การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เกษร โคตวงษ์

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
กรกฎาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาการศึกษา ได้พิจารณาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง“การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....

(ดร.อังคณา อ่อนธานี)

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปกรณ์ ประจันบาน)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา

กรกฎาคม 2558

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์โดยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก ดร.อังคณา อ่อนธานี อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำปรึกษา ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่งจนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเสร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ปกรณ์ ประจันบาน หัวหน้าภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, นางศุภวารี เอี่ยมสุขประเสริฐ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังไผ่ อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์, นางวนิดา บุญคล้าย ครู คศ.3 โรงเรียนบ้านคลองทราย อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ ,นายนันทศักดิ์ ประกายะ ครู คศ.3 โรงเรียนบ้านหนองบัวขาว อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินนวัตกรรมและตรวจสอบเครื่องมือวิจัยจนทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร บุคลากร และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโป่ง โรงเรียนบ้านหนองบัวขาว โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตยและโรงเรียนบ้านวังไผ่ อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ความสะดวกในการเก็บข้อมูล คุณค่าและประโยชน์ใดอันพึงจะมีจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบและขออุทิศให้ผู้มีพระคุณทุกๆท่าน

เกษร โคตวงษ์

ชื่อเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้ศึกษาค้นคว้า เกษร โคตวงษ์

ที่ปรึกษา ดร.อังคณา อ่อนธานี

ประเภทสารนิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557

คำสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้, การรู้เท่าทันสื่อ, สื่อสังคม, เทคนิคระดมสมอง

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายคือ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการวิจัยเป็น 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 6 กิจกรรม นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆ ของกิจกรรม นำกิจกรรมทั้งหมดไปหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโป่ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์เขต 3 จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมด้านภาษาและเวลา จากนั้นทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัวขาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 จำนวน 9 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 จำนวน 33 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมตามเกณฑ์ 75/75 เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านวังไผ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์เขต3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง(Purposive sampling) แบบแผนในการวิจัยคือ One Group Pretest – Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและแบบประเมินความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีกระบวนการสำคัญ 6 ขั้นตอนคือ ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ขั้นพิจารณาประเด็น ขั้นที่ 3 ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน ขั้นที่ 4 ขั้นร่วมแสดงความคิดเห็นแบบออนไลน์ ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปวิธีการแก้ปัญหา และขั้นที่ 6 ขั้นจัดเก็บความรู้ออนไลน์ ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก $\bar{x}$ = 4.33, S.D.= 0.58 และเมื่อนำไปทดลองมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.86/77.44

2) ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Title	THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES BY USING SOCIAL MEDIA AND BRAIN STORMING TECHNIQUE TO ENCOURAGE IN MEDIA LITERACY ABILITY FOR THE PRATHOMSUKSA 5 STUDENTS
Researcher	Keson Kotwong
Advisor	Dr.Angkana Onthanee
Academic Paper	Independent Study M.Ed. in Curriculum and Instruction , Naresuan University, 2014
Category	
Key words	Learning Activities, Media Literacy, Social Media, Brain Storming Technique

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to create and evaluate the efficiency of learning activities by using social media and Brain Storming Technique to encourage media literacy ability for Prathomsuksa 5 students by 75/75. 2) to implement learning activities by using social media and Brain Storming Technique to encourage media literacy ability for Prathomsuksa 5 students. The research was done by methodology method in 2 steps.

Step 1: Creating and evaluating the efficiency of learning activities by using social media and Brain Storming Technique to encourage the ability in media literacy for the students in Prathomsuksa 5. The researcher created 6 activities and then took them to 3 experts to check the appropriate of learning activities' elements. Then evaluate the efficiency with 3 students in Prathomsuksa 5 at Bannongpong School, Phetchabun Primary Education Service Area Office 3 to check the suitable of language and time, then implement with 9 students at Bannongbuakhao School, Phetchabun Primary Education Service Area Office 3 and 33 students in Prathomsuksa 5 at Chumchon Banputoei School, Phetchabun Primary Education Service Area Office 3 to evaluate the efficiency of activities by 75/75. The instruments which used in study was, learning

activities by using social media and Brain Storming Technique to encourage media literacy ability for Prathomsuksa 5 students.

Step 2: Implementing the activities with sampling group that were the students in Prathomsuksa 5 at Banwangpai School, Phetchabun Primary Education Service Area Office 3, semester 1, academic year 2015 with 19 students from purposive sampling. The methodology method was One Group Pretest – Posttest Design, The instrument which used in the research were the Ability Test of Media Literacy and the Assessment of Ability Form of Media Literacy, data analysis by using Mean, Standard Deviation and t-test dependent.

The result of research were as follow;

1) Learning activities by using social media and Brain Storming Technique to encourage media literacy ability for Prathomsuksa 5 students had 6 important processes 1. offer situation 2. consider issue 3. find supporting reasons 4. sharing thought online 5. conclude the way to resolve problem and 6. store online knowledge. The experts evaluated the suitable in much level $\bar{x}$ = 4.33, S.D. = 0.58 and the efficiency is 79.86/77.44.

2) The ability in media literacy after study is higher than before study with statistical Significance at .05 level.

สารบัญภาพ

ภาพ **หน้า**

1 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบหลักสำคัญในการทำแผนจัดการเรียนรู้..... 25

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

นับแต่อดีตจนถึงปัจจุบันสังคมไทยมีการแปรปรวนของวัฒนธรรมมาอย่างต่อเนื่องและมีลักษณะแบบค่อยเป็นค่อยไป สาเหตุหลักของความแปรเปลี่ยนของวัฒนธรรมในสังคมเกิดขึ้นจากการแพร่กระจายของค่านิยมหรือวัฒนธรรมจากบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือของสังคมใดสังคมหนึ่งและค่านิยมนั้นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายจนถึงขั้นไปรับความนิยมอย่างแพร่หลาย จนระดับค่าของวัฒนธรรมเดิมหรือเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมเดิมจนกลายเป็นวัฒนธรรมใหม่ ในสังคมนั้นๆ ยกตัวอย่าง เช่น เรื่องของแฟชั่นเครื่องแต่งกาย ค่านิยมในเรื่องการทดลองอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงาน เป็นต้น การแพร่กระจายค่านิยมเหล่านี้เป็นผลมาจากการเปิดรับสื่อมวลชนไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสารต่างๆ โดยเฉพาะผลกระทบของการเปิดรับสื่อในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจ โดย พญ.จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ (2547) จากโครงการวิจัยระยะยาวในเด็กไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 – 2547 พบว่า ท่ามกลางครัวเรือนไทย ร้อยละ 96 ที่มีโทรทัศน์ โดยสื่อโทรทัศน์และวิทยุนำเสนอข่าวร้ายร้อยละ 71 ของข่าวสารทางโทรทัศน์และวิทยุ เป็นข่าวร้ายหรือเรื่องที่ชวนให้รู้สึกหมดหนทางต่อสู้ (helplessness - invoking) ในขณะที่ข่าวดีหรือเรื่องที่ชวนให้มีความหวัง มีเพียงร้อยละ 12 เช่นกันกับที่ โครงการวิจัยระยะยาวในเด็กไทย พบว่า เด็กไทยอายุต่ำกว่า 5 ปี ชมภาพความรุนแรง เช่น ตีกัน ฆ่ากันทั้งจากข่าวและละครหรือโฆษณาวันละ 501 ครั้ง เด็กประถมทั้งชาย-หญิง ชมรายการการ์ตูนที่เน้นไปในทางเพศเป็นอันดับ 1 ชมละคร อันดับ 2 และชมรายการเกมโชว์ เป็นอันดับ 3 วัยรุ่นทั้งหญิง-ชาย ชมละครอันดับ 1 เกมโชว์อันดับ 2 และเพลงอันดับ 3 วัยรุ่นหญิงที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัย ใช้เวลาดูโทรทัศน์เฉลี่ยวันละ 4 ชั่วโมง เด็กๆ ทั่วไปใช้เวลาเรียนหนังสือในโรงเรียนปีละ 900 - 1,000 ชั่วโมง ในขณะที่ใช้เวลาดูโทรทัศน์ ปีละ 1,000 - 1,200 ชั่วโมง เว็บไซต์ที่มีทั่วโลก 7 ล้านเว็บ เป็นเว็บโป๊ 2 ล้านเว็บ โดยเด็ก 1 ใน 5 ทั่วโลกที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้รับเมล์ที่ส่อการล่อลวงทางเพศ

