมีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3. การรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตาม กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิต ระดับปริญญาตรี

มีผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.49, SD = 0.51$) เมื่อพิจารณาในแต่ละองค์ประกอบ พบว่า องค์ประกอบที่มีความ เหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 หลักการ ($\bar{X} = 4.70 SD = 0.47$) รองลงมา คือ

องค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.53, SD = 0.52$) องค์ประกอบที่ 7 การวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.60, SD = 0.50$) องค์ประกอบที่ 6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.51, SD = 0.56$) และองค์ประกอบที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์ ($\bar{X} = 4.50, SD = 0.53$) องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา ($\bar{X} = 4.50, SD = 0.51$) และ องค์ประกอบที่ 4 บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน ($\bar{X} = 4.45, SD = 0.51$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปราย ดังนี้

1. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีองค์ประกอบหลัก 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) บทบาทผู้เรียน / ผู้สอน 5) สื่อการเรียนรู้ 6) กระบวนการจัดการเรียนการสอน 7) การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับ วสันต์ ศรีหิรัญ (2561) ที่พัฒนารูปแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์สำหรับห้องเรียนแบบกลับด้านที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) ผู้เรียน/ผู้สอน 4) เนื้อหา 5) สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์สำหรับห้องเรียนกลับด้าน 6) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 7) การประเมินผลความสามารถการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และ สอดคล้องกับ พันทิพา และคณะ (2564) ที่ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เนื้อหาและชุดวิชา 2) ขั้นตอนและกิจกรรมการเรียนรู้ 3) เทคนิคและกลยุทธ์การเรียนการสอน 4) ผู้สอนและบทบาทผู้สอน 5) ผู้เรียนและการเตรียมพร้อมผู้เรียน 6) สื่อการเรียนรู้ 7) สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ 8) การวัดและประเมินผล โดยองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ทั้ง 7 องค์ประกอบนั้น ครอบคลุมและสอดคล้องกัน ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมผู้เรียนให้มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อได้เพิ่มมากขึ้น ดังเช่น Anderson (1997) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ที่สำคัญควรประกอบด้วย หลักการของรูปแบบ เป้าหมายและวัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระการเรียนรู้ การสอน สื่อ แหล่งเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ การเรียนด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นทำให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่าง และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และแสวงหาคำตอบจากแหล่งข้อมูลด้วยตนเอง และเป็นการมอบภารกิจในการแก้ปัญหาจากประเด็นปัญหาที่ผู้สอนกำหนดขึ้น เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์แยกประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้

เห็นถึงปัญหาหรือปมที่ซ่อนอยู่ ทำให้สามารถนำเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล

1.1 หลักการของรูปแบบ เป็นองค์ประกอบที่แสดงสาระสำคัญตามกรอบแนวคิด โดยอาศัยหลักการ ดังนี้ การเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ซึ่งมีลักษณะการเรียนรู้เนื้อหาในห้องเรียน (Out-of-class learning) ด้วยตัวผู้เรียนเอง และกลับเข้าชั้นเรียน (In-class learning) เพื่อทำกิจกรรมตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในลักษณะกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ซึ่งผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้แนะนำและกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการลงมือปฏิบัติ โดยในส่วนของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเรียนเนื้อหาหลักจากนอกห้องเรียนด้วยตัวเอง ผ่านช่องทางออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ บรรยายเนื้อหาในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Document) ได้แก่ ไฟล์เอกสาร ไฟล์รูปภาพและจากวิดีโอออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการศึกษา ทำความเข้าใจเนื้อหาหลักการของบทเรียนได้อย่างอิสระตามความต้องการ ควบคู่กับการทำกิจกรรม ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือ ติดตามงานที่ได้มอบหมายระหว่างการศึกษาในห้องเรียน และกลับเข้าห้องเรียนเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันด้วยการแบ่งปันความรู้ จากองค์ความรู้และประสบการณ์ของตัวผู้เรียน แต่ละคนที่ได้ศึกษาแล้วนำมาทำกิจกรรมร่วมกันได้ โดยขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้มีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่ **1) ขั้นการศึกษาปัญหา** เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำการศึกษาเนื้อหา หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนด้วยตนเองจากแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด และผู้สอนจะกำหนดโจทย์หรือสถานการณ์ปัญหาขึ้นซึ่งมีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับบทเรียน โดยเน้นประเด็นปัจจุบันหรือหัวข้อที่กำลังเป็นที่สนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความใคร่รู้ **2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา** เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความเข้าใจโจทย์หรือสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับหรือที่เลือกศึกษาด้วยตนเอง โดยผู้เรียนแต่ละคนทำการวิเคราะห์เนื้อหาหรืออธิบายเรื่องที่ตนเองศึกษาและร่วมแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จากนั้นกำหนดกลุ่มให้ผู้เรียนร่วมกันเลือกโจทย์หรือสถานการณ์ปัญหา **3) ขั้นการศึกษาค้นคว้า** ผู้เรียนศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อนำหลักการ แนวคิด ทฤษฎีหรือข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ มาประกอบการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่ศึกษา **4) ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล** ผู้เรียนทำการรวบรวมข้อมูล หรือผลจากการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ที่ผ่านการวิเคราะห์ในขั้นต้นแล้ว มาสังเคราะห์ให้ได้ข้อมูลสรุปที่ถูกต้องหรือเหมาะสมที่สุด รวมถึงการอภิปรายแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อหาข้อสรุปที่เหมาะสมกับสถานการณ์ **5) ขั้นสรุปการเรียนรู้** เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันหาข้อสรุปประเด็นปัญหาที่สนใจศึกษา และสามารถถ่ายทอดหรือรายงานผลการศึกษาออกมาในรูปแบบของชิ้นงานต่าง ๆ ที่สามารถวัดและประเมินผลได้ และ **6) ขั้นนำเสนอผลงาน** เป็นขั้นที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานออกมาด้วยตนเอง เป็นทั้งผลงานกลุ่มและผลงานเดี่ยว โดยทำการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ดังที่ Joyce, & Well (1992) กล่าวว่า รูปแบบการสอน คือ

แผน (plan) หรือแบบ(pattern) ที่เราสามารถใช้ในการสอนโดยตรงในห้องเรียนหรือการสอนเป็นกลุ่มย่อย ช่วยผู้เรียนให้ได้รับสารสนเทศ ความคิด ทักษะคุณค่า แนวทางของการคิด นำไปสู่การออกแบบกระบวนการเรียนในรูปแบบที่แตกต่างจากในอดีตที่ผู้สอนทำหน้าที่ป้อนความรู้ให้ผู้เรียนพัฒนาเป็นผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านที่สามารถส่งเสริมความรู้ความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้ สอดคล้องกับ กนกรัตน์ บุญไชโย (2564) ที่ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ตามหลักการใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ผลการทดลองพบว่า รูปแบบการเรียนดังกล่าวช่วยเพิ่มความสามารถในทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ด้วยการใช้รูปแบบการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับห้องเรียนกลับด้าน หลังเรียนด้วยรูปแบบที่พัฒนาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในยุคปัจจุบันที่สื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการเรียนรู้และดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างรู้เท่าทันในการใช้งานและเกิดทักษะในการเข้าถึงรับส่งข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่อย่างมหาศาลในโลกออนไลน์ การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นเทคโนโลยีในการเรียนรู้จึงเป็นการฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับ จิตต์โสภิณ บุญเชิด (2563) ที่ศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมถึง อธิวิทย์ เนียมโมคะ (2565) ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพ เรื่องระบบภูมิคุ้มกัน ผลการวิจัยพบว่า แนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับการเลือกสถานการณ์ที่มีความน่าสนใจ อยู่ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะศึกษาได้เป็นอย่างดี

1.2 วัตถุประสงค์รูปแบบ ในการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ Joyce, & Weil (2000)

กล่าวว่าวัตถุประสงค์เป็นองค์ประกอบหนึ่งของรูปแบบที่ทำให้เกิดการเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จในกระบวนการที่พัฒนาขึ้น สอดคล้องกับ Dick, & Carey (1996) ที่กล่าวถึงการกำหนดเป้าหมายเปรียบเสมือนกับการตั้งความหวังหรือความคาดหวังในสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นและสามารถปฏิบัติได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และ Anderson (1997) กล่าวว่า เป้าหมายและวัตถุประสงค์ เป็นสิ่งที่ผู้สอนระบุถึงความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ได้แก่ การวางเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน หรือเป็นการระบุเป้าหมายในการทำงานของผู้เรียน เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการดำเนินการ ซึ่งเป็นไปตามงานวิจัยที่พัฒนาขึ้น โดยกำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผสมกับการสื่อสารด้วยสื่อสังคมด้วยกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

1.3 บทบาทผู้เรียน/ผู้สอน เป็นองค์ประกอบที่แสดงถึงผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบ กำหนดบทบาทหน้าที่ของผู้เรียนและผู้สอนเพื่อให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพมากที่สุดในการใช้ รูปแบบสอดคล้องกับ อุลิซซา ครุฑะเสน (2558) กำหนดให้องค์ประกอบด้านบทบาทผู้เรียนผู้สอน เป็นองค์ประกอบในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนและยังสอดคล้องกับ กุลิสรา จิตรชญาวณิช (2562) ได้กล่าวถึงบทบาทผู้เรียนและผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ จำเป็นต้องมีการกำหนดบทบาทให้ชัดเจนเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยบทบาทผู้สอน ทำหน้าที่ในการวิเคราะห์ผู้เรียน กำหนดเป้าหมาย ออกแบบการเรียนรู้เป็นผู้ช่วยเหลือและแนะนำ เลือกใช้สื่อและแหล่งข้อมูลที่เหมาะสม รวมถึงประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการ ที่หลากหลายและต้องเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน เพื่อช่วยในการพัฒนาผู้เรียน ในส่วนของบทบาท ผู้เรียนนั้น จะต้องรับผิดชอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง แสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เชื่อถือ ได้ รวมถึงการตั้งคำถาม วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล หาแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม สามารถทำงานเป็นทีม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอน รวมถึงสามารถลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดทักษะและนำไปต่อยอดใช้ประโยชน์ได้ในอนาคต ในกระบวนการเรียนด้วยรูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้น ผู้สอนทำหน้าที่เตรียมเนื้อหาและแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม รวมถึงตั้งประเด็นปัญหาเพื่อให้ ผู้เรียนทำหน้าที่ในการเสาะแสวงหาคำตอบหรือวิธีในการแก้ปัญหาในส่วนของการทำงานกิจกรรม ผู้สอน เป็นเพียงผู้ชี้แนะ แนะนำและสังเกตการณ์ให้กระบวนการเรียนรู้เป็นไปตามรูปแบบที่กำหนด และ ในส่วนของผู้เรียนทำหน้าที่ในการเรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองนอกห้องเรียนและแสวงหาข้อมูลความรู้ เพิ่มเติม รวมถึงร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่ม ค้นหา วิเคราะห์ อภิปรายและร่วมกันหาข้อสรุปในการแก้ไข ประเด็นปัญหาที่ได้รับตามความสามารถของผู้เรียนเอง

1.4 สื่อการเรียนรู้ ในอุลิซซา ครุฑะเสน (2558) งานวิจัยมีสื่อหลักที่ใช้ คือ ไฟล์ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และเว็บไซต์ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยโปรแกรม Facebook เนื้อหาที่สามารถ ดาวน์โหลด ในลักษณะ e-book, ไฟล์ PDF ภาพนิ่งประกอบบทเรียนไฟล์โปรแกรมนำเสนอไฟล์วิดีโอ ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าได้ครอบคลุม และหลากหลายแนวทางและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ สุวดี อุปปินใจ, และพูนชัย ยาวีราช (2562) ที่ศึกษาการจัดการชั้นเรียนยุคดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ตลอดชีวิตและสามารถประยุกต์ใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว และสอดคล้องกับ วราพร คำจับ (2562) ที่นำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้งาน ด้านการศึกษาเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนเกิดการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลาส่งเสริม การสอนในศตวรรษที่ 21 ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ฯ ดำเนินกระบวนการเรียนรู้ผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต โดยใช้สื่อสังคมอย่าง Facebook เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยน เผยแพร่ และเป็นแหล่งประเด็นปัญหาได้เป็นอย่างดีเนื่องด้วยการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วข้อมูลเปลี่ยนแปลง

ทุกนาที ทำให้เกิดข้อมูลข่าวสารและประเด็นต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ในการตระหนักรู้ในประเด็นที่ได้รับ ทำให้สื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยกับ ยุคดิจิทัล

1.5 กระบวนการจัดการเรียนการสอน ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบฯ ดำเนินการโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning: PBL) ซึ่งเป็น กระบวนการที่ใช้โจทย์ประเด็นปัญหาที่หลากหลายและเป็นปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมองภาพ ของประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น หรือที่ประสบอยู่ได้อย่างเข้าใจ เพื่อนำมาวิเคราะห์ ค้นหาข้อมูลและ สังเคราะห์คำตอบหรือขั้นตอนกระบวนการในการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม มากที่สุด โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานมีขั้นตอน 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการศึกษาปัญหา 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา 3) ขั้นการศึกษาค้นคว้า 4) ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล 5) ขั้นสรุปการเรียนรู้ และ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน สอดคล้องกับ ศิริวรรณ สีทา (2563) มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบปัญหา เป็นฐาน 6 ขั้นตอน เช่นกัน และผลการวิจัยพบว่ากระบวนการดังกล่าว สามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับ นลิน คำแนน และประกอบ กรณีกิจ (2565) ได้จัดการเรียนรู้โดยใช้ รูปแบบการเรียนรู้กลับด้านร่วมกับการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและเกมพีเคชั่น เพื่อส่งเสริมการคิด เชิงคำนวณและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วย รูปแบบฯ มีคะแนนเฉลี่ยการคิดเชิงคำนวณหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ส่วนหนึ่งมาจากการใช้รูปแบบฯ ที่ผู้เรียนจะได้รับมอบหมายให้ศึกษา เนื้อหา สถานการณ์ปัญหาและภารกิจผ่านเว็บการเรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน จากนั้นผู้เรียนได้ลงมือ วิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาโดยการแยกย่อยและลำดับความสำคัญของปัญหาเพื่อให้แก้ปัญหาง่ายขึ้น จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความเข้าใจกับสมาชิกภายในกลุ่มผ่านเว็บการเรียนรู้

1.6 การวัดและประเมินผล การวัดและประเมินผลของผู้เรียนตามการจัดการเรียนรู้ ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้ เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี มีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการประเมินการรู้เท่าทันสื่อของ ผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบหลัก ดังนี้ 1) การเข้าถึง/รับสื่อ (access) คือ ผู้เรียนสามารถเลือกรับสื่อจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ รับรู้และเข้าใจเนื้อหา ความหมาย คำศัพท์ ของสื่อประเภทต่าง ๆ และสามารถคัดกรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ที่ต้องการ 2) การเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความสื่อ (analyze) คือ การวิเคราะห์ตีความเนื้อหาของสื่อ ที่ได้รับแต่ละประเภทว่าสื่อต้องการนำเสนออะไร หรือมีผลกระทบต่อสิ่งใดบ้างทั้งในทางบวกและลบ โดยสามารถเปรียบเทียบข้อเท็จจริง ความแตกต่าง ความคิดเห็นหรือลำดับความสำคัญของเนื้อหาได้ ด้วยพื้นฐานความรู้เดิมและการเพิ่มเติมประสบการณ์จากการความรู้ใหม่ 3) การประเมินเนื้อหา ของสื่อ (evaluation) คือ ผู้เรียนสามารถประเมินเนื้อหาของสื่อจากการวิเคราะห์ตีความด้วยเหตุ

และผลว่าสื่อนั้นมีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยอย่างไร หรือสามารถนำเนื้อหาไปใช้ต่อยอดให้เกิดความหลากหลายมากขึ้น 4) การสร้างสรรค์ (Create) คือ ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์หรือส่งต่อเนื้อหาในรูปแบบของตนเอง จากการสรุปข้อมูลผ่านการวิเคราะห์ประเมินเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้โดยอาจให้เทคโนโลยีในหลากหลายรูปแบบเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหา ในกระบวนการประเมินผลของผู้เรียนใช้มาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ โดยนำเอาเทคโนโลยีมาใช้เป็นสื่อกลางในการวัดและประเมินผลด้วย สอดคล้องกับ พนม คลีฉายา (2562) พบว่า คะแนนความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า บทเรียนบนสื่อออนไลน์ที่ออกแบบโมดูลการสอนการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศด้วยการสอนออนไลน์ ช่วยพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดีกว่าการเรียนการสอนในห้องเรียน

2. การศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

2.1 ผลการทดสอบการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบฯ ทดสอบด้วยแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อที่อิงจากเนื้อหาบทเรียนที่ผู้สอนกำหนดในรูปแบบข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก พบว่า ผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยรูปแบบฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการวิจัย สามารถพัฒนาความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อให้เพิ่มมากขึ้นได้จากการวัดผลด้วยแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งนี้ เป็นเพราะรูปแบบฯ เป็นการเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนได้อย่างอิสระตามความต้องการผ่านระบบจัดการการเรียนการสอนออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยไฟล์เอกสาร รูปภาพและวีดิทัศน์ออนไลน์ และสามารถทำแบบฝึกหัดท้ายบทด้วยตัวเอง ก่อนกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อทำกิจกรรมตามประเด็นปัญหาที่ได้รับมอบหมายในลักษณะกิจกรรมกลุ่มตามขั้นตอนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นศึกษาปัญหา (Self-study: S) 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Understanding of Problem: U) 3) ขั้นการศึกษาค้นคว้า (Searching Data: S) 4) ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล (Brainstorm: B) 5) ขั้นสรุปการเรียนรู้ (Summary: S) และ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน (Presentation: P) อีกทั้งฝึก การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาด้วยเทคนิคการคิดวิเคราะห์ 5W1H (Who, What, When, Where, Why และ How) จากนั้นสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริงของเนื้อหาที่ได้รับจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนสื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับ กรวรรณ สีสสม, และนพรัตน์ หมิมพลัด (2560) ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการบูรณาการเรียน การสอนรายวิชาเทคโนโลยีมีลตมีเดียผ่านกูเกิลคลาสรูม พบว่า รูปแบบการเรียนดังกล่าวช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ จิตต์ไศภิน บุญเชิด, และวาสนา กิรติจำเริญ (2563) ที่ศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และมีความสามารถในการรู้

เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ยังสอดคล้องกับ ดาวรรดา วีระพันธ์ (2562) ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 85.10 เนื่องด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการแบบปัญหาเป็นฐาน จะมีขั้นตอนในการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับ เกิดการฝึกปฏิบัติที่ละขั้นตอนจนจบกระบวนการ และเกิดการทำความเข้าใจในกรณีมีบทเรียนที่หลากหลาย เสมือนการฝึกปฏิบัติซ้ำจนกลายเป็นความสามารถที่เกิดขึ้นภายในตนเอง เกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นลำดับขั้น และยังมีส่วนของการทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่มที่สามารถแลกเปลี่ยน อภิปราย และหาข้อสรุปร่วมกัน เป็นการแบ่งปันแนวคิดของแต่ละคน จนเกิดมุมมองใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหา

2.2 ผลการประเมินการสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เรียนด้วยรูปแบบฯ พบว่า ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (โปรแกรมเฟซบุ๊ก) ทั้งการโพสต์ข้อความในชีวิตประจำวันที่สามารถเลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมตามสถานการณ์ สามารถแสดงความคิดเห็นตอบคำถามในประเด็นที่กำหนดได้ เนื่องด้วยการเรียนเนื้อหาและทำแบบฝึกหัดจากประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นกระแสในช่วงเวลานั้น ๆ ทำให้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้และมีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสาร ประเมินคุณค่าเนื้อหาที่ได้รับว่าน่าเชื่อถือเพียงใด รวมถึงตระหนักรู้เกี่ยวกับข่าวลวงและการระรานทางไซเบอร์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยผู้สอนกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค ประเมินการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) การเข้าถึง คือ การเลือกรับสื่อจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ 2) การวิเคราะห์ คือ การวิเคราะห์ตีความเนื้อหาของสื่อที่ได้รับ 3) การประเมิน คือ การประเมินเนื้อหาของสื่อจากการวิเคราะห์ว่าสื่อนั้นมีคุณค่ามากน้อยเพียงใด 4) การสร้างสรรค์ คือ การสร้างสรรค์หรือส่งต่อเผยแพร่เนื้อหาในรูปแบบของตนเองผ่านช่องทางต่าง ๆ โดยเฉพาะทางสื่อออนไลน์ กำหนดผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 สอดคล้องกับ รินทร์ลภัส เกตุวีระพงศ์ (2564) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์การรู้เท่าทันสื่อและการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อกับการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ ทั้งสองตัวแปรมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงให้เห็นว่า หากกลุ่มตัวอย่างไม่มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ เช่น การโพสต์ข้อความ รูปภาพ หรือการส่งต่อข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ถูกต้อง จะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น และสอดคล้องกับ เสาวนีย์ วรรณประภา และคณะ (2562) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สื่อของนักศึกษาหลักสูตรสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นพื้นฐานสำคัญ ผู้ที่สามารถวิเคราะห์ เข้าใจธรรมชาติของสื่อจะสามารถวางแผนจัดการสื่อได้อย่างเหมาะสม การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างรู้เท่าทัน การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้จึงเป็นการฝึกปฏิบัติได้อย่างชัดเจน รวมถึงสอดคล้องในเรื่องของการตระหนักรู้ในส่วนของความปลอดภัยในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังที่ นันทิกา หนูสม (2560) ได้ศึกษาลักษณะของข่าวปลอมในประเทศไทยและระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอมบนเฟซบุ๊ก ของ ผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ชุด พบว่า 1) ประเภทของข่าวปลอมที่พบมากที่สุด คือ ข่าวปลอมที่ถูกสร้างขึ้นอย่างสมบูรณ์ และรูปแบบเนื้อหาของข่าวปลอมที่พบมากที่สุด คือ เนื้อหาที่ประดิษฐ์ขึ้น โดยมีเจตนาในการสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นข่าวปลอมที่สมบูรณ์ มีเนื้อหาที่ประดิษฐ์ขึ้นใหม่ทั้งหมด ทั้งภาพ พาดหัวข่าว เนื้อหา และข้อมูลที่ปรากฏเป็นข่าวทั้งสิ้น 2) ระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอมของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานครมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างมีความรู้สื่อในระดับการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการประเมินสื่อในระดับมาก ส่วนในระดับ การสร้างสรรค์สื่อนั้น มีความรู้เท่าทันสื่อในระดับน้อยที่สุด 3) ส่วนประกอบของข่าวที่ทำให้กลุ่ม ตัวอย่างเชื่อถือในระดับมาก คือข่าวที่มีแหล่งข่าวเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ บนสื่อออนไลน์ทำให้เชื่อถือข่าวนั้นในระดับมาก เพราะเป็นข่าวถูกนำเสนอบนหน้าเว็บไซต์บ่อย ๆ และผู้รับ สารเชื่อว่าที่สามารถหาเหตุผลมาสนับสนุนความเชื่อของตนเองได้เสมอ การรู้เท่าทันสื่อในเรื่องของ ข่าวปลอม การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ผ่านสื่อสังคมที่มีผู้ใช้งานทั่วโลกจึงเป็นเรื่องที่สำคัญและ ต้องสร้างความตระหนักรู้รวมถึงสร้างความสามารถให้เกิดขึ้นในตัวของผู้เรียนสัญญาณอินเทอร์เน็ต กลายเป็นปัจจัยที่สำคัญในชีวิตประจำวัน รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จะสามารถช่วยให้เกิด กระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนด้วยกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานโดยผ่านสื่อสังคม เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารและฝึกให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตัวเอง จากการเรียน ด้วยห้องเรียนกลับด้าน เป็นการฝึกให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ขึ้นในตนเองและสามารถป้องกันตนเอง จากภัยในรูปแบบต่าง ๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและใช้งานโปรแกรมสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเกิด ประโยชน์สูงสุด

2.3 การรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ พบว่า ผลงาน การรู้เท่าทันสื่อจากผู้เรียนมีการออกแบบตามแนวคิดของตนเองในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป ทำให้ เกิดผลงานที่สร้างสรรค์จากแนวคิดและมุมมองเฉพาะบุคคล การทำกิจกรรมท้ายบทในแต่ละ บทเรียนจะมีความแตกต่างกันออกไป เพื่อให้เกิดความหลากหลายของผลงาน และเป็นการฝึกการคิด และลงมือปฏิบัติ เกิดเป็นความสามารถเฉพาะตัว และส่วนกิจกรรมกลุ่มมีการร่วมกันวางแผน ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่หลากหลายตามความคิดเห็นของกลุ่มและตรงตามโจทย์ ที่กำหนด อีกทั้งยังสามารถกำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร ค้นหาข้อมูล

เพิ่มเติมที่เป็นความจริง เชื่อถือได้ รวมถึงสามารถผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่ด้วยเทคนิคการออกแบบภาพ เสียงประกอบ การใช้สีและการเลือกใช้ประโยคในการสื่อสารได้ โดยเลือกใช้เครื่องมือในการพัฒนาสื่อ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ทั้งการผลิตสื่อข้อมูลภาพอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) การผลิตสื่อวีดิทัศน์ และสามารถเผยแพร่สื่อเหล่านี้ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ผ่านโปรแกรมต่าง ๆ เช่น เผยแพร่ผลงาน ประเภทวีดิทัศน์บนโปรแกรมยูทูป (YouTube) และนำเสนอผลงานประเภทภาพ บทความ ผ่านโปรแกรม เฟซบุ๊ก (Facebook) โดยมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค ประเมินการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบหลัก ดังข้อที่ 2.2 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 สอดคล้องกับ มาริษา สุจิตวนิช, และเยาวภา บัวเวช (2563) ที่ได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม พบว่า นักศึกษานำหลักการรู้เท่าทันสื่อไปใช้ในการออกแบบผลงาน ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์และวิธีการนำเสนอ รวมถึงแสวงหาแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ มีการใช้ภาพและเสียงเพื่อสื่ออารมณ์และความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.4 ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องด้วยรูปแบบฯ มีองค์ประกอบที่ครอบคลุมส่วนที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการเรียนการสอน ทั้งรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลาไม่จำกัดแต่เพียงในห้องเรียนและการกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อทำกิจกรรมสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดีด้วยรูปแบบกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละบทเรียน รวมถึงขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้น ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ที่ได้รับนี้ประยุกต์ใช้ในการทำงานหรือเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ รวมถึงกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน เป็นการฝึกการทำงานเป็นทีม ผู้เรียนสามารถอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนะข้อคิดเห็นในประเด็นที่เห็นต่างได้ สอดคล้องกับ กิตติศักดิ์ ใจอ่อน, และกตัญญูตา บางโท (2565) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ฯ อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการใช้ปัญหาเป็นหลักในการจัดกิจกรรมโดยออกแบบสถานการณ์ปัญหาที่อยู่ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจให้อยากรู้ มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหา ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม

3. การรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี

ผลการรับรองรูปแบบจากผู้ทรงคุณวุฒิ ให้การรับรององค์ประกอบและขั้นตอนกระบวนการของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบ

ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ภาพรวมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในการนำไปใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จำเป็นอย่างยิ่งในการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลที่การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็วและหลากหลาย ในการออกแบบการเรียนรู้ของรูปแบบฯ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจากประเด็นปัจจุบัน เป็นสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นบนสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่ให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ ตระหนักรู้ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และปฏิบัติได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน สามารถตั้งข้อสังเกต หรือประเด็นสงสัยในข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ และทำการหาคำตอบหรือค้นหาข้อมูลสนับสนุนเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ สามารถแยกแยะประเด็นที่เป็นข้อเท็จจริงและความคิดเห็นออกจากกัน สามารถวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นบนพื้นที่สาธารณะด้วยเหตุและผลได้อย่างเหมาะสม และยังสามารถสืบเสาะหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่หลากหลายบนเครือข่ายออนไลน์ได้อย่างอิสระ การเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจตามความพร้อมของตัวผู้เรียนเอง เมื่อถึงเวลาทำกิจกรรมในชั้นเรียนผู้เรียนจึงมีความพร้อมและความรู้เป็นประสบการณ์ภายในตัวผู้เรียนเพื่อนำมาแลกเปลี่ยนในกระบวนการกลุ่มที่จะต้องใช้การระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีหน้าที่เพียงเป็นผู้ช่วยเหลือให้คำแนะนำ พร้อมสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนทั้งแบบออนไลน์ผ่านสื่อสังคมและระหว่างกระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่แสดงออกถึงความรู้ภายใต้องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 4 องค์ประกอบ สอดคล้องกับกับ อธิวิทย์ เนียมโก๊ะ (2565) ทำการศึกษาวิจัย พบว่า แนวทางในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับการเลือกสถานการณ์ที่มีความน่าสนใจ อยู่ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน จะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะศึกษาได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับ อุทิศ บำรุงชีพ (2563) กล่าวว่า รูปแบบห้องเรียนกลับทางผ่านระบบเครือข่ายร่วมกับสื่อสังคมบนดิจิทัลแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่ายและประเด็นคำถามจากสื่อออนไลน์ที่ทันเหตุการณ์ ทำให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง สามารถพัฒนาทักษะการอ่านและวิเคราะห์จับใจความ ประเมินสถานการณ์เพื่อจัดการกับโจทย์ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยี ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะด้านกรู้เท่าทันสื่อ สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร เป็นฐานในการพัฒนาการเรียนรู้ เนื่องจากแนวการสอนนี้เป็นแนวการสอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้เพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและการจัดการเรียนการสอนลักษณะนี้สามารถพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อได้เป็นอย่างดี รวมถึงสามารถพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ประเด็นปัญหาจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ได้ ซึ่งผู้ที่จะนำรูปแบบไปใช้ ควรดำเนินการตามองค์ประกอบและขั้นตอนที่ได้สรุปผลในงานวิจัย โดยสามารถปรับเปลี่ยนโจทย์ประเด็นปัญหาให้ทันสมัย เป็นประเด็นปัจจุบันเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและทันต่อเหตุการณ์ เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการร่วมวิพากษ์ แลกเปลี่ยนและแสดงความคิดเห็นระหว่างกันได้อย่างปลอดภัย และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่กำหนดไว้ โดยควรระวังในเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลที่มีฐานความรู้เดิมที่ไม่เท่ากัน ขึ้นเตรียมความพร้อมจึงสำคัญในการปรับผู้เรียนให้เข้าใจกระบวนการเรียนรู้ได้ตรงกัน เพื่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ และการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการเรียนรู้และทำกิจกรรมของผู้สอน จะช่วยให้สามารถประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนได้ ทำให้เกิดความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ และผู้เรียนไม่ต่อต้านหรือนิ่งเฉยเมื่อปรับตัวไม่ทันต่อขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การดำเนินงานวิจัยสามารถปรับเปลี่ยนเครื่องมือเทคโนโลยีหรือโปรแกรมให้ทันสมัยเหมาะสมกับช่วงเวลานั้น ๆ หรือให้ทันตามกระแสของเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว

2.2 การนำกระบวนการไปพัฒนากับผู้เรียนในกลุ่มอื่น ๆ ที่มีความหลากหลาย เช่น กลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มผู้ใช้งานเฉพาะอาชีพ กลุ่มผู้เรียนที่มีความจำเพาะพิเศษ เป็นต้น



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กนกรัตน์ บุญไชโย และคณะ. (2562). โมเดลสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ตามหลักการการใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 13(1), 38-52.
- กรวรรณ สืบสม และคณะ. (2560). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ด้วยการบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียผ่าน Google Classroom. *สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี*, 6(2), 118-127.
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2562). *คู่มือรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และเฟิร์วเวจส์สื่อไม่ปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ: เฟิสท์ ออฟเซท (1993).
- กิตานันท์ มลิทอง. (2548). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- การบริหารทรัพยากรมนุษย์ด้วยระบบเทคโนโลยี. (2552). การจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ. *วารสารการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านสุขภาพ*, 19(7), 97-117.
- กิตติศักดิ์ ใจอ่อน, และกตัญญูตา บางโท. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 24(1), 99-109.
- เกียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). *การคิดเชิงวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: ชัคเซสมิเดีย.
- จันทวรรณ ปิยะวัฒน์. (2556). *Flipped Classrooms at ClassStart.org*. สืบค้น 22 มิถุนายน 2562, จาก <http://www.youtube.com/user/educationinthailand>
- จันทิมา แสงเลิศอุทัย. (2550). *การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะภาพทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู* (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิตต์ไศภิน บุญเชิด, และวาสนา กิรติจำเริญ. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 14(4), 251-263.
- ฉัตรเมือง เป่ามานะเจริญ และคณะ. (2561). การวิเคราะห์องค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(2), 8-21.