นอกจากนี้สื่อสังคม เช่น อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคม ปัจจุบันนี้มีผู้ใช้สื่อออนไลน์ในประเทศไทยประมาณ 25 ล้านคน (ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย, 2555) สื่อออนไลน์จึงเป็นสื่อที่ทรงอิทธิพลต่อคนจำนวนมาก ข้อมูล ข่าวสารและสารสนเทศที่รับเข้ามาผ่านสื่อออนไลน์นั้นมีทั้งข้อมูล ข่าวสารที่มีประโยชน์และที่ไร้ค่าบุคคลจึงต้องมีความสามารถไม่เพียงแต่การรับข้อมูลหรือ

สื่อสารเท่านั้น แต่จะต้องมีความสามารถในการเลือกสรรคัดกรอง และเข้าถึงข้อมูลที่เป็นจริง และสามารถเลือกนำข้อมูลสาระมาสู่การสร้างประโยชน์ให้เกิดแก่ตนเองนั่นคือการรู้เท่าทันสื่อนั่นเอง (วรางคณา โตโพธิ์ไทย, 2556, ก-1)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นกระบวนการที่สร้างความรู้ความเข้าใจในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารมวลชน โดยผู้รับสารจะต้องรู้และเข้าใจในคุณลักษณะระบบคิดของสื่อแต่ละประเภท จะต้องรู้และเข้าใจในกระบวนการผลิต การเผยแพร่ การจำหน่ายจ่ายแจก รวมทั้งจะต้องรู้และเข้าใจถึงนโยบายการบริหารจัดการสื่อ อิทธิพลหรือผลของสื่อในทางที่ดีและไม่ดี ทั้งนี้เพื่อให้ผู้รับสารสามารถคิดกรองสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ได้สารที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเอง ต่อสังคมและต่อประเทศ ซึ่งสำหรับผู้เรียนนั้นการอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อ รวมถึงความสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้(อนงค์นาฏ รัศมีเวียงชัย,2556,หน้า 1) ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อเป็นกระบวนการในการพัฒนาศักยภาพทางความคิด เพื่อเป็นการป้องกันตัวเองจากผลกระทบในด้านลบจากสื่อได้เป็นอย่างดี และการขับเคลื่อนกระบวนการนี้มีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งต่อเยาวชนซึ่งใช้ชีวิตประจำวันในการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่างๆ รวมถึงสื่อใหม่อย่างอินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาที่มากกว่ากิจวัตรประจำวันอื่นๆ ยิ่งไปกว่านั้นทางหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนได้ให้ความสำคัญต่อการผลักดันกระบวนการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อให้ถึงเยาวชนในทุกภาคส่วนมากยิ่งขึ้น(พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552 ,หน้า 7)

โดยรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) หมายถึง การอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่าเข้าใจผลกระทบของสื่อรวมถึงความสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้ การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลและมีการระบุในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชนขององค์การ UNESCO ซึ่งอยู่ในกรอบแนวคิดเรื่อง “การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเสริมสร้างสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน”โดยมีหลักการหนึ่งระบุไว้ว่าด้วยการยกระดับการรู้เท่าทันสื่อให้สูงขึ้น (UNESCO,1982)

ในการจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนได้มีเครื่องมือในการพัฒนาตนเองให้รู้เท่าทันสื่อนั้น ผู้เรียนจะต้องมีทักษะการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา ตัดสิน และประเมิน W.James Potter(1988) อ้างอิงใน นายวิโรจน์ ศรีหิรัญ (2552) ได้กล่าวว่า วัตถุดิบในการที่ทำให้เรารู้เท่าทันสื่อ คือ ข้อมูลข่าวสารจากสื่อและจากโลกของความจริง แต่อย่างไรก็ตาม ประสบการณ์ในชีวิตเรา 2 ใน 3 มาจากโลกสื่อ 1 ใน 3 เท่านั้นที่มาจากโลกจริง จากข้อความดังกล่าว พอสรุปได้ว่า เราได้รับ

ประสบการณ์จากสื่อมากกว่าประสบการณ์จริง ดังนั้น เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้เรียนในเรื่องสื่อ เพื่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยจึงใช้สื่อสังคมเพราะผู้เรียนมีความคุ้นชินกับการใช้สื่อสังคมอยู่บ่อยๆ ย่อมจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ในการรู้เท่าทันสื่อที่บริโภคตลอดจนมีภูมิคุ้มกันเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และนอกจากนี้ยังมีการสำรวจเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พบว่า ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ด้านความบันเทิง และการติดต่อสื่อสาร โดยกิจกรรม 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับ 1 ใช้เพื่อพูดคุยเครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 78.2 อันดับ 2 ใช้เพื่ออ่านข่าว/อ่านหนังสืออิเล็คทรอนิคส์ ร้อยละ 57.6 และอันดับ 3 ใช้เพื่อค้นหาข้อมูล ร้อยละ 56.5 และนอกจากนี้ช่วงอายุที่ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือช่วงอายุ 11-14 ปีใช้คอมพิวเตอร์ร้อยละ 94.5 และใช้อินเทอร์เน็ต 76.4 (สำนักงานสถิติแห่งชาติกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2556)

จากปัญหาดังกล่าวจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาความสามารถในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีความสามารถครบทั้ง 4 องค์ประกอบ ของการรู้เท่าทันสื่อเพื่อให้เกิดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้ 1. การเข้าถึง/การใช้ 2. การเข้าใจ/วิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ 3. การประเมินค่าสื่อและ 4. การผลิต/สร้างสรรค์/มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ซึ่งองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อนี้ เป็นองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อขององค์การ UNESCO ดังที่นำเสนอไว้ตอนต้นว่า ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ดังนั้น เมื่อผู้เรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาต่างๆ ย่อมจะส่งผลให้ผู้เรียนได้มุมมองที่หลากหลายและหนทางแก้ปัญหาก็จะยิ่งมีความถูกต้องมากขึ้น

ดังนั้น กิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหา แล้วนำไปลงข้อสรุปนั้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดมุมมองที่หลากหลาย หรือหนทางการแก้ปัญหานั้นผู้วิจัยเห็นว่า ควรใช้รูปแบบกิจกรรมการสอนแบบระดมสมอง เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การระดมสมองเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาร่วมกันในกลุ่มสมาชิก เพื่อให้ได้แนวทางในการแก้ปัญหาให้ได้มากที่สุด โดยเสนอได้อย่างเสรีไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่เสนอมา มีการบันทึกความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่เสนอมา และมีการบันทึกความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะทั้งหมดไว้ หลังจากนั้นอาจจะตัดให้มีการอภิปราย หรือทบทวนความคิดและต้องจัดเป็นหมวดหมู่หรือประเภทและตัดสินเลือกวิธีการที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้จริง(สุวิทย์ มูลคำ,2550,หน้า 58) ซึ่งการนำความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาร่วมกันในกลุ่มสมาชิกจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการรู้เท่าทันสื่อใน

องค์ประกอบของความเข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้ได้แนวทางในการแก้ปัญหาให้ได้มากที่สุดโดยเสนอได้อย่างเสรีไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่เสนอมา มีการบันทึกความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่เสนอมา และมีการบันทึกความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะทั้งหมดไว้จากความคิดที่ได้อย่างหลากหลายผู้เรียนสมาชิกในกลุ่มจะต้องร่วมกันพิจารณาอีกว่าควรเลือกใช้วิธีใดในการแก้ปัญหาหรือลงข้อสรุปเกี่ยวกับข้อมูลที่ได้รับ และในขั้นตอนของการอภิปรายผู้เรียนจะต้องมีการประเมินค่าข้อมูลที่ได้รับ โดยการใช้แหล่งข้อมูลทางการเรียนรู้อื่นๆมาเป็นเครื่องมือช่วยทบทวนความคิด ซึ่งจะสอดคล้องกับองค์ประกอบในการรู้เท่าทันสื่อในส่วนของการเข้าถึงสื่อหรือการใช้สื่อ และต้องจัดเป็นหมวดหมู่หรือประเภทและตัดสินเลือกวิธีการที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาโดยในการจัดหมวดหมู่ของข้อมูลก็แสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลที่ผู้เรียนได้รับแล้วสามารถลงข้อสรุปในการแก้ปัญหาและจัดเก็บเป็นความรู้ในการเลือกรับสื่อต่อไป

เครื่องมือที่จะช่วยทำให้ผู้เรียน เรียนรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ อีกสิ่งหนึ่งคือการใช้สื่อสังคมและประกอบกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบระดมสมอง (Ronald Wagner, 2011) การใช้สื่อสังคมดังที่นำ Facebook ไปใช้ในการเรียนการสอนในการสร้างระบบบริหารจัดการความรู้เป็นแหล่งสำหรับการสืบค้นอ้างอิง เป็นประกาศหรือประชาสัมพันธ์ ใช้เป็นเครื่องมือการสื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียนในชั้นเรียน และใช้ในการอภิปรายกลุ่มเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ในด้านการเข้าถึงและการเข้าใช้สื่อ และช่วยส่งเสริมในด้านการสืบค้นข้อมูลจากระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อหาเหตุผลสนับสนุนในการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ในด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อโดยการใช้คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อสังคมเพื่อจัดเก็บเป็นความรู้ออนไลน์

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมย่อมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยจึงเห็นควรใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ โดยตัวของผู้เรียนจะต้องใช้ความรู้ที่มีหรือศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่ออภิปรายสิ่งที่เกิดขึ้น โดยสอดคล้องกับวิธีสอนโดยใช้สื่อสังคม โดยมีการรวมเอาประสบการณ์ของตนเองกับเพื่อนในกลุ่มร่วมกันคิดแสดงความคิดเห็น โดยผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็นร่วมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม เพื่อเป็นแนวทางสู่การวางแผนการดำเนินการ โดยให้สมาชิกในกลุ่มเสนอแนวความคิดใหม่ๆ ขึ้นมา พร้อมทั้งสืบค้นข้อมูลจากสื่อหลายชนิด เพื่อนำไปสู่การอภิปรายผลจากการทำกิจกรรมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อเปิดโลกทัศน์ของผู้เรียนให้เห็นมุมมองที่หลากหลาย

จากการระดมความคิดจากสมาชิกในกลุ่มจากการศึกษาเพิ่มเติม แล้วยังส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้วนำความรู้ ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มและยังได้รับความรู้จากสื่อไปใช้ประโยชน์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศึกษาผลการใช้โดย

2.1 ศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 เปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของงานวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน แต่ละขั้นตอนมี 3 ด้าน คือ ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล ขอบเขตด้านเนื้อหา และขอบเขตด้านตัวแปร ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วย

1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาด้านหลักสูตรและการสอน และมีประสบการณ์ด้านหลักสูตรและการสอนไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 1 ท่าน

1.2 เป็นครูที่สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีประสบการณ์ด้านการสอนไม่น้อยกว่า 10 ปี และเป็นครูชำนาญการพิเศษ จำนวน 2 ท่าน

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3 เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

2.1 ขั้นทดลองกลุ่มย่อยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโป่ง อำเภอวิเชียรบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 3 คน โดยใช้นักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 1 คน

2.2 ขั้นทดลองกลุ่มเล็กกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัวขาว อำเภอวิเชียรบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 9 คน โดยใช้นักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 3 คน

2.3 ขั้นทดลองภาคสนามกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย อำเภอวิเชียรบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โดยใช้นักเรียน 1 ห้องเรียน จำนวน 33 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้คือ สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เรียนรู้ข้อมูล ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนบ้านวังไผ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้คือ สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เรียนรู้ข้อมูล ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง** หมายถึง ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการจัดการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการสังเคราะห์วิธีการสอนด้วยเทคนิคระดมสมอง ประกอบกับการใช้สื่อสังคมมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เกิดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตามแบบฉบับของผู้วิจัย ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ซึ่งใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย สอดคล้องกับความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์ข้อมูล ซึ่งเรียกว่าความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง 6 ขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 คน โดยในกลุ่มมีเด็กเรียนเก่ง 1 คน เรียนปานกลาง 1 คน และเด็กเรียนอ่อน 1คน ครูนำเสนอประเด็นข่าวที่กำลังเป็นที่สนใจของสังคมในสัปดาห์นั้นๆ 3 ประเด็น นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่คนในกลุ่มมีความสนใจร่วมกันเพียง 1 ปัญหา

ขั้นที่ 2 ขั้นพิจารณาประเด็น ผู้เรียนในกลุ่มร่วมกันตอบปัญหาจากประเด็นที่ครูกำหนด ตามข่าวหรือเรื่องที่กลุ่มของตนเองเลือกลงในใบกิจกรรม เรื่อง รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งข้อมูลต่างๆ โดยมีประเด็นต่างๆ ดังนี้ ข่าวนี้เป็นเรื่องอะไร อะไรคือข้อเท็จจริงในข่าว/อะไรคือความคิดเห็นในข่าว ได้อะไรจากข่าวสารหรือเนื้อหาและรู้สึกอย่างไร นักเรียนมีข้อสงสัยหรือต้องการตั้งคำถามอะไรกับเนื้อหาสื่อดังกล่าวหรือไม่

ขั้นที่ 3 ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต สนับสนุนการตอบคำถามของตนเองในใบกิจกรรมที่ เรื่อง วิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้กระบวนการระดมสมองภายในกลุ่มของตนเอง