- ฉันททิพย์ ลีลิตธรรม. (2557). การสังเคราะห์กรอบแนวคิดการเรียนรู้ในห้องเรียนกลับทางร่วมกับเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบภควันตภาพโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ชนากานต์ โสจยะพันธ์. (2558). การพัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยวิธีการเรียนแบบกลุ่มสืบสอบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้เป็นทีมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณพสร สวัสดิ์บุญญา. (2554). รูปแบบการฝึกอบรมหัวหน้าแผนกวิชาเพื่อพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอน. วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 21(2), 387-395.
- ณัชชา ปกิจเพ็ญฟู. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดเป็นฐานด้วยสื่อเครือข่ายสังคมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐเมธีร์ ดุลคนิต และคณะ. (2563). คู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างผลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สำหรับระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพฯ: วอลค์ ออน คลาวด์.
- ดาวธรา วีระพันธ์. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการคิดวิเคราะห์และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มเรื่องความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 8(2), 173-192.
- ดนุภักดิ์ เชาว์ศรีกุล. (2558). การพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. อินฟอร์เมชัน, 22(1), 49-58.
- โตมร อภิวันทนากร. (2552). คู่มือจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ปิ่นโต พับลิชชิง.
- ทองจันทร์ หงส์ลัดดารมภ์. (2550). การเรียนรู้โดยพึ่งตนเอง. สารพัฒนาคณาจารย์, 1, 1-7.
- ทิตนา เขมมณี. (2553). กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา: กลยุทธ์การสอน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศึกษาศาสตร์และการเมือง.
- ทิตนา เขมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน. (2562). ทักษะการรู้เท่าทันสื่อการรู้เท่าทันสื่อและความฉลาดทางอารมณ์ของ
นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 45(2), 127-161.
- ธีรวิทย์ เนียมโกตะ. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์
เพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ เรื่องระบบภูมิคุ้มกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 5 (การค้นคว้าอิสระปริญญาโท). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นลิน คำแน่น, และประกอบ กรณิกิจ. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้กลับด้าน
ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและเกมพีเคเชน เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคำนวณและ
แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร*, 24(4), 156-164.
- นิชภา บุรีกาญจน์. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้าน
ที่มีต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
(ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 9(3), 209-219.
- นัทธิรัตน์ พิระพันธ์. (2557). การพัฒนารูปแบบการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.
วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 25(3), 19-34.
- นันทิกา หนูสม. (2560). ลักษณะของข่าวปลอมในประเทศไทยและระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอม
บนเฟซบุ๊กของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร (การค้นคว้าอิสระปริญญาโท).
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2555). *การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. กรุงเทพฯ:
สุวีริยาสาส์น.
- บุษผา เมฆศรีทองคำ. (2554). *Media Literacy: Keeping Pace with Information Age*.
สืบค้น 22 มิถุนายน 2562, จาก [http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/
executive_journal/jan_mar_11/pdf/aw16.pdf](http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_11/pdf/aw16.pdf)
- ปกรณ ประจันบาน. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์*. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- ปาริชาติ เกสัชชา. (2558). การพัฒนาสมรรถนะครูผู้นำด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ
การสื่อสารในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 12(59),
95-104.

- ปณิตา วรรณพิรุณ. (2551). การพัฒนารูปแบบการเรียนบนเว็บแบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนิสิตปริญญาบัณฑิต (ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์บัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปจิตดา รอดประพันธ์. (2558). การพัฒนาหลักสูตรยาวขนรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์บัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปิยพจน์ ตันตะผลิน. (2559). รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู (ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์บัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยะวดี พงษ์สวัสดิ์. (2558). การออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้กิจกรรม WebQuest เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 6(1), 151-158.
- บุญยพล จันทร์ฝอย. (2555). การจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. วารสารครุปริทัศน์, 7(2), 29-31.
- พนม คลี่ฉายา. (2562). การพัฒนาแบบเรียนด้วยตนเองโมดูลเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 23(2), 7-25.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). ถอดรหัส ลับความคิดเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อ: คู่มือการเรียนรู้เท่าทันสื่อ. กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ท ครีเอชั่น.
- พนทิพา อมรฤทธิ และคณะ. (2564). การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. สืบค้น 19 มกราคม 2565, จาก <http://sutir.sut.ac.th:8080/jspui/handle/123456789/8938>
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2558). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, และเพียว ยินดีสุข. (2556). ทักษะ 5C เพื่อการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนอิงมาตรฐาน (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสิษฐ์ สุวรรณแพทย์, และอนิรุทธ์ สติมัน. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อเสริมสร้างความคาดหวังวิชาฟิสิกส์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. Veridian E-Journal, Silpakorn University, 8(2), 207-221.

- พิระวัตร จันทกุล. (2559). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (ปริญญานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มงคล จิตรโสภิน. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานผ่าน Google Classroom รายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้. *Journal of Modern Learning Development*, 7(2), 243-259.
- มาริษา สุจิตวนิช, และเยาวภา บัวเวช. (2563). การรู้เท่าทันสื่อ ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. *Journal of Management Science Nakhon Pathom Rajabhat University*, 7(2), 216-229.
- มณฑรา ธรรมบุศย์. (2551). การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้โดยใช้ PBL (Problem- Based Learning). *วารสารวิชาการ*, 5(2), 75-82.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2552). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. กรุงเทพฯ: คำสมัย.
- รินทร์ลภัส เกตุวีระพงศ์. (2564). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์การรู้เท่าทันสื่อและ การตระหนักรู้ การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่. *ทิชเนเจอร์สาร*, 17(2), 143-160.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2553). *สถิติประยุกต์สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วรภาพร คำจับ. (2562). สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 7(2), 143-159.
- วสันต์ ศรีธีรบุญ. (2561). การพัฒนารูปแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ สำหรับห้องเรียนแบบกลับด้านที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษา วิชาชีพครู (ปริญญานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง*. กรุงเทพฯ: เอสอาร์พรีนติ้งแมสโปรดักส์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2563). *การประเมินการเรียนรู้ใน New Normal*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศศิวรรณ ชานินนต์. (2552). ผลของการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลักบนเว็บไซต์ที่มีการช่วยเสริมศักยภาพ ที่แตกต่างกันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิวรรณ สีทา. (2563). การพัฒนาการแก้ปัญหาแบบร่วมมือในรายวิชาฟิสิกส์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- ศรีอร เจนประภาพงศ์. (2556). *เอกสารประกอบการสอน เรื่อง สารสนเทศกับการศึกษา ระดับอุดมศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- สุรศักดิ์ สีนประกอบ. (2557). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนสื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับเทคนิคการสืบค้นข้อมูลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนิสิตปริญญาบัณฑิต (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2552). *กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA). (2565). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรม ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565*. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรม ทางอิเล็กทรอนิกส์.
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.). (2561). *การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)*. สืบค้น 21 มีนาคม 2563, จาก <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/2632-digital-literacy>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2558). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัยฉบับราชบัณฑิตยสภา*. กรุงเทพฯ: สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2551). *เทคโนโลยีการศึกษา หลักการ ทฤษฎี สู่อำนาจปฏิบัติ Educational Technology: Principles Theories to Practices*. ขอนแก่น: คลังน่านาวิทยา.
- สุวดี อุปปินใจ และคณะ. (2562). *การจัดการชั้นเรียนยุคดิจิทัล. วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพ การบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย*, 1(4), 51-65.
- เสาวนีย์ วรรณประภา และคณะ. (2562). *การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สื่อของ นักศึกษาหลักสูตรสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี*. ใน การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 วันที่ 15 พฤศจิกายน 2562 (น. 684-693). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- อนุชา โสมาบุตร. (2556). *ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้แห่งศตวรรษ ที่ 21*. สืบค้น 23 มิถุนายน 2562, จาก <https://teacherweekly.wordpress.com/2013/09/25/information-media-and-technology-skills/>

- อุทิศ บำรุงชีพ. (2563). การพัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับทางผ่านกูเกิ้ลคลาวด์คอมพิวติ้งและสื่อสังคม เพื่อส่งเสริมทักษะวิถีแห่งการคิดในศตวรรษที่ 21 สำหรับนิสิตครู. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ Media and Information Literacy. *สุทธิปริทัศน์*, 26(80), 147-161.
- American Association of School Librarians and Association for Educational Communications and Technology. (2017). *Information Literacy Standards for Student Learning*. Available from <http://www.ala/aasl/aaslpfotools/informationpower/InformationLiteracyStandardsfinal.pdf>
- Arends, S.R.K. (2018). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Washington, DC: ISTE.
- Brame, C., & Director, C.A. (2013). *Flipping the classroom*. Vanderbilt University: Center for teaching.
- Center for Digital Education. (2012). *The Flipped Classroom: Increasing Instructional Effectiveness in Higher Education with Blended Learning Technology*. Retrieved 26 June 2019, from <http://echo360.com/sites/default/files/Flipped%20Classroom%20Brief.pdf>
- Center for Media Literacy. (2005). *Five key questions of media literacy*. Retrieved 29 June 2019, from http://www.medialit.org/sites/default/files/14B_CCKQPoster+5essays.pdf
- Chanchusakun, S., Prasertsin, U., & Varasunan, P. (2017). Development of media and information literacy scale for secondary school students. *Journal of Educational Measurement MahasarakhamUniversity*, 23(2), 183-198.
- Delisle, R. (1997). *How to use Problem-based learning in the classroom*. Alexandria, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Digital Transformation. (2007). *Digital Transformation A Framework for ICT Literacy A Report of the International ICT Literacy Panel*. U.S.A.: Educational Testing Service (ETS).

- Duch, B. J. (2001). Writing problems for deeper understanding. In *The Power of Problem-Based Learning: A Practical 'How To' for Teaching Undergraduate Courses in Any Discipline*, edited by B. Duch, S.E. Groh, and D.E. Allen. Sterling, VA: Stylus.
- Edens, K.M. (2000). Preparing Problem Solvers for the 21st Century Through Problem-based Learning. *College Teaching*, 48(2), 55-60.
- Educause Learning Initiative. (2012). *7 Things You Should Know About Flipped Classrooms*. EDUCAUSE Creative Commons.
- Flipped Learning Network (FLN). (2014). *The Four Pillars of F-L-I-P™*. Retrieved 30 March 2022, from www.flippedlearning.org/definition
- Fulton, K. (2012). Upside Down and Inside Out: Flip Your Classroom to Improve Student Learning. *Learning & Leading with Technology*, 39(8), 12-17.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley.
- Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. M. (2013). *A review of flipped learning*. Retrieved January 6, 2014, from <http://www.flippedlearning.org/review>
- Hmelo, C.E. a. E., D.H. (2000). *Problem-based Learning a Research Perspective on Learning Interactions*. Mahwah, New Jersey Lawrence Erlbaum Associates.
- Joyce, B., & Weil, M. (2000). *Model of Teaching* (6th ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Kreger, C. (1998). *Problem-based Learning*. Retrieved 26 June 2019, From <http://www.cotf.edu/ete/teacher/tprob/trob.html>
- Lo, C.K., & Hwang, G.J. (2018). How to advance our understanding of flipped learning: Directions and a descriptive framework for future research. *Knowledge Management & E-Learning*, 10(4), 441-454.
- Media Smarts. (2018). *Media education in Ontario*. Retrieved Dec 21, 2017, from <http://mediasmarts.ca/teacher-resources/digital-media-literacy-outcomes-province-territory/media-education-ontario>
- Morrow, J.R. (2010). *Morrow Teachers' Perceptions of Professional Learning Communities as Opportunities for Promoting Professional Growth* (Doctoral Dissertation). North Carolina: Appalachian State University, Boone NC.

- Partnership for 21st Century Skills. (2011). *Framework for 21st century learning*. Retrieved 23 June 2019, from http://www.p21.org/storage/documents/1._p21_framework_2-pager.pdf
- Savery, J.R. (2006). Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 1(1), 9-20.
- Schoolwires. (2013). *The Flipped Classroom: A New Way to Look at Schools*. Retrieved 3 July 2019, from http://www.schoolwires.com/cons/lip3/flipped_classroom_0612.pdf
- Tamblyn, B.A. (1980). *Problem-based learning: an approach to medical education*. New York: Springer.
- Taro Yamane. (1967). *Statistics: An Introductory Analysis*. New York: Harper and Row.
- Tune, J.D., Sturek, M., & Basile, D.P. (2013). Flipped classroom model improves graduate student performance. *Advances in Physiology Education*, 37(4), 316-320.
- UNESCO. (2008). *UNESCO ICT competency framework for teacher*. France: The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- We are social. (2022). *Digital 2022 Global Overview Report*. Retrieved 26 June 2019, from <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>
- Woods, D.R. (1994). *Problem-based Learning: How to Gain the Most from PBL*. Waterdown on Canada Distributed by McMaster University Bookstore, Hamiton: Woods.



ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญสำหรับตรวจสอบคุณภาพ (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้ฯ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญาภา ยวงสร้อย อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญวดี กำจัดภัย อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
4. ดร.ชุตินันท์ สุวัตถิพงษ์ ศูนย์วิชาการเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
5. ดร.นรินทร์ นนทมาลย์ อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยี ทางการศึกษาวิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา
6. ดร.ปริญญญาษ สีทอง อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชนันกาญจน์ สุวรรณเรือง อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้ฯ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดดา ไกรเพชร รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. รองศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐ์กานต์ ปันแก้ว อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพเราะ อังศุกสุนกมล อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (แบบประเมินคุณภาพ)

แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับสื่อสังคมตาม
กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนิสิตระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัย นางสาวอารยา ปู่เกตแก้ว
นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
E-mail: arya_cotton@hotmail.com
โทรศัพท์ 0871774164

วัตถุประสงค์

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ
การเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม ตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย

1. หลักการ
2. วัตถุประสงค์
3. เนื้อหา
4. บทบาทผู้เรียน / ผู้สอน
5. สื่อการเรียนรู้
6. กระบวนการจัดการเรียนการสอน
7. การวัดและประเมินผล

คำชี้แจง

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตาม “ระดับความเหมาะสม” ที่ตรงกับความคิดเห็น
ของท่าน โดยกำหนดเกณฑ์ระดับความเหมาะสม ดังนี้