ขั้นที่ 4 ขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบออนไลน์ นักเรียนนำเสนอเหตุผลแบบ Real-time ผ่าน Google document กับเพื่อนในชั้นเรียนโดยครูจัดทำรูปแบบการนำเสนอข้อมูลไว้ให้

ขั้นที่ 5 สรุปวิธีการแก้ปัญหา นักเรียนและครู ร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่สื่อพยายามนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ

ขั้นที่ 6 จัดเก็บความรู้ออนไลน์ นำเสนอความรู้ผ่านสื่อสังคม Facebook ในกลุ่มห้องเรียนของตนเอง

2. **ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้** หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำกิจกรรมระหว่างเรียนกับร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กำหนดเกณฑ์ 75/75

75 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ของนักเรียนทุกคนที่ทำได้ระหว่างเรียนโดยได้จาก พฤติกรรมกลุ่มและคะแนนจากการเรียนกลุ่มย่อย

75 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ของนักเรียนทุกคนที่ทำได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

4. **ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ** หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยองค์ประกอบในการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย การเข้าถึงหรือเข้าใช้สื่อ การวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ การประเมินค่าของสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อซึ่งได้จากการทำกิจกรรม และคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ โดยสื่อต่างๆ ประกอบไปด้วย 1) สื่อโทรทัศน์ 2) สื่อวิทยุ 3) สื่อหนังสือพิมพ์ 4)สื่อนิตยสารวารสาร 5)สื่ออินเทอร์เน็ต และ 6)เป็นสื่อที่สร้างขึ้นโดยผู้เรียนโดยข้อมูลได้มาจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ โดยวัดจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อแบบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ แต่ละข้อประกอบไปด้วย 4 ข้อย่อย วัดตามองค์ประกอบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ตามความหมายขององค์การยูเนสโก คือ การเข้าถึง/เข้าใช้ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์

5. **นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่** 5 หมายถึง นักเรียนโรงเรียนบ้านวังไผ่ ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 19 คน

สมมติฐานของการวิจัย

ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.1 ทำไมต้องเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

1.2 เรียนรู้อะไรในการงานอาชีพและเทคโนโลยี

1.3 คุณภาพผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

1.4 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

1.5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.6 คำอธิบายรายวิชา วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง 15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.7 โครงสร้างรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง 15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. กิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

2.3 ขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้

2.4 หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.5 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

3. **กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม**
   - 3.1 ความหมายของสื่อสังคม
   - 3.2 ประเภทของสื่อสังคมที่ใช้ในการเรียนการสอน
   - 3.3 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคม
   - 3.4 ประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมในการจัดการศึกษา
4. **เทคนิคการระดมสมอง**
   - 4.1 ความเป็นมาและความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการระดมสมอง
   - 4.2 วิธีการและขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการระดมสมอง
   - 4.3 การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนระดมสมอง
5. **การรู้เท่าทันสื่อ**
   - 5.1 ความหมายของสื่อ
   - 5.2 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ
   - 5.3 ความสำคัญในการรู้เท่าทันสื่อ
   - 5.4 องค์ประกอบในการรู้เท่าทันสื่อ
   - 5.5 แนวทางในการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อ
6. **งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**
   - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
   - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.1 **ทำไมต้องเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี**

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียง และมีความสุข

1.2 **เรียนรู้อะไรในการงานอาชีพและเทคโนโลยี**

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มุ่งพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม เพื่อให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะในการทำงาน เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพและการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

การดำรงชีวิตและครอบครัวเป็นสาระเกี่ยวกับการทำงานในชีวิตประจำวัน การช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และสังคมได้ในสภาพเศรษฐกิจที่พอเพียง ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เน้นการปฏิบัติจริงจนเกิดความมั่นใจและภูมิใจในผลสำเร็จของงาน เพื่อให้ค้นพบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของตนเอง

การออกแบบและเทคโนโลยี เป็นสาระเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถของมนุษย์อย่างสร้างสรรค์ โดยนำความรู้มาใช้กับกระบวนการเทคโนโลยี สร้างสิ่งของเครื่องใช้ วิธีการ หรือเพิ่มประสิทธิภาพในการดำรงชีวิต

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสาระเกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร การค้นหาข้อมูล การใช้ข้อมูลและสารสนเทศ การแก้ปัญหาหรือการสร้างงาน คุณค่าและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การอาชีพ เป็นสาระเกี่ยวกับทักษะที่จำเป็นต่ออาชีพ เห็นความสำคัญของคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่ดีต่ออาชีพใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสม เห็นคุณค่าของอาชีพสุจริตและเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

1.3 **คุณภาพผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี**

เมื่อจบช่วงชั้นผู้เรียนต้องมีคุณภาพดังนี้

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. เข้าใจการทำงานและปรับปรุงการทำงานแต่ละขั้นตอน มีทักษะการจัดการทักษะการทำงานร่วมกัน ทำงานอย่างเป็นระบบและมีความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะนิสัยการทำงานที่ขยัน อดทน รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ มีมารยาท และมีจิตสำนึกในการใช้น้ำ ไฟฟ้าอย่างประหยัดและคุ้มค่า

2. เข้าใจความหมาย วิวัฒนาการของเทคโนโลยี และส่วนประกอบของระบบเทคโนโลยี มีความคิดในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการอย่างหลากหลาย นำความรู้และทักษะการสร้างชิ้นงานไปประยุกต์ในการสร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามความสนใจอย่างปลอดภัย โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี ได้แก่ กำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 3 มิติ หรือแผนที่ความคิด ลงมือสร้าง และประเมินผล เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการเทคโนโลยีด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

3. เข้าใจหลักการแก้ปัญหาเบื้องต้น มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูล เก็บรักษา ข้อมูล สร้างภาพกราฟิก สร้างงานเอกสาร นำเสนอข้อมูล และสร้างชิ้นงานอย่างมีจิตสำนึกและรับผิดชอบ

4. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพ รวมทั้งมีความรู้ ความสามารถและคุณธรรมที่สัมพันธ์กับอาชีพ

1.4 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะ การจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะ การแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสารการแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

สาระที่ 4 การอาชีพ

มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

1.5 **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่** 5(หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, หน้า 64-90)

ตาราง 1 สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว
แสดงมาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะ การจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะ การแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึก ในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. อธิบายเหตุผลการทำงานแต่ละขั้นตอนถูกต้องตามกระบวนการทำงาน 2. ใช้ทักษะการจัดการในการทำงานอย่างเป็นระบบ ประณีต และมีความคิดสร้างสรรค์ 3. ปฏิบัติตนอย่างมีมารยาทในการทำงานกับสมาชิกในครอบครัว 4. มีจิตสำนึกในการใช้พลังงานและทรัพยากรอย่างประหยัดและคุ้มค่า	● ขั้นตอนการทำงาน เช่น - การซ่อมแซม ซักตาก เก็บ รีด พับเสื้อผ้า - การปลูกพืช - การทำบัญชีครัวเรือน ● การจัดการในการทำงาน เช่น - การจัดโต๊ะอาหารตู้อาหารตู้เย็นและครัว - การทำความสะอาดห้องน้ำและห้องส้วม - การซ่อมแซมอุปกรณ์ของใช้ในบ้าน - การประดิษฐ์ของใช้ ของตกแต่งจากวัสดุเหลือใช้ที่มีอยู่ในท้องถิ่น - การจัดเก็บเอกสารสำคัญ - การดูแลรักษาและใช้สมบัติส่วนตัว