- 5 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

หลังการพิจารณารายการประเมินเรียบร้อยแล้ว โปรดให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยเขียนลง
ในส่วนความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ความคิดเห็นเพิ่มเติม
	5	4	3	2	1	
องค์ประกอบที่ 1 หลักการ						
1.1 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม						
1.2 ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน						
1.3 องค์ประกอบ / ตัวบ่งชี้การเรียนรู้เท่าทันสื่อ						
1.4 ความสอดคล้องกันของหลักการ						
องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์						
2.1 วัตถุประสงค์มีความสอดคล้องกับหลักการ						
2.2 วัตถุประสงค์มีความชัดเจน สามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังต่อตัวผู้เรียน						
องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา						
3.1 บทเรียนที่ 1 รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์						
3.2 บทเรียนที่ 2 การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน						
3.3 บทเรียนที่ 3 ข่าวลวง (Fake news) และการรุกรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)						
3.4 บทเรียนที่ 4 สร้างสื่อสร้างสรรค์						
3.5 เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
3.6 ขอบเขตของเนื้อหามีความเหมาะสม						
องค์ประกอบที่ 4 บทบาทผู้เรียน / ผู้สอน						
4.1 บทบาทของผู้เรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน						
4.2 คุณสมบัติของผู้เรียน						
4.3 บทบาทของผู้สอนต่อการจัดกิจกรรมโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน						
4.4 คุณสมบัติของผู้สอน						
องค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้						
5.1 สื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Online Classroom (Google Classroom)						
5.2 สื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Onsite Classroom						
5.3 แหล่งเรียนรู้ออนไลน์						
5.4 แหล่งเรียนรู้ออฟไลน์						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ความคิดเห็นเพิ่มเติม
	5	4	3	2	1	
องค์ประกอบที่ 6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน						
6.1 การเตรียมความพร้อมก่อนเรียน						
6.2 ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือการเรียนรู้						
6.3 ทดสอบก่อนเรียน						
6.4 ชั้นที่ 1 ศึกษาปัญหา (PBL1)						
6.5 ชั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา (PBL2)						
6.6 ชั้นที่ 3 ศึกษาค้นคว้า (PBL3)						
6.7 ชั้นที่ 4 สังเคราะห์ปัญหา (PBL4)						
6.8 ชั้นที่ 5 สรุปการเรียนรู้ (PBL5)						
6.9 ชั้นที่ 6 นำเสนอผลงาน (PBL6)						
องค์ประกอบที่ 7 การวัดและประเมินผล						
7.1 แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ (ก่อนเรียน - หลังเรียน)						
7.2 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง						
7.3 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน						
7.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์						
7.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบฯ						
7.6 แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน						

จากการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มีความเห็นว่า

- รูปแบบมีความเหมาะสม
- รูปแบบมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่กรุณาประเมินความเหมาะสมของรูปแบบฯ ในครั้งนี้

แบบประเมินคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ
ตามรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียน
แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนิสิตระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัย นางสาวอารยา ปู่เกตู่แก้ว
นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
E-mail: aya_cotton@hotmail.com
โทรศัพท์ 0871774164

วัตถุประสงค์การประเมิน

เพื่อประเมินคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้ในการเรียนการสอนจริง





คำชี้แจง

- โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้
- ให้ ✓ ลงในช่อง +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกัน
- ให้ ✓ ลงในช่อง 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกัน
- ให้ ✓ ลงในช่อง -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกัน





ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความร่วมมือและช่วยเหลือของท่านในครั้งนี้

นางสาวอารยา ปู่เกตู่แก้ว
aya_cotton@hotmail.com

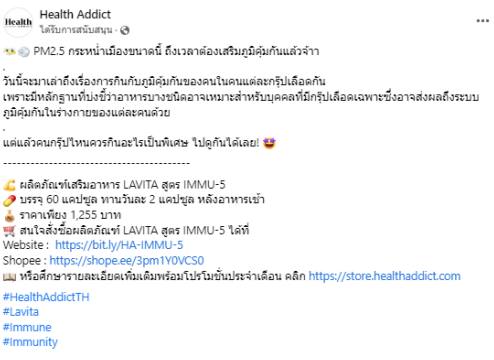
องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
หลักการแนวคิด ของการรู้เท่าทัน สื่อ	1. ในการเลือกแสดงข้อมูลบนโลกออนไลน์ ข้อมูลในข้อใดที่ไม่ควรเลือกแสดงสถานะเป็นสาธารณะมากที่สุด ก. วันเดือนปีเกิด ข. ชื่อจริง นามสกุลจริง ค. หมายเลขโทรศัพท์มือถือ ง. เลขบัตรประจำตัวประชาชน				
	2. ข้อใดนิยามคำว่า “รู้เท่าทันสื่อ” ได้ชัดเจนมากที่สุด ก. การรู้จักแยกแยะ ใช้เหตุผล เข้าใจในฐานะผู้รับและผู้ผลิตสื่อ ข. การรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารในฐานะการเป็นผู้เสพสื่อ ผู้ผลิต ผู้ใช้อุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ ค. การตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต ค่านิยมและสังคม ง. ความสามารถในการพิจารณาสื่อแต่ละประเภท				
	3. ข้อใดเป็นวิธีการในการตั้งรหัสความปลอดภัยที่เหมาะสมที่สุด ก. ตั้งรหัสผ่านเป็นตัวเลขของวันเดือนปีเกิด ข. ใช้หมายเลขเบอร์โทรศัพท์มือถือเป็นรหัสผ่าน ค. ตั้งรหัสที่มีตัวอักษรและตัวเลขผสมกัน ง. ใช้ตัวเลขเรียงลำดับ 1-5 ตั้งเป็นรหัสผ่าน				
	4. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของ “พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ” ก. เปิดรับสื่ออย่างหลากหลายและทันทั่วทั้งที่ ข. เลือกสื่อสร้างสรรค์ มีทักษะในการป้องกันตนเอง ค. ใช้สื่อเพื่อพัฒนาตนเองและมีมารยาทในการใช้สื่อ ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ง. ใช้สื่อเพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างงานและสร้างสรรค์สังคม				
	5. ประเด็นข้อมูลในข้อใดเหมาะสมที่สุดที่สามารถนำไปวิพากษ์วิจารณ์ได้บนโลกออนไลน์ ก. ท่าเต้นของเพื่อนในงานกีฬา ข. ลักษณะข้อสอบของการสอบเข้าราชการ ค. ข่าวการหย่าร้างของคู่รักดาราชื่อดัง ง. การแต่งกายของอาจารย์ในมหาวิทยาลัย				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>6. ข้อใดกล่าวถึง สื่อสังคม (Social Media) ได้ถูกต้องที่สุด</p> <p>ก. กลุ่มบุคคลที่สื่อสารกันผ่านอินเทอร์เน็ต</p> <p>ข. โปรแกรมสำหรับติดต่อกันผ่านอินเทอร์เน็ต</p> <p>ค. เว็บไซต์ที่สามารถทำงานร่วมกันได้</p> <p>ง. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้สื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต</p>				
	<p>7. การคัดลอกภาพจาก Google เพื่อนำไปใช้ประกอบเอกสาร รายงานในชั้นเรียน ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่</p> <p>ก. ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะนำไปใช้โดยเจ้าของไม่อนุญาต</p> <p>ข. ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะนำผลงานของผู้อื่นมา แอบอ้างในผลงานของตน</p> <p>ค. ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะไม่ได้แสวงหาผลกำไร</p> <p>ง. ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะผู้นำไปใช้ในไปใช้ มีสถานะเป็นนิสิต/นักศึกษา</p>				
	<p>8. การกระทำของบุคคลใดจัดเป็นพฤติกรรมที่อาจ ก่อให้เกิดความเสี่ยงในการรังแกกันบนโลกออนไลน์</p> <p>ก. แคนดี้ติดต่อรูปเพื่อนกับตัวการ์ตูนแล้วโพสต์ในกลุ่ม</p> <p>ข. ดาวเดือนถ่ายรูปรูปเพื่อนใส่ชุดนักเรียนเก็บไว้ในโทรศัพท์มือถือ</p> <p>ค. ปลาวาฬกดไลค์และกดติดตามคลิปวิดีโอเพลงทรงอย่างแบด</p> <p>ง. โจอี้ชอบติดตามอ่านนิตยสารออนไลน์แทนการซื้อจากร้านหนังสือ</p>				
<p>1) การเข้าถึง (access)</p> <p>สามารถเลือกรับสื่อจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ รับรู้ และเข้าใจเนื้อหา ความหมาย คำศัพท์ของสื่อ ประเภทต่าง ๆ และเลือกใช้สื่อเพื่อการสืบค้นได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>9. ท่านมีวิธีการติดตามหรือเลือกรับข้อมูลข่าวสารอย่างไร</p> <p>ก. ข้อมูลข่าวสารที่ตรงกับความสนใจของตัวเองเท่านั้น</p> <p>ข. ข้อมูลข่าวสารที่อยู่ในกระแสสังคมหรือมีคนติดตามเป็นจำนวนมาก</p> <p>ค. ข้อมูลข่าวสารจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือและมีหลักฐานหรือเหตุผลรองรับ</p> <p>ง. ข้อมูลข่าวสารที่น่าสนใจทั่วไปที่มีการส่งต่อหรือแชร์มา</p>				
	<p>10. แอปพลิเคชันในข้อใดใช้สำหรับการสืบค้นข้อมูลออนไลน์</p> <p>ก.  ข. </p> <p>ค.  ง. </p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>11. ในการเปิดรับสื่อ ท่านจะติดตามข่าวสาร จากสื่อประเภทใด</p> <p>ก. สื่อที่มีความคิดเห็นตรงกับท่าน</p> <p>ข. สื่อที่นำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ มีคนติดตาม มาก</p> <p>ค. สื่อที่นำเสนอเนื้อหาอย่างมีเหตุผล โดยใช้ข้อมูลหลักฐาน</p> <p>ง. สื่อที่นำเสนอโดยสำนักข่าว หรือเว็บไซต์ที่มีชื่อเสียง</p>				
	<p>12. ในเมืองไทย สื่อประเภทใดที่มีกรรายงานข้อมูลข่าวสาร และความคิดเห็นที่เป็นอิสระ โดยปราศจากอิทธิพลทางการเมืองและธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง</p> <p>ก. สื่อหนังสือพิมพ์เอกชน มีความเป็นอิสระและปลอดภัย อิทธิพลจากภาครัฐ</p> <p>ข. สื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้มีอิสระ ไร้อิทธิพลและอคติจากผู้รายงานข่าว</p> <p>ค. สื่อภาครัฐ เป็นสื่อจากหน่วยงานที่เป็นกลาง</p> <p>ง. ไม่มีสื่อใดเลยที่เป็นอิสระหรือปลอดภัยจากอิทธิพลโดยสิ้นเชิง</p>				
	<p>13. ในการติดตามข่าวสารประจำวัน ท่านมักรับรู้ข่าวสาร โดยวิธีการใด</p> <p>ก. มักอ่านเฉพาะพาดหัวข่าวในหน้าแรกของหนังสือพิมพ์/ ประเด็นข่าวเท่านั้น</p> <p>ข. มักฟังเรื่องราวข่าวสารจากการบอกเล่าของบุคคลอื่น เป็นหลัก</p> <p>ค. อ่าน ฟัง หรือดูข่าวจากหลายๆ แหล่งข่าวหรือหลายๆ สื่อ</p> <p>ง. มักเลือกอ่านแต่ประเด็นที่เป็นที่สนใจหรือมีการพูดถึงกันมาก</p>				
	<p>14. เมื่อต้องการค้นหาข้อมูลเฉพาะเรื่องเพื่อนำมาใช้ ประโยชน์หรือแก้ข้อสงสัยต่าง ๆ ท่านมักค้นหาหรือรับรู้ จากสื่อหรือแหล่งใดเป็นหลัก</p> <p>ก. ข้อมูลจากเว็บไซต์ต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ต หรือในสื่อสังคมออนไลน์ที่หลากหลาย</p> <p>ข. สอบถามข้อมูลจากบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะ เพียงอย่างเดียว</p> <p>ค. ข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่ง เช่น หนังสือเว็บไซต์ เพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกัน</p> <p>ง. ข้อมูลจากหนังสือในห้องสมุด เพราะเป็นแหล่งข้อมูลที่ น่าเชื่อถือที่สุด</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>15. เมื่อท่านต้องการใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ตในพื้นที่สาธารณะ ควรมองหาสัญลักษณ์ใด</p> <p>ก. </p> <p>ข. </p> <p>ค. </p> <p>ง. </p>				
	<p>16. ท่านมีภารกิจต้องพูดคุยสัมภาษณ์บุคคลสำคัญท่านหนึ่งเพื่อเก็บข้อมูล แต่เนื่องจากอยู่คนละพื้นที่ควรเลือกใช้ช่องทางใดในการติดต่อสื่อสารที่เหมาะสมที่สุด</p> <p>ก. Facebook Chat</p> <p>ข. Google Meet</p> <p>ค. TikTok</p> <p>ง. Google Classroom</p>				
	<p>17. จากข้อความด้านล่างนี้ สื่อต้องการนำเสนอประเด็นอะไร</p> <div data-bbox="563 1323 976 1736" data-label="Image"> </div> <p>ก. ผลิตภัณฑ์อาหารเสริมบำรุงสายตา</p> <p>ข. ผลิตภัณฑ์อาหารเสริมเป็นของปลอม</p> <p>ค. ผลิตภัณฑ์อาหารเสริมอวดอ้างสรรพคุณเกินจริง</p> <p>ง. ผลิตภัณฑ์อาหารเสริมจัดแจ้งเลขสารบบอาหารปลอม</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>18. จากเนื้อหาข่าวด้านล่าง “ฟุ้งเป้าโจมตีตำรวจ” เป็นข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น</p> <p></p> <p>ก. ข้อเท็จจริง เพราะนายกรัฐมนตรีเซห์บาซ ชารีฟเป็นผู้ออกมาแถลงการด้วยตนเอง</p> <p>ข. ข้อเท็จจริง เพราะผู้เสียชีวิตส่วนใหญ่เป็นตำรวจและเชื่อว่าพวกเขาคือเป้าหมายของการโจมตี</p> <p>ค. ข้อคิดเห็น เพราะนายกรัฐมนตรีเซห์บาซ ชารีฟ ออกมากล่าวประณามเหตุโจมตีในครั้งนี้</p> <p>ง. ข้อคิดเห็น เพราะยังไม่มีผู้ออกมายอมรับและเป็นเพียงคำกล่าวของนายกรัฐมนตรี</p>				
	<p>19. สื่อแต่ละประเภทมักนำเสนอเหตุการณ์เดียวกันแต่ไม่เหมือนกัน ท่านคิดว่าเป็นเพราะอะไร</p> <p>ก. สื่อเป็นการสร้างและเรียบเรียงขึ้นมา ต่างคนต่างทำขึ้นทำให้ไม่เหมือนกัน</p> <p>ข. สื่อมีข้อจำกัดของการรับรู้เหตุการณ์หรือสื่อสารข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้นไม่เท่ากัน</p> <p>ค. สื่อแต่ละชนิดมีหลักการและวัตถุประสงค์การนำเสนอและกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน</p> <p>ง. สื่อแต่ละสำนักมีสไตล์การนำเสนอที่แตกต่างกันไป</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>20. ข้อใดไม่ใช่แนวทางการตั้งคำถามเพื่อรู้เท่าทันสื่อ</p> <p>ก. จำนวนกลุ่มเป้าหมายที่สื่อต้องการนำเสนอ</p> <p>ข. สื่อถูกนำเสนอด้วยวิธีการและรูปแบบใด</p> <p>ค. สื่อนี้นำเสนอหรือไม่นำเสนออะไร และหวังผลสิ่งใด</p> <p>ง. ผู้ผลิตสื่อคือใคร</p>				
	<p>21. หลักวิธีคิดใดที่ดีที่สุดเมื่อเจอโฆษณาแฝงในสื่อต่าง ๆ</p> <p>เช่นการ tie-in สินค้า, การอวดอ้างสรรพคุณผลิตภัณฑ์</p> <p>ก. รับชมเรื่อยๆ ไม่คิดอะไร</p> <p>ข. เห็นฟรีเซนต์อร์ใช้และดี ควรบอกต่อเพื่อนสนิท</p> <p>ค. รู้จักแยกแยะและไม่สนับสนุนการโฆษณาเกินจริง</p> <p>ง. ลองใช้ผลิตภัณฑ์ขนาดทดลองก่อน</p>				
	<p>22. ท่านคิดว่าการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างไร</p> <p>ไม่ผิดกฎหมายและเกิดผลต่อผู้รับสาร</p> <p>ก. ผู้ผลิตจัดกิจกรรมชิงโชค</p> <p>ข. ผู้ผลิตสร้างเนื้อหาทำให้ผู้บริโภคเชื่อว่าดื่มแล้วจะทำให้ชีวิตดูดีและเป็นที่ยอมรับ</p> <p>ค. ผู้ผลิตแทรกสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ในเนื้อหา</p> <p>ง. ผู้ผลิตให้ข้อมูลข่าวสารและความรู้เชิงสร้างสรรค์สังคม</p>				
	<p>23. ใครแสดงออกถึงเสรีภาพบนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง</p> <p>ก. มีมีแสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพและไม่รบกวนผู้อื่นใน Blog</p> <p>ข. แอลลีแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ตนเองไม่ชอบใน Instagram</p> <p>ค. ลิซ่าแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระด้วย account ปลอมใน Twitter</p> <p>ง. แพรวแชร์คลิปวิดีโอที่ส่งต่อกันมาจาก YouTube โดยทันที</p>				
<p>3) การประเมิน (evaluation)</p> <p>สามารถประเมิน เนื้อหาสื่อและ ตัดสินคุณค่าสิ่งที่ สื่อนำเสนออย่างมี เหตุผล</p>	<p>24. อ่านข้อความจากเพจ Facebook แล้วตอบคำถาม</p>  <p>Health Addict ได้รับการสนับสนุน - ๑</p> <p>PM2.5 กระทบน้ำเมืองขนาดนี้ ถึงเวลาต้องเสริมภูมิคุ้มกันแล้วจ้า</p> <p>วันนี้จะมาเล่าถึงเรื่องเกี่ยวกับภูมิคุ้มกันของคนในแต่ละกรุ๊ปเลือดกัน เพราะมีหลักฐานที่บ่งชี้ว่าอาหารบางชนิดอาจเหมาะสำหรับบุคคลที่มีกรุ๊ปเลือดเฉพาะซึ่งอาจส่งผลถึงระบบภูมิคุ้มกันในร่างกายของแต่ละคนด้วย</p> <p>แต่แล้วคนกรุ๊ปไหนควรกินอะไรเป็นพิเศษ ไม่ดูกันได้เลย!</p> <p>.....</p> <p>👉 ผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร LAVITA สูตร IMMUNO-5</p> <p>👉 บรรจุ 60 แคปซูลทานวันละ 2 แคปซูล หลังอาหารเช้า</p> <p>👉 ราคาเพียง 1,255 บาท</p> <p>👉 สนใจสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ LAVITA สูตร IMMUNO-5 ได้ที่</p> <p>Website : https://bit.ly/HA-IMMU-5</p> <p>Shopee : https://shopee.co.th/3pm1Y0VCS0</p> <p>แอม หรือศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมพร้อมใบรับยืนยันประจำเดือน คลิก https://store.healthaddict.com</p> <p>#HealthAddictTH #Lavita #Immune #Immunity</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	 <p>จากโพสต์ด้านบนที่มีการนำเสนอข้อมูลการรับประทาน อาหารแต่ละประเภทสัมพันธ์กับกรุ๊ปเลือด ข้อความข้างต้น ต้องการสื่ออะไรในโพสต์นี้บ้าง</p> <p>ก. การรับประทานชนิดอาหารตามกรุ๊ปเลือด ทำให้ ภูมิคุ้มกันร่างกายแข็งแรง</p> <p>ข. การรับประทานชนิดอาหารตามกรุ๊ปเลือดและเสริม ด้วยอาหารเสริมจะช่วยเสริมภูมิคุ้มกันร่างกาย</p> <p>ค. การรับประทานชนิดอาหารตามกรุ๊ปเลือด จะช่วยเสริม ภูมิคุ้มกัน PM2.5</p> <p>ง. การรับประทานชนิดอาหารตามกรุ๊ปเลือด อาจส่งผลดี ต่อร่างกายของแต่ละบุคคล</p>				
	<p>25. จากภาพด้านล่าง ผู้นำเสนอมีจุดมุ่งหมายหลักอย่างไร</p>  <p>ก. คนไทยเป็นคนกินอาหารรสจัด</p> <p>ข. การบริโภคเค็มมากเกินไปอาจทำให้เกิดโรคต่าง ๆ ได้</p> <p>ค. รณรงค์ลดการบริโภคอาหารที่มีรสเค็ม</p> <p>ง. คนไทยบริโภคโซเดียมเกินปริมาณที่กำหนด</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>26. “การวิ่งเป็นหนึ่งในการออกกำลังกายที่เริ่มต้นได้ง่ายๆ และรู้ใหม่ว่า วิ่งเพียงวันละ 30 นาที สมองจะหลังฮอร์โมนความสุข ที่ช่วยลดอาการซึมเศร้าได้ด้วย” จากข้อความดังกล่าว ข้อใดเป็นข้อเท็จจริง</p> <p>ก. การวิ่ง 30 นาที ทำให้ลดอาการซึมเศร้าได้</p> <p>ข. การออกกำลังกาย ทำให้ลดอาการซึมเศร้าได้</p> <p>ค. การออกกำลังกายโดยการวิ่ง ทำให้ลดอาการซึมเศร้าได้</p> <p>ง. การหลังฮอร์โมนความสุขหลังออกกำลังกายทำให้ลดอาการซึมเศร้าได้</p>				
	<p>27. จากภาพด้านล่าง ผู้ผลิตสื่อต้องการสื่ออะไร</p>  <p>ก. คนไทยดื่มแล้วชอบขับรถ</p> <p>ข. อุบัติเหตุช่วงปีใหม่มีจำนวนมาก</p> <p>ค. คนส่วนใหญ่ไม่สวมหมวกกันน็อก ง. คนส่วนใหญ่ขับรถเร็ว</p>				
	<p>28. “การเผาไหม้” สาเหตุสำคัญของปัญหาฝุ่นควัน PM2.5 อาจไม่ได้หมายถึงเฉพาะการเผาหรือก่อไฟ แต่ยังเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันโดยที่เราไม่รู้ตัวอีกหลากหลายรูปแบบ ทั้งจากการคมนาคมขนส่ง ที่ก่อให้เกิด “การเผาไหม้” ของเครื่องยนต์ยานพาหนะต่าง ๆ “การเผาไหม้” ในภาคอุตสาหกรรม หรือ “การเผาในที่โล่ง” ล้วนแล้วแต่สร้างให้เกิดการสะสมของฝุ่น PM2.5” จากข้อความดังกล่าว ข้อใดคือสารที่สื่อต้องการส่งไปยังผู้อ่าน</p> <p>ก. การเผาทุกรูปแบบทำให้เกิดมลพิษทางอากาศ</p> <p>ข. ฝุ่นควัน PM2.5 คือ มลพิษทางอากาศที่อันตราย</p> <p>ค. การงดหรือลดกิจกรรมการเผาทุกประเภทช่วยลดปัญหาฝุ่นควันได้</p> <p>ง. การเผาทำให้เกิดฝุ่นควัน PM2.5</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>29. จากเนื้อหาข่าว ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร</p>  <p>ก. เห็นด้วยกับศาล เพราะจะทำให้สะดวกในการทำงาน แสดง</p> <p>ข. เห็นด้วยกับศาล เพราะดาราสาวมีพฤติกรรมที่ตีไม่แสดง เจตนาหลบหนี</p> <p>ค. ไม่เห็นด้วยกับศาล เพราะยังอยู่ในสถานะผู้ต้องหา ควรทำตามกฎระเบียบเหมือนกรณีอื่นๆ</p> <p>ง. ไม่เห็นด้วยกับศาล เพราะอาจทำให้การติดตามดาราสาว ทำได้ยากหรือเกิดการหลบหนีได้</p>				
	<p>30. เมื่อท่านได้เจอพาดหัวข่าวดังกล่าว ท่านจะปฏิบัติ อย่างไร</p>  <p>ก. รีบแชร์ข่าวดังกล่าวต่อทันที เพราะเป็นเรื่องอัศจรรย์</p> <p>ข. อ่านเนื้อหาข่าวและวิเคราะห์ร่องรอยที่เกิดขึ้นตาม หลักความจริง</p> <p>ค. ไม่สนใจ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องที่ไม่เป็นความจริง</p> <p>ง. อ่านเนื้อหาข่าวเพื่อหาข้อมูลตัวเลขที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไป ซื้อล็อตเตอรี่</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>31. เมื่อท่านได้รับข้อความนี้ ท่านจะปฏิบัติอย่างไร</p>  <p>ก. รีบส่งต่อข้อความให้ครบ 19 คน เพื่อจะได้รวยด้วยกัน ข. รีบส่งต่อข้อความให้ครบ 19 คน และกำชับให้เพื่อนส่งต่อและซื้อล็อตเตอรี่ ค. เก็บไว้เป็นความลับและซื้อล็อตเตอรี่ตามหมายเลขให้มากที่สุด ง. ไม่สนใจ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องเหลวไหลไม่มีประโยชน์</p>				
	<p>32. จากภาพดังกล่าวที่เพื่อนส่งต่อมายัง Facebook ของท่าน ท่านควรทำอย่างไร เพราะเหตุใด</p>  <p>ก. ไม่รู้สึกอย่างไร เพราะเห็นว่าเป็นแค่ความหวังดีของเพื่อน ข. ปลอ่ยแชร์ไว้ในหน้าเพจ เพราะเห็นว่าอาจมีประโยชน์ต่อคนอื่นที่เห็น ค. รีบส่งต่อให้เพื่อนทันที เพราะเป็นโอกาสที่เพื่อนจะได้ทำบุญ ง. ลบ เพราะเป็นเรื่องมอมเมาให้คนหลงเชื่อไม่เป็นความจริง</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
	<p>33. จากภาพด้านล่าง ข้อใดคือความหมายแฝงที่ต้องการสื่อ</p>  <p>ก. รณรงค์ให้บริโภคน้ำผึ้งแทนน้ำตาล ข. บริโภคน้ำผึ้งมากเกินไปอาจเสี่ยงเกิดอาการไม่พึงประสงค์ได้ ค. ทั้งน้ำผึ้งและน้ำตาลต่างก็มีประโยชน์และมีโทษด้วย ง. น้ำผึ้งให้ประโยชน์มากกว่าน้ำตาล</p>				
	<p>34. เมื่อท่านใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือและรับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ท่านคิดว่าตัวเองตระหนักถึงประโยชน์และโทษในเรื่องต่าง ๆ ที่ได้รับเพียงใด</p> <p>ก. มักจะพิจารณาและตั้งข้อสงสัยอยู่เสมอ ข. มักจะใช้การพิจารณาในบางประเด็นที่สนใจ ค. ไม่ค่อยสนใจ รับข้อมูลผ่าน ๆ เพียงอย่างเดียว ง. มักจะรับและส่งต่อข้อมูลอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ทันต่อสถานการณ์</p>				
	<p>35. สื่อมีการอ้างอิงแหล่งข่าวหรือผู้ให้ข่าวในรายการข่าวอย่างไร ที่ท่านคิดว่าเชื่อถือได้มากที่สุด</p> <p>ก. อ้างอิงชื่อหรือตำแหน่งหน้าที่การงานของผู้ให้ข่าวที่เกี่ยวข้อง ข. อ้างอิงกล่าวถึง “แหล่งข่าวระดับสูง” “แหล่งข่าวที่เชื่อถือได้” “แหล่งข่าวที่ใกล้ชิด” เป็นต้น ค. อ้างอิงแหล่งข่าวที่เป็นบุคคลมีชื่อเสียง เป็นที่รู้จัก ทำให้เกิดความน่าเชื่อถือ ง. ไม่จำเป็นต้องมีแหล่งข่าวใด ๆ เพราะผู้สื่อข่าวเป็นผู้ให้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือเพียงพอแล้ว</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
4) การ สร้างสรรค์ (Create) สามารถ สร้างสรรค์หรือส่ง ต่อเนื้อหาใน รูปแบบของ ตนเองและใช้สื่อ ให้เกิดประโยชน์	36. เมื่อท่านต้องการเผยแพร่ข้อมูลที่น่าสนใจบน Facebook ควรทำอย่างไร ก. กด LIKE ก่อนแชร์ ข. ขออนุญาตเจ้าของก่อนแชร์ ค. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนแชร์ ง. เผยแพร่ข้อมูลได้ทันที เพราะเป็นสิ่งที่น่าสนใจทันต่อเหตุการณ์				
	37. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับความสามารถในการสร้างสรรค์หรือสื่อสาร ก. ความสามารถวิเคราะห์ ประเมินค่าสื่อได้ ข. การเรียนรู้สื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเอง ค. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยในการสร้างเนื้อหา ง. ความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์				
	38. จากภาพข่าวดังกล่าว ท่านจะแสดงความคิดเห็นอย่างไร  <p>ก. พวงมงาย ไร้สาระ ไม่มีเหตุผล ข. คนในชนบทถูกหลอกง่ายเพราะไร้การศึกษา ค. เป็นความเชื่อส่วนบุคคล ง. ไม่ควรเชื่ออย่างไรเหตุผล ควรมีสติก่อนตัดสินใจเชื่อเรื่องใด ๆ</p>				

องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
องค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ	<p>39. ถ้าท่านอ่านเจอโพสต์ที่เรื่องที่น่าสนใจและมีประโยชน์จาก Facebook ของผู้อื่น ท่านอยากเผยแพร่เนื้อหาให้เพื่อนๆ ที่ติดตาม Facebook ของท่านได้อ่าน ท่านควรทำอย่างไร</p> <p>ก. tag ชื่อเพื่อน ๆ ในโพสต์</p> <p>ข. ขออนุญาตเจ้าของโพสต์ แล้วแชร์ต่อใน Facebook ของท่าน</p> <p>ค. Copy ภาพและข้อความ เพื่อนำมาโพสต์ใน Facebook ของท่าน</p> <p>ง. ปลอ่ยไว้ตามเดิมเพราะทุกคนก็เห็นเหมือนกัน</p>				
	<p>40. ท่านได้รับมอบหมายให้จัดทำสื่อเพื่อณรงค์เกี่ยวกับการออกกำลังกายในรูปแบบสื่อ Infographic ท่านจะมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์สื่ออย่างไร</p> <p>ก. สืบค้นเพื่อหาสื่อที่มีผู้อื่นทำไว้แล้วและนำมาแก้ไขรายละเอียด นำเสนอในแบบของตนเอง</p> <p>ข. สืบค้นเพื่อหาสื่อที่มีผู้อื่นทำไว้แล้วและนำมาแก้ไขรายละเอียดโดยอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างชัดเจน</p> <p>ค. ออกแบบสื่อด้วยตนเอง จัดทำร่างเนื้อหาสืบค้นข้อมูล สร้างสื่อด้วยเครื่องมือที่ถนัดและนำเสนอ</p> <p>ง. ศึกษาเครื่องมือการสร้างสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับใช้ ออกแบบเนื้อหา และสร้างสื่อ</p>				

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

()

...../...../.....

**แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้
โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี**

- คำชี้แจง** โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้
- ให้ ✓ ลงในช่อง +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกัน
 - ให้ ✓ ลงในช่อง 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกัน
 - ให้ ✓ ลงในช่อง -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกัน

รายการประเมินตนเอง	ผลการพิจารณา		
	-1	0	+1
1. ด้านการเข้าถึง (access)			
1.1 จดจำ เข้าใจความหมายคำศัพท์ สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสารได้ เช่น # tag location			
1.2 เข้าถึงสื่อประเภทต่างๆ และบอกที่มาของสื่อได้ เช่น ฟังเพลง ดูคลิปวิดีโอ Blog			
1.3 เลือกใช้เครื่องมือในการสืบค้นข้อมูลและเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้หลายช่องทาง เช่น website, application			
1.4 ระบุคำค้น/หัวข้อที่ต้องการสืบค้นได้อย่างรวดเร็ว			
1.5 สืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือและข้อมูลเป็นปัจจุบันได้			
1.6 อ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลได้			
1.7 แสดงเนื้อหาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Facebook ได้			
1.8 ติดต่อสื่อสารระหว่างกันผ่าน Social media ได้ เช่น Facebook Line Instagram TikTok เป็นต้น			
1.9 ใช้งานโปรแกรมประเภท Social media ได้อย่างคล่องแคล่ว			
2. ด้านการวิเคราะห์ ตีความ (analyze)			
2.1 วิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์			
2.2 แยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้			
2.3 แยกแยะข้อมูลที่มีเนื้อหาแฝงได้			
2.4 ตั้งข้อสงสัยและวิเคราะห์ข้อมูลได้			
2.5 เปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งได้			
2.6 ระบุข้อดีข้อเสียของข้อมูลเนื้อหาที่ได้รับ			
2.7 ตรวจสอบที่มาของข้อมูลข่าวสารที่รับมาได้			

รายการประเมินตนเอง	ผลการพิจารณา		
	-1	0	+1
2.8 บอกได้ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น/ กับใคร/ที่ไหน/เมื่อไหร่			
2.9 ระบุเจตนาที่สื่อนำเสนอได้			
3. ด้านการประเมิน (evaluation)			
3.1 แสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลและ ให้เหตุผลได้			
3.2 บอกประโยชน์และโทษของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ			
3.3 ประเมินข้อมูลที่มีเพื่อนำมาเรียบเรียงใหม่และส่งต่อได้			
3.4 แสดงความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาที่เลือกได้			
3.5 อภิปรายประเด็นปัญหาต่าง ๆ บน Social Media ได้			
3.6 ประเมินคุณค่าของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับได้			
4. ด้านการสร้างสรรค์ (Create)			
4.1 สื่อสารแสดงความคิดเห็นโดยใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมผ่าน social media ได้ เช่น Facebook TikTok เป็นต้น			
4.2 เลือกใช้โปรแกรมต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายได้ เช่น Canva iMovie			
4.3 เผยแพร่เนื้อหาได้ในแบบของตนเอง เช่น การโพสต์เนื้อหาบทความ บน Facebook หรือ Blog ของตนเอง			
4.4 ผลิตเนื้อหาเพื่อเผยแพร่ได้อย่างเป็นขั้นตอน เช่น การตัดต่อวิดีโอลง YouTube การผลิตสื่อ Infographic			
4.5 ส่งต่อเผยแพร่เนื้อหาผ่านสื่อสังคม เช่น Facebook ได้			

ลงชื่อผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

**แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงานของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้
โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี**

- คำชี้แจง** โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้
- ให้ ✓ ลงในช่อง +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกัน
- ให้ ✓ ลงในช่อง 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกัน
- ให้ ✓ ลงในช่อง -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกัน

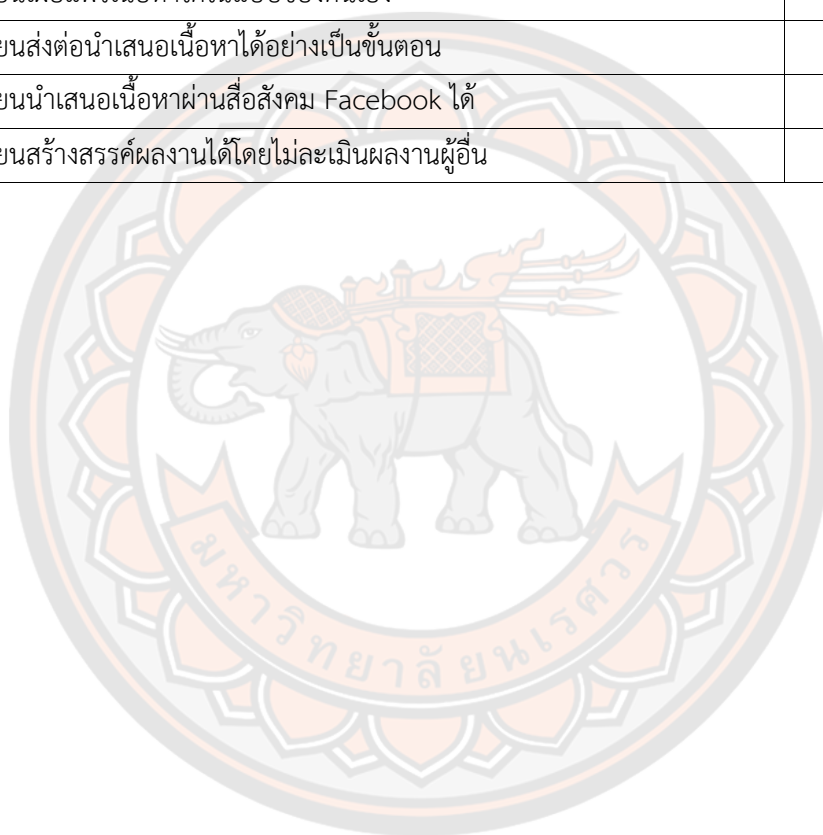
รายการประเมิน	ผลการพิจารณา		
	-1	0	+1
1. ด้านการออกแบบผลงาน			
1.1 บอกวิธีการและแหล่งในการค้นหาข้อมูลสำหรับการออกแบบผลงาน			
1.2 รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ นำมาใช้ในการออกแบบผลงานได้			
1.3 ผลงานที่ออกแบบถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนด			
1.4 สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของตนเอง			
1.5 เลือกเครื่องมือในการสร้างผลงานและส่งได้ภายในเวลาที่กำหนด			
2. ด้านภาษาในการสื่อสาร			
2.1 มีการใช้ศัพท์เฉพาะหรือสัญลักษณ์ในการสื่อสาร			
2.2 ใช้ประโยค/คำได้ถูกต้องเหมาะสม			
2.3 เลือกใช้ภาษาที่สามารถเผยแพร่สาธารณะได้			
3. ด้านเนื้อหา			
3.1 เนื้อหาข้อมูล ถูกต้อง เชื่อถือได้ตรงตามหัวข้อเรื่อง			
3.2 มีการอธิบายเนื้อหาให้เข้าใจง่าย			
3.3 เนื้อหาครอบคลุมมีความสอดคล้องกัน			
3.4 อ้างอิงแหล่งที่มาของเนื้อหาได้			
3.5 เลือกใช้ social media เป็นเครื่องมือในการนำเสนอเนื้อหาได้			

แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียน
แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

- ชี้แจง** โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้
- ให้ ✓ ลงในช่อง +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกัน
- ให้ ✓ ลงในช่อง 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกัน
- ให้ ✓ ลงในช่อง -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกัน

พฤติกรรมการณ์รู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์	ผลการพิจารณา		
	-1	0	+1
1. ด้านการเข้าถึง (access)			
1.1 ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้หลายวิธี			
1.2 ผู้เรียนเลือกใช้เครื่องมือในการสืบค้นข้อมูลที่หลากหลาย			
1.3 ผู้เรียนเข้าใจและบอกความหมายของสัญลักษณ์ / คำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารได้			
1.4 ผู้เรียนแสดงข้อมูล เนื้อหาที่ได้จากการสืบค้น			
1.5 ผู้เรียนระบุคำค้น/หัวข้อที่ต้องการสืบค้นได้อย่างรวดเร็ว			
1.6 ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและข้อมูลเป็นปัจจุบันได้			
1.7 ผู้เรียนอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลจากการสืบค้นได้			
1.8 ผู้เรียนส่งเนื้อหาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Facebook ได้			
1.9 ผู้เรียนติดต่อสื่อสารระหว่างกันผ่าน Facebook ได้			
2. ด้านการวิเคราะห์ ตีความ (analyze)			
2.1 ผู้เรียนวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์			
2.2 ผู้เรียนแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้			
2.3 ผู้เรียนแยกแยะข้อมูลที่มีเนื้อหาแฝงได้			
2.4 ผู้เรียนตั้งข้อสงสัยและวิเคราะห์ข้อมูลได้			
2.5 ผู้เรียนเปรียบเทียบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งได้			
2.6 ผู้เรียนระบุข้อดีข้อเสียของข้อมูลเนื้อหาที่ได้รับ			
2.7 ผู้เรียนตรวจสอบที่มาของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาได้			
3. ด้านการประเมิน (evaluation)			
3.1 ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลโดยให้เหตุผลได้			
3.2 ผู้เรียนบอกประโยชน์และโทษของข้อมูลที่ได้รับ			

พฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์	ผลการพิจารณา		
	-1	0	+1
3.3 ผู้เรียนอธิบายเนื้อหาข้อมูลจากการสืบค้นเป็นส่วนวนของตนเอง			
4. ด้านการสร้างสรรค (Create)			
4.1 ผู้เรียนสื่อสารแสดงความคิดเห็นโดยใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมผ่านสื่อสังคม Facebook ได้			
4.2 ผู้เรียนเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลาย			
4.3 ผู้เรียนเผยแพร่เนื้อหาได้ในแบบของตนเอง			
4.4 ผู้เรียนส่งต่อนำเสนอเนื้อหาได้อย่างเป็นขั้นตอน			
4.5 ผู้เรียนนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อสังคม Facebook ได้			
4.6 ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานได้โดยไม่ละเมิดผลงานผู้อื่น			



**แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้
โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี**

คำชี้แจง

แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นของท่านที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับ สื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านเนื้อหาในการเรียนรู้
2. ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียน

แบบปัญหาเป็นฐาน

2.1 การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)

2.2 การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)

ให้ท่านทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด ดังนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ให้ท่านเขียนแสดงข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นของท่านที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหาในการเรียนรู้					
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความชัดเจน และสอดคล้องกับเนื้อหา					
1.2 เนื้อหาในแต่ละบทเรียนง่ายต่อการทำความเข้าใจ					
1.3 การใช้ภาษาสื่อความหมายได้ชัดเจน เข้าใจง่าย					
1.4 เนื้อหามีความทันสมัย					
1.5 การจัดลำดับนำเสนอเนื้อหาแต่ละบท มีความเหมาะสม					
1.6 สื่อประกอบเนื้อหา เช่น คลิปวิดีโอ ไฟล์ภาพ มีความเหมาะสม					
2. ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน					
2.1 การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out of class learning)					
2.1.1 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาได้ด้วยตนเอง					
2.1.2 ผู้เรียนเข้าใจและสามารถทำกิจกรรมท้ายบทเรียนได้ด้วยตนเอง					
2.1.3 ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และเลือกค้นคว้าเพิ่มเติมได้ตามความสนใจ					
2.1.4 สนับสนุนให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้					
2.1.5 ผู้เรียนสามารถเลือกสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ผ่านแหล่งข้อมูลออนไลน์ได้ด้วยตนเอง					
2.1.6 ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการพูดคุยผ่านสื่อสังคม					
2.1.7 ผู้เรียนสามารถพัฒนาชิ้นงานในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่ได้					
2.1.8 ระบบการจัดการเรียนรู้ (Google Classroom) ใช้งานง่ายและ เป็นระบบ					
2.1.9 มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอนผ่าน Facebook					
2.1.10 ลิงค์ข้อมูลเว็บไซต์ต่าง ๆ มีความสอดคล้องกับเนื้อหา					
2.2 การเรียนรู้ในห้องเรียน (In-class learning)					
2.2.1 กิจกรรมกลุ่มส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน					
2.2.2 กิจกรรมกลุ่มผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนรู้ระหว่างกัน					
2.2.3 การกำหนดประเด็นปัญหาของกิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา					
2.2.4 กิจกรรมในห้องเรียนส่งเสริมให้มีการสืบค้นข้อมูลออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สืบค้นจาก search engine หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2.2.5 กิจกรรมในห้องเรียนส่งเสริมให้มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการค้นหาประเด็นที่สนใจ					
2.2.6 การเรียนรู้ในชั้นเรียนช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และกระตุ้น การค้นหาข้อมูลเพื่อตอบคำถามอย่างมีเหตุและผล					
2.2.7 ผู้สอนช่วยสนับสนุน กระตุ้นผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรม					
2.2.8 ผู้สอนช่วยสรุปประเด็น แนวทางในการแก้ไขปัญหาของผู้เรียน					
2.2.9 แบบทดสอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1.10 ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

แบบประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม
ตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ
ของนิสิตระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัย นางสาวอารยา ปู่เกตุแก้ว
นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
E-mail: arya_cotton@hotmail.com
โทรศัพท์ 0871774164

วัตถุประสงค์

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย

1. หลักการ
2. วัตถุประสงค์
3. เนื้อหา
4. บทบาทผู้เรียน / ผู้สอน
5. สื่อการเรียนรู้
6. กระบวนการจัดการเรียนการสอน
7. การวัดและประเมินผล

คำชี้แจง

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตาม “ระดับความเหมาะสม” ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยกำหนดเกณฑ์ระดับความเหมาะสม ดังนี้

- 5 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ความคิดเห็น เพิ่มเติม
	5	4	3	2	1	
องค์ประกอบที่ 1 หลักการ						
1.1 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม						
1.2 ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน						
1.3 องค์ประกอบ / ตัวบ่งชี้การเรียนรู้เท่าทันสื่อ						
1.4 ความสอดคล้องกันของหลักการ						
องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์						
2.1 วัตถุประสงค์มีความสอดคล้องกับหลักการ						
2.2 วัตถุประสงค์มีความชัดเจน สามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวัง ต่อตัวผู้เรียน						
องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา						
3.1 บทเรียนที่ 1 รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์						
3.2 บทเรียนที่ 2 การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน						
3.3 บทเรียนที่ 3 ข่าวลวง (Fake news) และการระราน ทางไซเบอร์ (Cyberbullying)						
3.4 บทเรียนที่ 4 สร้างสื่อสร้างสรรค์						
3.5 เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
3.6 ขอบเขตของเนื้อหามีความเหมาะสม						
องค์ประกอบที่ 4 บทบาทผู้เรียน / ผู้สอน						
4.1 บทบาทของผู้เรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน						
4.2 คุณสมบัติของผู้เรียน						
4.3 บทบาทของผู้สอนต่อการจัดกิจกรรมโดยใช้ห้องเรียนกลับ ด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน						
4.4 คุณสมบัติของผู้สอน						
องค์ประกอบที่ 5 สื่อการเรียนรู้						
5.1 สื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Online Classroom (Google Classroom)						
5.2 สื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Onsite Classroom						
5.3 แหล่งเรียนรู้ออนไลน์						
5.4 แหล่งเรียนรู้ออฟไลน์						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ความคิดเห็น เพิ่มเติม
	5	4	3	2	1	
องค์ประกอบที่ 6 กระบวนการจัดการเรียนการสอน						
6.1 การเตรียมความพร้อมก่อนเรียน						
6.2 ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือการเรียนรู้						
6.3 ทดสอบก่อนเรียน						
6.4 ชั้นที่ 1 ศึกษาปัญหา (PBL1)						
6.5 ชั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา (PBL2)						
6.6 ชั้นที่ 3 ศึกษาค้นคว้า (PBL3)						
6.7 ชั้นที่ 4 สังเคราะห์ปัญหา (PBL4)						
6.8 ชั้นที่ 5 สรุปการเรียนรู้ (PBL5)						
6.9 ชั้นที่ 6 นำเสนอผลงาน (PBL6)						
องค์ประกอบที่ 7 การวัดและประเมินผล						
7.1 แบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อ (ก่อนเรียน – หลังเรียน)						
7.2 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง						
7.3 แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน						
7.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์						
7.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบฯ						
7.6 แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน						

จากการประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มีความเห็นว่า

- รูปแบบมีความเหมาะสม
- รูปแบบมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่กรุณาประเมินความเหมาะสมของรูปแบบฯ ในครั้งนี้

**แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคม
ตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ
ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน**

ร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	การประเมิน		หมายเหตุ
	มี	ไม่มี	
1. การพูดคุยระหว่างผู้เรียนผ่าน Social media			
2. การโพสต์ชิ้นงานที่กำหนดผ่าน Social media			
3. การแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหาต่าง ๆ			
4. การสืบค้นข้อมูลตามโจทย์ที่กำหนด			
5. การสอบถามประเด็นปัญหาในการเรียนรู้ผ่าน Social media			
6. การเลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ ทั้งจาก Website และ Social media			
7. ส่งงานผ่าน Social media ตามเวลาที่กำหนด			
8. โพสต์คลิปวิดีโอ ภาพ ผ่าน Social media			
9. แชร์เนื้อหาจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ผ่าน Social media			
10. การใช้ภาษาและการแสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพ			

ผู้บันทึก.....
วันที่.....