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		สมาชิกในครอบครัว และส่วนรวม ● มารยาท เช่น - การทำงานกับสมาชิกในครอบครัว

ตาราง 2 สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี
แสดงมาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. อธิบายความหมายและวิวัฒนาการของเทคโนโลยี 2. สร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามความสนใจอย่างปลอดภัย โดยกำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล เลือกวิธีการ ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 3 มิติ ลงมือสร้าง และประเมินผล 3. นำความรู้และทักษะการสร้างชิ้นงานไปประยุกต์ในการสร้างสิ่งของเครื่องใช้ 4. มีความคิดสร้างสรรค์อย่างน้อย 2 ลักษณะ ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ 5. เลือกใช้เทคโนโลยีใน	● ความหมายของเทคโนโลยี คือการนำความรู้ ทักษะ และทรัพยากรมาสร้างสิ่งของเครื่องใช้ ผลิตภัณฑ์หรือวิธีการ โดยผ่านกระบวนการเพื่อแก้ปัญหา สนองความต้องการหรือเพิ่มความสามารถในการทำงาน ของมนุษย์ ● เทคโนโลยีมีที่มาที่แตกต่างกันและมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เรียกว่า วิวัฒนาการ การศึกษาวิวัฒนาการเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา ● การสร้างสิ่งของเครื่องใช้ อย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่กำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล เลือกวิธีการ ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 3 มิติ ก่อนลงมือสร้างและประเมินผล ทำให้ผู้เรียนทำงานอย่างเป็นกระบวนการ

ตาราง 2 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	ชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่	● ภาพร่าง 3 มิติหรือภาพ 3 มิติ ประกอบด้วย ด้านกว้าง ด้านยาว และด้านสูง เป็นการถ่ายทอดความคิดหรือจินตนาการ ● ทักษะการสร้างชิ้นงาน เป็นการฝึกฝนในการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือ สร้างชิ้นงานจนสามารถปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว ทำให้เกิดความสามารถพื้นฐานในการสร้างชิ้นงาน ● ความคิดสร้างสรรค์มี 4 ลักษณะ ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ ● การเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เป็นการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เป็นมิตรกับชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม เช่น การใช้เทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์ ● การจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่ เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีสะอาด

ตาราง 3 สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
แสดงมาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น ข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหาการทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. ค้นหา รวบรวมข้อมูลที่สนใจ และเป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์	การดำเนินการเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ มีขั้นตอนดังนี้ - กำหนดวัตถุประสงค์และความต้องการของสิ่งที่สนใจเพื่อกำหนดข้อมูลที่ต้องการค้นหา - วางแผนและพิจารณาเลือกแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ - กำหนดหัวข้อของข้อมูลที่ต้องการค้นหา เตรียมอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการค้นหา บันทึกและเก็บข้อมูล - ค้นหาและรวบรวมข้อมูล - พิจารณา เปรียบเทียบ ตัดสินใจ - สรุปผลและจัดทำรายงานโดยมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูล - เก็บรักษาข้อมูลให้พร้อมใช้งานต่อไป
	2. สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ	การใช้ซอฟต์แวร์ประมวลคำขั้นพื้นฐาน เช่น การสร้างเอกสารใหม่ การตกแต่ง เอกสาร การบันทึกงานเอกสาร การสร้างงานเอกสาร เช่น บัตรอวยพร ใบประกาศ รายงาน โดยมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูล ใช้คำสุภาพ และ ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น

ตาราง 4 สาระที่ 4 การอาชีพ

แสดงมาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 5	1. สำรวจข้อมูลที่เกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ในชุมชน 2. ระบุความแตกต่างของอาชีพ	● อาชีพต่าง ๆ ในชุมชน - ค้าขาย - เกษตรกรรม - รับจ้าง - รับราชการ พนักงานของรัฐ - อาชีพอิสระ ● ความแตกต่างของอาชีพ - รายได้ - ลักษณะงาน - ประเภทกิจการ ● ข้อควรคำนึงเกี่ยวกับอาชีพ - ทำงานไม่เป็นเวลา - การยอมรับนับถือจากสังคม - มีความเสี่ยงต่อชีวิตสูง

1.6 คำอธิบายรายวิชา วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง 15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เวลา 80 ชั่วโมง/ปีการศึกษา (2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

ศึกษา วิเคราะห์ เรียนรู้ และนำไปปฏิบัติเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงาน เช่น การซ่อมแซม ซัก ตาก เก็บ รีด พับเสื้อผ้า การปลูกพืช การทำบัญชีครัวเรือน การจัดการในการทำงาน เช่น การจัดโต๊ะอาหาร ตู้อาหาร ตู้เย็น และห้องครัว การทำความสะอาดห้องน้ำและห้องส้วม การซ่อมแซมของใช้ในบ้าน การประดิษฐ์ของใช้และของตกแต่งจากวัสดุเหลือใช้ที่มีอยู่ในท้องถิ่น การจัดเก็บเอกสารสำคัญ การดูแลรักษาและใช้สมบัติส่วนตัว สมาชิกในครอบครัว และมีส่วนรวม ศึกษาเรียนรู้ เกี่ยวกับมารยาท เช่น การทำงานกับสมาชิกในครอบครัว เรียนรู้และนำไปปฏิบัติเกี่ยวกับ ความหมายของเทคโนโลยี คือ การนำความรู้ ทักษะ และทรัพยากร มาสร้างสิ่งของเครื่องใช้ผลิตภัณฑ์หรือวิธีการโดยผ่านกระบวนการเพื่อแก้ปัญหาสนองความต้องการ หรือเพิ่มความสามารถในการทำงานของมนุษย์ เทคโนโลยีมีที่มาที่แตกต่างกันและมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเรียกว่าวิวัฒนาการการศึกษา วิวัฒนาการเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการสร้างสิ่งของเครื่องใช้อย่างเป็นขั้นตอนตั้งแต่ กำหนดปัญหาหรือความต้องการ การรวบรวมข้อมูล เลือกวิธีการออกแบบ โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 3 มิติ ก่อนลงมือสร้างและประเมินผลทำให้ผู้เรียนทำงานอย่างเป็นกระบวนการ ภาพร่าง 3 มิติหรือภาพ 3 มิติ ประกอบด้วย ด้านกว้าง ด้านยาว และด้านสูง เป็นการถ่ายทอดความคิดหรือจินตนาการ ทักษะการสร้างชิ้นงานเป็นการฝึกฝนในการใช้อุปกรณ์เครื่องมือ สร้างชิ้นงานจนสามารถปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว ทำให้เกิดความสามารถพื้นฐานในการสร้างชิ้นงาน ความคิดสร้างสรรค์มี 4 ลักษณะประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ การเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เป็นการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เป็นมิตรกับชีวิตสังคมสิ่งแวดล้อม เช่น การใช้เทคโนโลยีพลังงานแสงอาทิตย์ การจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่ เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีสะอาดการดำเนินการเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์มีขั้นตอนทั้งนี้ กำหนดวัตถุประสงค์และความต้องการของสิ่งที่สนใจเพื่อกำหนดข้อมูลที่ต้องการค้นหาวางแผนและพิจารณาเลือกแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือกำหนดหัวข้อของข้อมูลที่ต้องการค้นหาบันทึกและเก็บข้อมูลค้นหาและรวบรวมข้อมูลพิจารณาเปรียบเทียบ ตัดสินใจ สรุปผลและจัดทำรายงาน โดยมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลเก็บรักษาข้อมูลให้พร้อมใช้งานต่อไป การใช้ซอฟต์แวร์ประมวลผลคำพื้นฐาน เช่น การสร้างเอกสารใหม่ การตกแต่งเอกสาร บันทึกงานเอกสาร การสร้างงานเอกสาร เช่น บัตรอวยพร ใบประกาศ รายงาน โดยมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูล ใช้คำสุภาพและไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น อาชีพต่างๆในชุมชน