ภาคผนวก ค แผนกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

แผนกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อสังคมตามกระบวนการ เรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ

โดยกำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ฯ ออกเป็น 4 แผน ตามเนื้อหาบทเรียนที่กำหนด ได้แก่
บทเรียนที่ 1 รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์
บทเรียนที่ 2 การวิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน
บทเรียนที่ 3 ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)
บทเรียนที่ 4 สร้างสื่อสร้างสรรค์
โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนที่ 1 รู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนอธิบายความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์
2. ผู้เรียนบอกองค์ประกอบหลักของการรู้เท่าทันสื่อ
3. ผู้เรียนบอกรูปแบบของสื่อใหม่ที่มีบนสื่อสังคมออนไลน์ได้
4. ผู้เรียนอธิบายผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
5. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สื่อบนสื่อสังคมออนไลน์ได้ตามหลักการของการรู้เท่าทันสื่อ

สาระการเรียนรู้

1. เอกสารประกอบบทเรียนในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์บน Google Classroom เกี่ยวกับ
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของสื่อใหม่และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.2 องค์ประกอบหลักของการรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.3 รูปแบบต่าง ๆ ของสื่อใหม่ที่มีบนสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.4 ผลกระทบจากสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.5 การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาจากสื่อสังคมออนไลน์

2. คลิปวิดีโอและเว็บไซต์เกี่ยวกับ

2.1 Media Literacy (www.youtube.com/watch?v=djluHfB7Uhl)

2.2 การใช้ Social Network อย่างปลอดภัย (www.youtube.com/watch?v=BOUQD0GZGd8)

2.3 กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย (www.thaimediafund.or.th)

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชั้นศึกษาปัญหา (Out of class learning)

ผู้เรียนเข้าสู่ระบบ Google classroom: ห้องเรียนรู้เท่าทันสื่อ เพื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียน / คลิปวิดีโอและโจทย์สถานการณ์ปัญหา เพื่อนำไปใช้เป็นฐานความรู้ในการทำกิจกรรม ดังนี้

- สื่อใหม่และการรู้เท่าทันสื่อ (New Media & Media Literacy)
- ความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์
- องค์ประกอบหลักของการรู้เท่าทันสื่อ
- รูปแบบของสื่อใหม่ที่มีบนสื่อสังคมออนไลน์
- โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อจากสื่อสังคมออนไลน์
- สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media & Social Network)
- ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
- ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

- เพื่อตรวจสอบลักษณะการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมของตนเองในแต่ละวัน
- ผู้เรียนเข้าสู่ระบบ Google classroom เพื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียน / คลิปวิดีโอเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และศึกษาปัญหา เพื่อนำไปใช้เป็นฐานความรู้ในการทำกิจกรรม

- ผู้สอนช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านระบบออนไลน์ เป็นรายกรณี

2. ชั้นทำความเข้าใจปัญหา (Out of class learning)

- ผู้สอนกำหนดหัวข้อประเด็นปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจ และตอบคำถาม
- ผู้สอนกำหนดประเด็นสื่อเกี่ยวกับสุขภาพ โดยโจทย์จะเป็นข้อความ / ภาพโฆษณา / ข่าว ก็ได้ จำนวน 1 เรื่อง

- (กิจกรรมเดี่ยว) ให้ผู้เรียน ทำการศึกษา วิเคราะห์ และจับประเด็นหลักของเนื้อหาสื่อว่า เป็นอย่างไร และตอบคำถาม จากความรู้เดิม โดยที่ยังไม่ต้องค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม ดังนี้

- 1) ข้อความ/ภาพ ต้องการสื่อเรื่องอะไร
- 2) ใครคือกลุ่มเป้าหมายของสื่อ

- 3) ข้อมูลที่ปรากฏ มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ อย่างไร
- 4) แหล่งที่มาเชื่อถือได้หรือไม่
- 5) ภาพหรือข้อความที่สื่อ มีประโยชน์/ผลกระทบ อย่างไร
- 6) มีประเด็น/เนื้อหาอื่น ๆ แฝงอยู่ในสื่อหรือไม่

- ผู้เรียนทำการโพสต์คำตอบลงในกลุ่ม Facebook

- (กิจกรรมกลุ่ม) ให้ผู้เรียนจับกลุ่ม 3 -4 คน และค้นหา เลือกประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรม

สุขภาพที่สนใจ และช่วยกันตอบคำถามข้างต้น ทำการค้นหาข้อมูล

3. ขั้นศึกษาค้นคว้า (Out of class learning / In-class learning)

- ผู้เรียนทำการศึกษาค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้

- ผู้เรียนเลือกแหล่งสืบค้น วิเคราะห์ค่าข้อความเพื่อค้นหา ได้ด้วยตนเอง

- ผู้สอนเป็นผู้ช่วยเหลือ ติดตาม ให้ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าเป็นระยะ ผ่านกลุ่ม Facebook

4. ขั้นสังเคราะห์ปัญหา (In-class learning)

- เป็นกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียน ผู้สอนทำการกำหนดให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกัน 3-4 คน และร่วมกันเลือกสื่อที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและสุขภาพ โดยใช้ข้อความเดิมและ ร่วมกันแสดงความคิดเห็น อภิปรายภายในกลุ่ม เพื่อหาข้อสรุป โดยที่กลุ่มสามารถกลับสู่ขั้นการศึกษาค้นคว้า เพื่อค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ จนกว่าจะได้ข้อสรุปของกลุ่ม

- ผู้สอนเป็นผู้สังเกตการณ์ กระตุ้น ช่วยเหลือและติดตามกิจกรรม

5. ขั้นสรุปการเรียนรู้ (In-class learning)

- ผู้เรียนทำการสรุปคำตอบของประเด็นปัญหาที่ได้ร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น

6. ขั้นนำเสนอผลงาน (In-class learning)

- นำเสนอในชั้นเรียนให้กลุ่มอื่น ๆ ร่วมรับฟังและเสนอแนะเพิ่มเติมได้

- หารือให้ความรู้/รณรงค์เกี่ยวกับพฤติกรรมด้านสุขภาพ

การวัดและประเมินผล

- แบบสังเกตพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

- แบบประเมินการเรียนรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน (ข้อสรุปจากการวิเคราะห์รายบุคคล และรายกลุ่ม)

- แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน

- สังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันของผู้เรียน และการแสดงความคิดเห็นรายบุคคล

แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนที่ 2 วิเคราะห์สื่ออย่างรู้เท่าทัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น
- 2) ผู้เรียนสามารถประเมินคุณค่าของเนื้อหาที่นำเสนอผ่านสื่อได้
- 3) ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูลข่าวสารที่เป็นประเด็นปัจจุบันได้

สาระการเรียนรู้

1. เอกสารประกอบบทเรียนในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์บน Google Classroom เกี่ยวกับ
 - 1) ข้อคิดเห็นและข้อเท็จจริง
 - 2) การประเมินคุณค่าของสื่อ
 - 3) การรู้เท่าทันประเด็นปัจจุบันจากสื่อ
2. เรียนรู้เนื้อหา/คลิปวิดีโอเนื้อหา/ตัวอย่างผ่าน โปรแกรม Google Classroom และ YouTube
3. การสนทนาด้วยความผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Facebook

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชั้นศึกษาปัญหา (Out of class learning)

- ผู้เรียนเข้าสู่ระบบ Google classroom เพื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียน / คลิปวิดีโอเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และศึกษาปัญหา เพื่อนำไปใช้เป็นฐานความรู้ในการทำกิจกรรม
- ผู้สอนช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านระบบออนไลน์ เป็นรายกรณี

2. ชั้นทำความเข้าใจปัญหา (Out of class learning)

- (กิจกรรมเดี่ยว) กำหนดให้ผู้เรียนเลือกบทความ ข่าว หรือเรื่องที่สนใจคนละ 1 เรื่อง และพิจารณาว่าเนื้อความนั้นเป็นข้อคิดเห็น หรือ ข้อเท็จจริง
- (กิจกรรมกลุ่ม) ผู้สอนกำหนดหัวข้อประเด็นปัญหาจากข่าวหรือเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบัน
- ผู้เรียนรวมกลุ่ม 3-4 คน เลือกหัวข้อเรื่องที่ตนเองสนใจ กลุ่มละ 1 เรื่อง
- เมื่อได้หัวข้อเรื่องได้แล้ว ทำการศึกษาและวิเคราะห์บทความ ในประเด็น ดังนี้
 - 1) วิเคราะห์เนื้อหาที่ได้ว่าเป็น ข้อคิดเห็น หรือ ข้อเท็จจริง (ให้เหตุผล)
 - 2) ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับเนื้อหาดังกล่าว (ความน่าเชื่อถือ/ประเมินคุณค่า)
 - 3) เนื้อหาที่เลือกมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร

กำหนดให้พูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูล ผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ (Facebook) ได้ภาพหัวข้อเรื่อง โดยกลุ่มอื่น ๆ สามารถร่วมแสดงความคิดเห็นได้

3. ชั้นศึกษาค้นคว้า (Out of class learning / In-class learning)

- ผู้เรียนทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมได้
- ผู้เรียนเลือกแหล่งสืบค้น วิเคราะห์คำข้อความเพื่อค้นหา ได้ด้วยตนเอง
- ผู้สอนเป็นผู้ช่วยเหลือ ติดตาม ให้ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าเป็นระยะ ผ่านกลุ่ม Facebook

4. ชั้นสังเคราะห์ปัญหา (In-class learning)

- เมื่อเข้าสู่ชั้นเรียน ให้แต่ละกลุ่มหาข้อสรุปของหัวข้อเรื่องที่ศึกษามา ทำการวิเคราะห์หัวข้อเรื่องที่เลือกมาตามข้อคำถามเดิม และทำร่วมกันแสดงความคิดเห็น หาข้อสรุป
- ผู้สอนเป็นผู้สังเกตการณ์ กระตุ้น ช่วยเหลือและติดตามกิจกรรม

5. ชั้นสรุปการเรียนรู้ (In-class learning)

- ร่วมกันอภิปรายผล และแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูล

6. ชั้นนำเสนอผลงาน (In-class learning)

- นำเสนอผลที่ได้ผ่านกลุ่ม Facebook

การวัดและประเมินผล

- แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
- แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน
- สังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันของผู้เรียน และการแสดงความคิดเห็นรายบุคคล
- แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน
- ผู้สอนประเมินคำตอบจากโจทย์ที่กำหนด ของผู้เรียนรายบุคคล

แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนที่ 3 ข่าวลวง (Fake news) และการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนเข้าใจความหมายและลักษณะของข่าวลวงและการระรานทางไซเบอร์
- 2) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่มีลักษณะเป็นข่าวลวง
- 3) ผู้เรียนสามารถตระหนักรู้เกี่ยวกับการกระทำที่เข้าข่ายการระรานทางไซเบอร์

สาระการเรียนรู้

1. เอกสารประกอบบทเรียนในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์บน Google Classroom เกี่ยวกับ
 - 1) ความหมายและลักษณะรูปแบบของข่าวลวงในปัจจุบัน
 - 2) รู้เท่าทันข่าวลวงออนไลน์และกระบวนการในการตรวจสอบข้อมูล
 - 3) ลักษณะรูปแบบของการระรานทางไซเบอร์ในปัจจุบัน
 - 4) กรณีศึกษาเกี่ยวกับข่าวลวงและการระรานทางไซเบอร์ในปัจจุบัน
2. เรียนรู้เนื้อหา/คลิปวิดีโอเนื้อหา/ตัวอย่างผ่าน โปรแกรม Google Classroom และ YouTube
3. การสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Facebook

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชั้นศึกษาปัญหา (Out of class learning)

- ผู้เรียนเข้าสู่ระบบ Google classroom เพื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนและชมคลิปวิดีโอเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และศึกษาปัญหา เพื่อนำไปใช้เป็นฐานความรู้ในการทำกิจกรรม
- ผู้สอนช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านระบบออนไลน์ เป็นรายกรณี

2. ชั้นทำความเข้าใจปัญหา (Out of class learning)

- (กิจกรรมเดี่ยว) ประเด็น Fake news ที่ผู้เรียนเลือกเอง คนละ 1 เรื่อง จากแหล่งข้อมูล ได้แก่ ข่าวหรือประเด็น จาก Social Media (นอกห้องเรียน)
- ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละคนทำการโพสต์เนื้อหาข่าวลวงในกลุ่ม Facebook คนละ 1 เรื่อง โดยจะเป็นข่าวจริงหรือข่าวลวงก็ได้ และให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็น อภิปรายว่าข่าว นั้น ๆ เป็นความจริงหรือเท็จ โดยจะทำการเฉลยร่วมกันในห้องเรียน
- (กิจกรรมกลุ่ม) ประเด็นการ Cyberbullying ผู้สอนเป็นผู้กำหนดให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าเนื้อหาของเรื่อง (ในห้องเรียน) ในประเด็นการระรานทางไซเบอร์ในรูปแบบต่าง ๆ

3. ชั้นศึกษาค้นคว้า (Out of class learning / In-class learning)

- ผู้เรียนทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม
- ผู้เรียนเลือกแหล่งสืบค้น วิเคราะห์คำข้อความเพื่อค้นหา ได้ด้วยตนเอง
- ผู้สอนเป็นผู้ช่วยเหลือ ติดตาม ให้ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าเป็นระยะ ผ่านกลุ่ม Facebook

4. ชั้นสังเคราะห์ปัญหา (In-class learning)

- ผู้เรียนแต่ละคนทำการเฉลยข่าวที่ตนเองทำการโพสว่าเป็นข่าวจริงหรือข่าวลวง และสรุปข้อมูลที่เป็นความจริง

- จากนั้นผู้สอนทำการเลือกประเด็นที่ผู้เรียนค้นคว้ามายกเป็นตัวอย่างในการทำกิจกรรม 2-3 เรื่อง เพื่อร่วมกันทำการตั้งข้อสังเกตในประเด็นที่ศึกษา เช่น ลักษณะของข้อความเนื้อข่าว ความน่าเชื่อถือ เป้าหมายของสารที่สื่อออกมา วิธีในการวิเคราะห์ หลักการในการพิจารณาประเมินข่าวสารที่ได้รับ

- ผู้สอนเป็นผู้สังเกตการณ์ กระตุ้น ช่วยเหลือและติดตามกิจกรรม

5. ชั้นสรุปการเรียนรู้ (In-class learning)

- ผู้เรียนทำการสรุปคำตอบของประเด็นปัญหาที่ได้ร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น และนำเสนอในชั้นเรียนให้กลุ่มอื่น ๆ ร่วมรับฟังและเสนอแนะ

- ผู้สอนเป็นผู้สังเกตการณ์ กระตุ้น ช่วยเหลือและติดตามกิจกรรม

6. ชั้นนำเสนอผลงาน (In-class learning)

- นำเสนอผลที่ได้ผ่านกลุ่ม Facebook

การวัดและประเมินผล

- แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
- แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน
- สังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันของผู้เรียน และการแสดงความคิดเห็นรายบุคคล
- แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน
- ผู้สอนประเมินคำตอบจากโจทย์ที่กำหนด ของผู้เรียนรายบุคคล

แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนที่ 4 สร้างสื่อสร้างสรรค์

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถออกแบบสื่อได้ตามขั้นตอน
- 2) สามารถผลิตสื่อด้วยโปรแกรม Canva และสามารถเผยแพร่สื่อบน Social media ได้

สาระการเรียนรู้

1. เอกสารประกอบบทเรียนในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์บน Google Classroom เกี่ยวกับ
 - 1) การออกแบบสื่อ
 - 2) เครื่องมือในการผลิตสื่อและการเผยแพร่สื่อ
2. เรียนรู้เนื้อหา/คลิปวิดีโอเนื้อหา/ตัวอย่างผ่าน โปรแกรม Google Classroom และ YouTube
3. การสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Facebook

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชั้นศึกษาปัญหา (Out of class learning)

- ผู้เรียนเข้าสู่ระบบ Google classroom เพื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนและชมคลิปวิดีโอเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และศึกษาปัญหา เพื่อนำไปใช้เป็นฐานความรู้ในการทำกิจกรรม
- ผู้สอนช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านระบบออนไลน์ เป็นรายกรณี

2. ชั้นทำความเข้าใจปัญหา (Out of class learning)

- ผู้สอนกำหนดหัวข้อประเด็นปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจ และตอบคำถาม
- ผู้สอนกำหนดกิจกรรม โดยมีกิจกรรมดังต่อไปนี้
 - 1) การสร้างสรรค์สื่อ Infographic ให้ผู้เรียนแต่ละคนเลือกจับคู่ โคนผู้เรียนแต่ละคน ทำการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้วยตนเองในเบื้องต้น
 - นำประเด็นที่เป็นปัญหาหรือเป็นที่สนใจ ไปต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงาน สื่อสิ่งพิมพ์ (Infographic) เพื่อนำเสนอเผยแพร่สาธารณะ
 - 2) กำหนดให้พูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลกันผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ (Facebook)

3. ชั้นศึกษาค้นคว้า (Out of class learning / In-class learning)

- ผู้เรียนทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำเนื้อหามาสร้างสื่อได้อย่างถูกต้อง
- ผู้เรียนเลือกแหล่งสืบค้น วิเคราะห์คำ ประโยคในการค้นหา ได้ด้วยตนเอง