ค้าขาย เกษตรกรรม รับจ้าง รับราชการ พนักงานของรัฐ อาชีพอิสระ ความแตกต่างของอาชีพ รายได้ ลักษณะงาน ประเภทกิจการ ข้อความคำนึงเกี่ยวกับอาชีพ ทำงานไม่เป็นเวลา การยอมรับนับถือจากสังคม มีความเสี่ยงต่อชีวิตสูง

โดยการฝึกปฏิบัติ สืบเสาะหาความรู้ ทำงานตามขั้นตอน ใช้ทักษะการจัดการ ในการทำงานอย่างเป็นระบบ ประณีต ฝึกปฏิบัติตนอย่างมีมารยาท ค้นคว้าหาความหมาย สร้างสิ่งของเครื่องใช้ ตามความสนใจ หาความรู้ฝึกทักษะการสร้างชิ้นงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ค้นคว้าวิธีเลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ ค้นหารวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์ สร้างงานเอกสาร สำรวจข้อมูล ระบุความแตกต่างมีกับไม่มี ทักษะกระบวนการทำงาน

สามารถนำเสนองาน มีความรู้ ความสามารถในงาน เห็นคุณค่าของการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันอย่างมีคุณธรรมจริยธรรม มีค่านิยมที่เหมาะสมและลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงาน ใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล มีทักษะที่จำเป็นมีประสบการณ์ เห็นแนวทางในอาชีพใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพและมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

1.7 โครงสร้างรายวิชา วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง 15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 5 โครงสร้างรายวิชาวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รหัสวิชา ง 15101

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง 15101

จำนวน 2 หน่วยกิต เวลา 80 ชั่วโมง/ปีการศึกษา

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/หน่วยย่อยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	จำนวน (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
1	ขั้นตอนการทำงาน - การซ่อมแซม ซัก ตาก เก็บ รีด พับเสื้อผ้า - การปลูกพืช - การทำบัญชีครัวเรือน	ง 1.1 ป 5/1	8	8
2	ทักษะการจัดการในการทำงาน - การจัดโต๊ะอาหาร ตู้อาหาร ตู้เย็นและห้องครัว - การทำความสะอาดห้องน้ำและห้องส้วม - การซ่อมแซมอุปกรณ์ของใช้ในบ้าน - การประดิษฐ์ของใช้ ของตกแต่งจากวัสดุเหลือใช้ที่มีอยู่ในท้องถิ่น - การจัดเก็บเอกสารสำคัญ - การดูแลรักษาและใช้สมบัติส่วนตัว สมาชิกในครอบครัว และส่วนร่วม	ง 1.1 ป 5/2	8	8

ตาราง 5 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/หน่วยย่อยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	จำนวน (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
3	ปฏิบัติตนเองมีมารยาท - มารยาทการทำงานกับสมาชิกในครอบครัว	ง 1.1 ป 5/3 ง 1.1 ป 5/4	2	2
4	อาชีพต่างๆ ในชุมชน - ค้าขาย - เกษตรกรรม - รับจ้าง - รับราชการ พนักงานของรัฐ - อาชีพอิสระ	ง 4.1 ป 5/1	14	14
5	ความแตกต่างของอาชีพ - รายได้ - ลักษณะงาน - ประเภทกิจกรรม - ข้อควรคำนึงเกี่ยวกับอาชีพ - ทำงานไม่เป็นเวลา - การยอมรับนับถือจากสังคม - มีความเสี่ยงต่อชีวิตสูง	ง 4.1 ป 5/2	8	8
6	เรียนรู้ข้อมูล -แหล่งข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์ -แหล่งข้อมูลจากสื่อวิทยุ -แหล่งข้อมูลจากสื่อหนังสือพิมพ์ -แหล่งข้อมูลจากสื่อนิตยสาร/วารสาร -แหล่งข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ต -แหล่งข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ	ง 3.1 ป 5/1	12	12

ตาราง 5 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/หน่วยย่อยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	จำนวน (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
7	เรียนรู้คอมพิวเตอร์	ง 3.1 ป 5/2	11	11
8	สร้างงานเอกสารด้วยซอฟต์แวร์	ง 3.1 ป 5/2	17	17
	คะแนนระหว่างปี/ภาค		-	80
	คะแนนปลายปี/ภาค		-	20
	รวมทั้งสิ้นตลอดปี		80	100

จากโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง 15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการวิขัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยในหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรียนรู้ข้อมูล จำนวน 12 ชั่วโมงเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. กิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

สำลี รักษ์สุทธิและคณะ (อ้างอิงใน พรประภา อั๋นดอนกลอย, 2556, หน้า 21)กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ คือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดเวลาภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่ออุปกรณ์ การสอน และการวัดการประเมินผลสำหรับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตรสภาพผู้เรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์และตรงกับชีวิตในท้องถิ่น ซึ่งกล่าวอีกนัยหนึ่ง แผนจัดการเรียนรู้ คือ การเตรียมการสอนเป็นรายลักษณ์อักษรหรือวางแผนการสอนของครูนั่นเอง

ชนาธิป พรกุล (2555, หน้า 90-91) กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นส่วนที่แสดงวิธีดำเนินการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทำเป็นลำดับ ขั้นตอนที่จำเป็นควรมี อย่างน้อย 4 ขั้น คือ 1. ขั้นผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ 2. ขั้นผู้เรียนทำกิจกรรม เป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนเนื้อหา โดยผ่านกระบวนการการเรียนรู้ต่างๆ เป็นลำดับ พึงระลึกว่า กิจกรรมที่ผู้เรียนทำนั้นผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติ การสร้างความรู้ และการประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นต้น ผู้สอนจำเป็นต้องเลือกรูปแบบการสอน วิธีการสอน และเทคนิคการสอนที่เหมาะสมมาผสมผสานออกแบบร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ 3. ขั้นผู้เรียนสรุป เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสรุปความรู้จากการทำกิจกรรม เป็นการย้ำใจความสำคัญของเรื่องที่เรียน ผู้เรียนอาจสรุปเป็นแผนภาพ รายงาน การแสดง หรือผลงาน 4. ขั้นวัดผล เป็นกิจกรรมตรวจสอบผู้เรียนมีพฤติกรรมตามที่ระบุไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ ผู้สอนใช้สถานการณ์ที่กำหนดให้ ผู้เรียนแสดงพฤติกรรม และผู้สอนใช้เกณฑ์ประเมินการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้หมายถึงการปฏิบัติต่างๆเพื่อให้การเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนการสอนเพราะกิจกรรมทั้งของผู้เรียนและผู้สอนที่เหมาะสมจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ดังนั้นผู้สอนจึงไม่ควรละเลยที่จะจัดการเรียนรู้ให้น่าสนใจสอดคล้องกับวัย สติปัญญา ความสามารถของผู้เรียน และเนื้อหาของบทเรียนนั้นๆ โดยต้องจัดอย่างมีจุดมุ่งหมายและมีหลักการ (สสวท, 2545 อ้างอิงใน ลินดา คำภา, 2556 ,หน้า 43)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการนำหลักสูตรไปปรับใช้ในระดับชั้นเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ช่วยให้ครูได้วางแผนการสอนเตรียมการ