- ผู้สอนเป็นผู้ช่วยเหลือ ติดตาม ให้ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าเป็นระยะ ผ่านกลุ่ม

Facebook

4. ชั้นสังเคราะห์ปัญหา (In-class learning)

- ผู้เรียนทำการนำข้อมูลที่ตนเองศึกษามาอภิปรายร่วมกันในกลุ่มเพื่อหาข้อสรุป วางแผน ออกแบบ โดยที่กลุ่มสามารถกลับสู่ขั้นการศึกษาค้นคว้า เพื่อค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ จนกว่าจะได้ ข้อสรุปของกลุ่ม วางแผนการดำเนินการ และดำเนินการผลิตผลงาน

- ผู้สอนเป็นผู้สังเกตการณ์ กระตุ้น ช่วยเหลือและติดตามกิจกรรม

5. ชั้นสรุปการเรียนรู้ (In-class learning)

- ผู้เรียนสรุปข้อมูลต่าง ๆ ที่จะใช้ในการผลิตสื่อ Infographic ได้แก่ เนื้อหา รูปแบบ เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตสื่อ ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ปรับปรุงและเผยแพร่ สาธารณะ

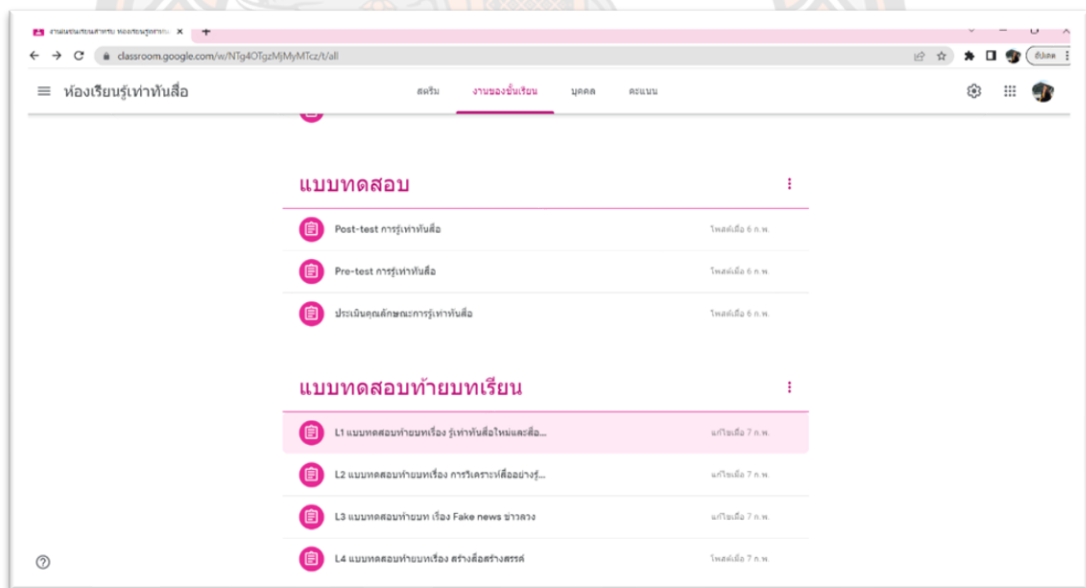
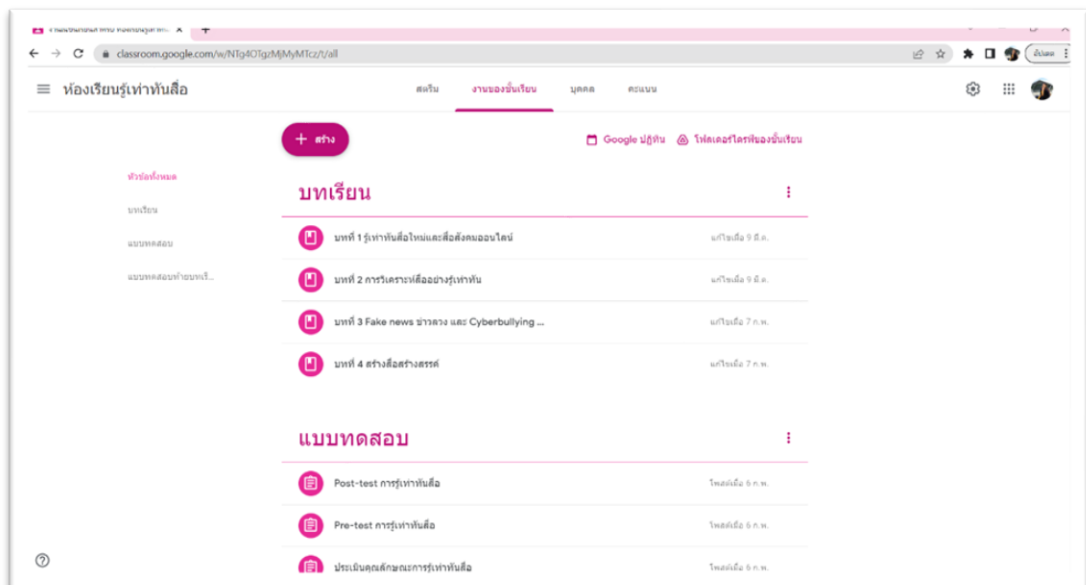
6. ชั้นนำเสนอผลงาน (In-class learning)

- นำเสนอผลที่ได้ผ่านกลุ่ม Facebook

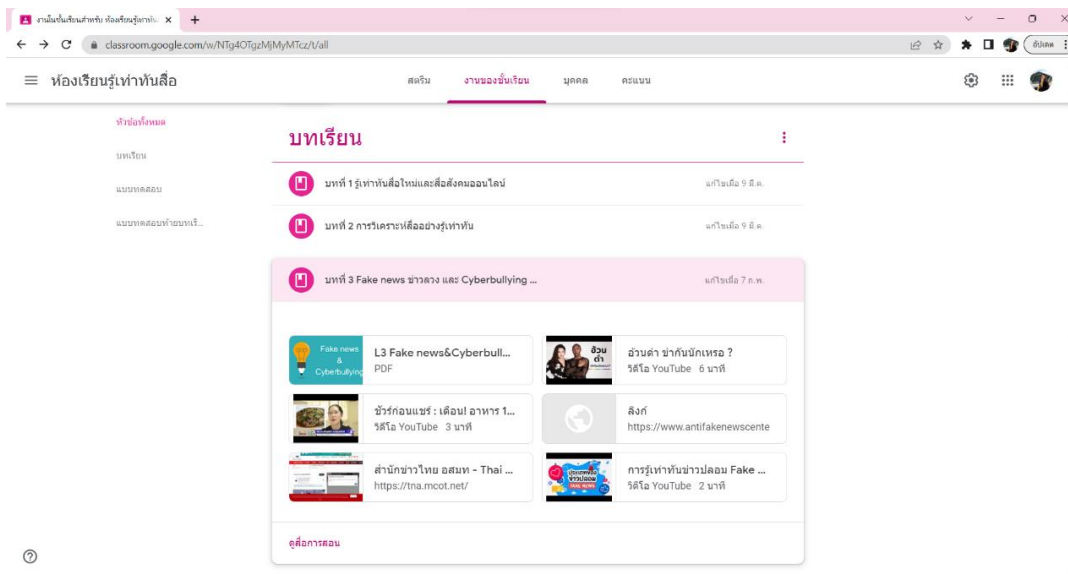
การวัดและประเมินผล

- แบบสังเกตพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
- แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจากผลงาน
- สังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันของผู้เรียน และการแสดงความคิดเห็นรายบุคคล
- แบบบันทึกร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน

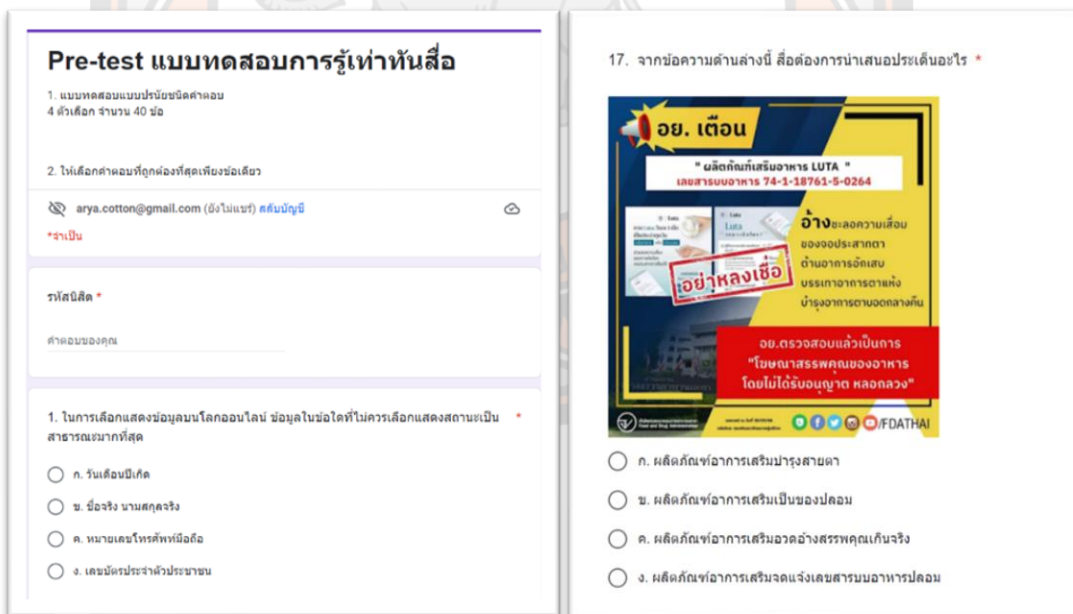
ภาคผนวก ง ภาพตัวอย่างรูปแบบการเรียนรู้ฯ



ภาพ 9 แสดงบทเรียนและแบบทดสอบออนไลน์นอกห้องเรียนผ่านระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS) ด้วยโปรแกรม Google Classroom

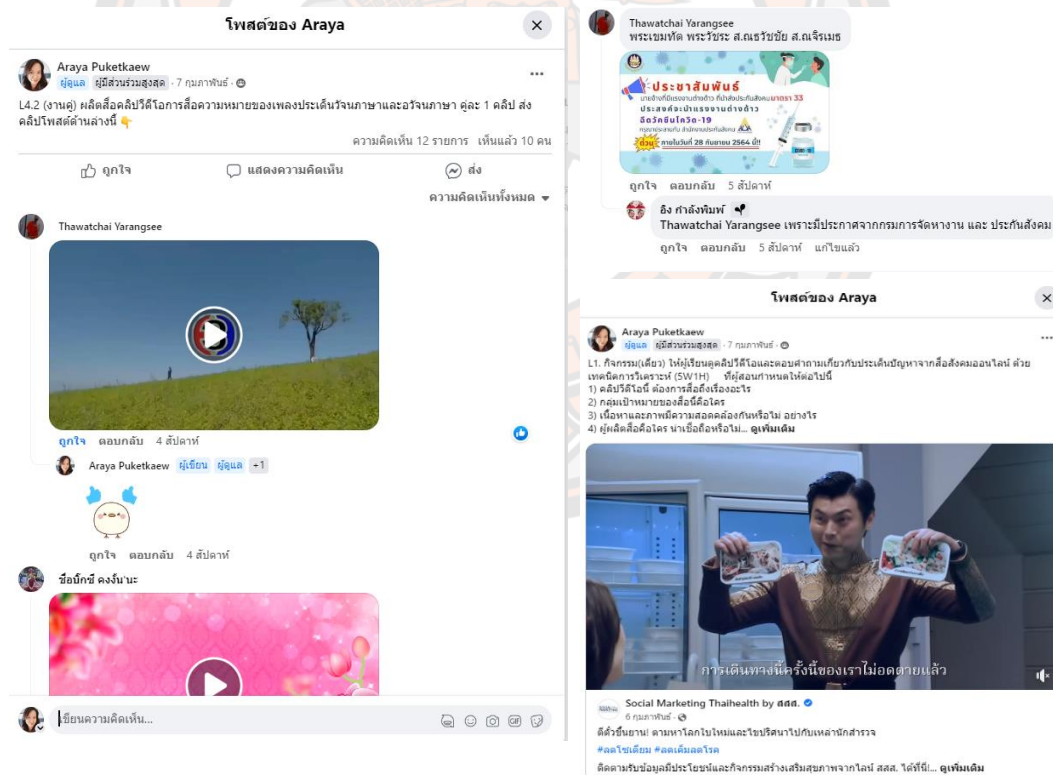


ภาพ 9 (ต่อ)



ภาพ 10 แสดงแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนออนไลน์ ผ่าน Google Form

ภาพ 11 แสดงแบบทดสอบและแบบประเมินตนเองออนไลน์ผ่าน Google Form



ภาพ 12 แสดงการดำเนินกิจกรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook)

L2. (กลุ่ม) แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความประเด็นปัญหาและทำการวิเคราะห์เนื้อหาบางส่วนโดยป็นข้อเท็จจริง และส่วนใดเป็นข้อคิดเห็นจากบทความที่กำหนดให้

dict

/HO

ม overwork ซึ่งหมายถึงคนที่ทำงานมากกว่า 55 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (ล่าสุด สูงสุด คือ โรคหัวใจ 42% และเส้นเลือดในสมอง 19% ซึ่งประเทศที่มีผู้โยอาดเนย์ แถวบ้านเราเอง

000 คนนี้เป็นสถิติช่วงปี 2016 ซึ่งเพิ่มสูงขึ้นจากปี 2000 ประมาณ 29% ค 72% เป็นชาย

1 สถานการณ์น่าจะแย่ลงในอนาคต เพราะผลกระทบจากโควิด ที่ทำให้คนจะคนจะแยกเวลาทำงาน เวลาพักไม่ออก กลายเป็นอยู่บ้านแล้ว ทำงานงวันทั้งคืน

ร่นลายมานาน ว่างานหนักไม่ทำให้ใครตาย และการทำงานหนักเกินไปจนไม่มีเวลาพักผ่อนออกกำลังกาย ทำให้คนวิละล้านในอนาคตอันใกล้

ีร่างกายเริ่มส่งสัญญาณเตือน ต้องเหยียบเบรคแล้ว เราไม่ได้หมั่นเนนมหิวแล้ว ก็ต้องพักผ่อน ออกกำลังกาย ชีวิตและครอบครัวสำคัญกว่า ๘าแทนที่ได้นะครับ

int.../17-05-2021-long-working-hours...

งานหนัก ไม่เคยฆ่าคน IS BULLSHIT

คนทั่วโลกที่ทำงานหนักไม่ได้พักผ่อน

ความคิดเห็น 3 รายการ ทุกคนเห็นแล้ว

ถูกใจ แสดงความคิดเห็น ส่ง

ดูความคิดเห็นเพิ่มเติม

ข้อบกชี คงรับนะ
สาเหตุการเสียชีวิตสูงสุด คือโรคหัวใจ 42%และเส้นเลือดในสมอง 19%ซึ่งประเทศที่มีผู้เสียชีวิตในรูปแบบนี้ มากสุดอยู่ที่เอเซียอาคเนย์แถวบ้านเราเอง ข้อความนี้คือ ข้อเท็จจริง WHO คาดการณ์ว่าสถานการณ์น่าจะแย่ลงในอนาคต เพราะผลกระทบจากโควิด ที่ทำให้คนทำงานแบบ WFH กันมากขึ้น เพราะคนจะแยกเวลาทำงานเวลาพักไม่ออก กลายเป็นอยู่บ้านทำงานกันทั้งวัน เข้าวีดีโอคอล zoom กันทั้งวันทั้งคืน ข้อความนี้คือ ข้อคิดเห็นกลุ่ม 3บุรุษ 1นารี พระเชมทิด พระวีระระ สามเณรวิชชีย์ สามเณรจิระเมธ

ถูกใจ ๑๐๖ ๑๒๖ 5 สัปดาห์

สี่ กัญยาา
1.สาเหตุการเสียชีวิตคือ ข้อเท็จจริง
2.WHO คาดการณ์ว่า สถานการณ์น่าจะแย่ลงในอนาคตคือ ข้อคิดเห็น

ภาพ 13 แสดงการดำเนินกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียนและนำเสนอเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook)



ภาพ 14 แสดงการทำกิจกรรมในชั้นเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อ
สังคมตามกระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนิสิต
ปริญญาตรี