สอนไว้ล่วงหน้าอันจะส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ (ทิศนา แขมมณี, 2545 ,หน้า 147)

จากความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักการศึกษากล่าวมา พอสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้คือ แนวทางการสอนของครูที่กำหนดไว้ล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษร มีการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนหรือกระบวนเรียนการสอนที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยมีการปฏิบัติงาน มีรายละเอียดชัดเจนว่าในแต่ละขั้นของกิจกรรม ผู้สอนมีบทบาทหน้าที่ใด ผู้เรียนมีบทบาทหน้าที่อย่างไร เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยครูหรือผู้อื่นสามารถนำเอกสารนั้นไปสอนในห้องเรียนได้เลย

2.2 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ(2545, หน้า 22) ได้สรุปองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ มี 7 องค์ประกอบหลัก ไว้ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้
2. จุดประสงค์การเรียนรู
   - 2.1 จุดประสงค์ปลายทาง
   - 2.2 จุดประสงค์นำทาง
3. เนื้อหาสาระ
4. กิจกรรมการเรียนรู้
5. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล
   - 6.1 วิธีการวัดและประเมินผล
   - 6.2 เครื่องมือวัดและประเมินผล
   - 6.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผล
7. กิจกรรมเสนอแนะ (ถ้ามี)

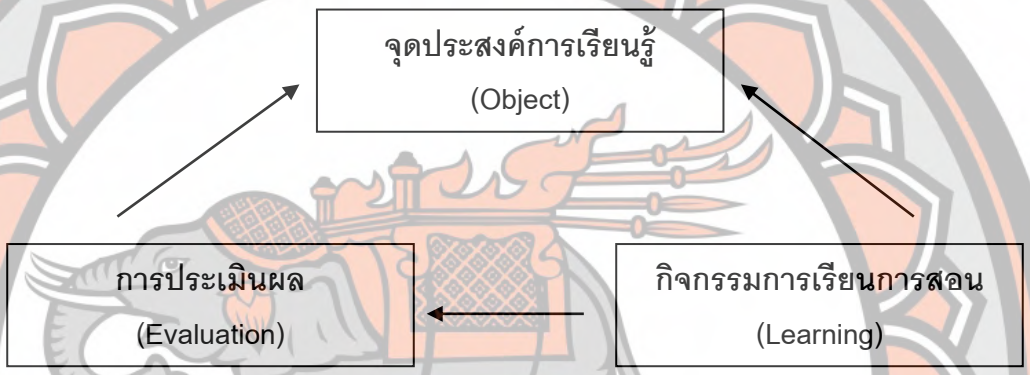
จิราภรณ์ บุญประเสริฐ และคณะ(2550, หน้า55) กล่าวว่า องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้มี 3 ส่วนประกอบหลักได้แก่

1. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Objective) คือ สิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

2. การเรียนการสอน(Learning) คือ กระบวนการที่ จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

3. การวัดผลและประเมินผล(Evaluation) คือ สิ่งที่ต้องการตรวจสอบผู้เรียนว่าเกิดการเรียนรู้ และมีพฤติกรรม หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่มากน้อยเพียงใด

จิราภรณ์ บุญประเสริฐ และคณะ(2550 , หน้า55) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญในการจัดทำแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวเรียกโดยย่อว่าOLE ซึ่งมีความประสานสัมพันธ์กันดังนี้



ภาพ 1 แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบหลักสำคัญในการทำแผนจัดการเรียนรู้

จากแผนภูมิ OLE จะเห็นความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงเกี่ยวเนื่องกันเป็นกระบวนการ จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นตัวตั้งหรือเป็นตัวเริ่มต้น การเรียนการสอนเป็นตัวกลางนำไปสู่ การบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ประกอบด้วย

1. สาระสำคัญ
2. เนื้อหาวิชา
3. กิจกรรมการเรียนการสอน
4. สื่อการเรียนการสอน

การวัดการประเมินผลเป็นตัวสรุปเพื่อบ่งชี้ถึงความสำเร็จว่าการจัดกระบวนการเรียนการสอนหรือจัดการเรียนรู้ บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่

ชวลิต ชูกำแพง (2551, หน้า 96 – 97) ได้สรุป ความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ กับองค์ประกอบของ แผนการสอน ดังตาราง

องค์ประกอบของแผนการสอน	องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้
1. จุดประสงค์การเรียนรู้	1. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง / จุดประสงค์การเรียนรู้
2. สาระสำคัญ	2. สาระการเรียนรู้
3. เนื้อหาสาระ	3. กระบวนการจัดการเรียนรู้
4. กิจกรรมการเรียนการสอน	4. การวัดและประเมินผล
5. สื่อการเรียนรู้	5. สื่อการเรียน / แหล่งเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล	6. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม
7. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม	7. ความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร
8. ความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร	8. บันทึกผลหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมการ
9. บันทึกผลหลังการใช้แผนการสอน	9. ภาคผนวก / หมายเหตุ
10.ภาคผนวก / หมายเหตุ	

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2551, หน้า 114) ได้สรุปองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

1. กลุ่มสาระการเรียน หน่วยที่จัดการเรียนรู้และสาระสำคัญของเรื่อง
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
3. สาระการเรียนรู้
4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้
5. สื่อการจัดการเรียนรู้
6. วัดผลประเมินผล

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักการศึกษากล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่า องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และ บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ โดยองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงประกอบไปด้วยมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และ บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

2.3 **ขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้**

กรมวิชาการ (2545 ก, หน้า 7) ได้สรุป ถึงขั้นตอนการจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. ทำความเข้าใจกับหลักสูตร ทั้งหลักการ จุดหมาย สาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง และหลักสูตรสถานศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นแนวปฏิบัติ ในการวางแผนและการจัดการเรียนการสอน

2. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับเนื้อหาวิชานั้นๆ ในลักษณะจุดประสงค์ปลายทางที่ควรจะเกิดขึ้นกับนักเรียน เมื่อได้เรียนวิชานั้นจนครบถ้วนแล้ว

3. เขียนโครงสร้างของวิชาที่จะสอนทั้งวิชาโดยกำหนดส่วนประกอบ คือ

3.1 หัวข้อย่อยๆ อาศัยจากเนื้อหาวิชาที่อ่านจากคำอธิบายรายวิชาและหนังสืออ้างอิงอื่นๆ

3.2 จำนวนคาบที่ ควรใช้ในการสอนแต่ละหัวข้อเรื่องย่อย อาศัยการคำนวณจากจำนวนคาบที่มีจริงตลอดภาคเรียนตามกำหนดของหลักสูตร และพิจารณาน้ำหนักของปริมาณเรื่องราวที่จะกล่าวถึงในข้อเรื่องนั้นๆ

3.3 สาระสำคัญที่เน้นถึงความคิดรวบยอดหรือหลักการ ทักษะ หรือลักษณะนิสัยที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดกับนักเรียนในการเรียนแต่ละหัวเรื่องนั้นๆ

3.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ในลักษณะจุดประสงค์นำทางประกอบหัวเรื่องย่อยๆ แต่ละข้อ

4. สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ โดยหยิบหัวข้อเรื่อง จำนวนคาบ สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้มาทำแผนการสอน

จิราภรณ์ บุญประเสริฐ และคณะ(2550, หน้า55) จากแผนภูมิของOLE ขั้นตอนสำคัญของการจัดทำแผนจัดการเรียนรู้มี 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการกำหนดสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุผลจุดประสงค์การเรียนรู้ใน 3 ด้านได้แก่

1. พุทธิพิสัย (Cognitive) จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นความสามารถทางสมอง (Brain) ความรอบรู้ในเนื้อหาสาระหรือในทฤษฎี

2. ทักษะพิสัย (Skill) จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Hand)

3. จิตพิสัย (Affective) จุดประสงค์ที่ เน้นคุณธรรม เจตคติ ความรู้สึกในด้านจิตวิญญาณ

ขั้นที่ 2 การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน(Instruction) การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือจัดการเรียนรู้ จาก ขั้นที่ 1 ซึ่งในขั้นนี้จะกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะทำให้จุดประสงค์การเรียนรู้ บรรลุผล ได้แก่ การกำหนดหัวข้อรายละเอียดที่จำเป็นในการจัดทำแผนการสอนหรือแผนจัดการเรียนรู้ เช่น สาระสำคัญ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนสื่อการเรียนการสอน แหล่งเรียนรู้ ฯลฯ ในขั้นที่ 2 นี้เป็นการจัดการเรียนการสอน(Instruction) ซึ่งผู้สอนจะต้องเตรียมการวางแผนในการจัดการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบว่าในแผนการสอนมีจุดเน้นสาระเนื้อหาจะใช้รูปแบบการถ่ายทอดความรู้ หรือรูปแบบที่ จะทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบใด เช่น การอภิปราย การสาธิต การสืบค้น การจัดทำโครงการ การวิจัย การทดลองปฏิบัติจริง ฯลฯ

จากข้อความข้างต้นดังกล่าวจะใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอน(Teaching Procedures) ตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้คือ

2.1 ขั้นเตรียมความพร้อมหรือนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่ จะเรียนเนื้อหาใหม่อาจจะเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนผ่านมาแล้วหรือจะเป็นการนำเข้าสู่เนื้อหาใหม่ที่กำลังเรียนต่อไป กิจกรรมที่ใช้ในขั้นตอนนี้อาจเป็นเพลง นิทาน เกมหรือการแสดงต่าง เป็นต้น

2.2 ขั้นการนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ ครูเสนอเนื้อหาภาษาให้ผู้เรียนเข้าใจรูปแบบและความหมาย

2.3 ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นที่ ครูให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาที่เสนอในขั้นนำเสนอในกิจกรรมที่ครูเป็นผู้ให้แนวทางหรือควบคุมอยู่

2.4 ขั้นนำไปใช้ (Production) เป็นขั้นที่ ครูให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาที่ฝึกมาบ้างแล้วจากขั้นฝึกในกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมคู่ ในทักษะต่างๆ

ทั้งนี้รวมไปถึงการกำหนดสื่อการสอน สื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลเต็มศักยภาพสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 การกำหนดวิธี การวัดผลและประเมินผล (Evaluation) การวัดผลและการประเมินผลเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่ จะต้องกำหนดไว้ในทุกขั้นตอนของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบของการวัดผลและประเมินผลประกอบด้วย

การวัดผล (Measurement) คือ การตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ ทักษะและเจตคติ เป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือไม่ ด้วยการใช้เครื่องมือวัดผลแบบด้านต่างๆ เช่น การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์การใช้แบบสอบถาม การตรวจแบบฝึกหัดการใช้แบบทดสอบ การประเมินด้วยแฟ้มผลงานของนักเรียน

การประเมินผล(Evaluation) คือ การตัดสินคุณภาพของผู้เรียนว่าอยู่ระดับใดเมื่อนำผลจากคะแนนหรือการปฏิบัติ งานมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เช่น ผ่านเกณฑ์การประเมิน ไม่ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ดีมาก ดี พอใช้ ต้องปรับปรุง ต้องแก้ไข ปัจจุบันการประเมินกำหนดไว้ 4 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่

1. การประเมินผลก่อนเรียน (Placement Test) เป็นการตรวจสอบความรู้พื้นฐานเดิมของผู้เรียนที่ จะเริ่มเรียนว่าอยู่ในระดับใด จะต้องพัฒนาเรื่องใดบ้าง

2. การประเมินเพื่อปรับปรุงผลการเรียนรู้ (Formative Evaluation) เป็นการประเมินผลระหว่างการเรียนการสอนเพื่อนำผลที่ ได้ไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนและของผู้สอนไปพร้อมๆ กัน

3. การประเมินเพื่อวินิจฉัยข้อบกพร่อง(Diagnostic Evaluation) ได้แก่การประเมินผลที่ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนที่มีปัญหาด้านวิชาการเพื่อค้นหาสาเหตุสำหรับการแก้ไขดังกล่าว

4. การประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียน(Summative Evaluation) เป็นการประเมินผล ระหว่าง ช่วงเวลาที่กำหนด เช่น กลางภาค สิ้นภาคเรียนและสิ้นปีการศึกษา เป็นต้น

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2551, หน้า 121-122) ได้เสนอขั้นตอนในการเขียนกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ที่จะจัดการเรียนรู้ ดังนี้
   - 1.1 จุดประสงค์ประจำวิชา
   - 1.2 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
   - 1.3 คำอธิบายรายวิชา
   - 1.4 โครงสร้างของหลักสูตรสถานศึกษา

1.5 การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

1.6 แผนการเรียนรู้

2. ศึกษาแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของกรมวิชาการ

2.1 ศึกษารายละเอียดสาระการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ ในแต่ละช่วงชั้น และระดับชั้น ว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่ เพื่อเพิ่มเติมให้สมบูรณ์

2.2 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ หรือถ้าไม่สอดคล้องต้องควรปรับ และนำไปเขียนการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจนต่อไป

2.3 นำกิจกรรมในแนวการเรียนรู้มาพิจารณาประกอบการจัดกิจกรรมในกิจกรรมการเรียนรู้ ต่อไป

3. ขั้นเขียนกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเขียนกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นสำคัญ ซึ่งผู้เขียนต้องวางแผนอย่างรอบคอบ โดยกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม กำหนดเนื้อหาให้เหมาะกับเวลา กำหนดกิจกรรมการเรียนการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง กำหนดสื่อการจัดการเรียนรู้และการวัดผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามควรได้จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดเน้นของหลักสูตร กล่าวคือ ควรได้จัดการเรียนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ และใช้กระบวนการต่าง ๆ เช่น กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการ 9 ประการ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากขั้นตอนการสร้าง กิจกรรมการเรียนรู้ ที่นักวิชาการกล่าวไว้ พอสรุปได้ว่า การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้ 1) ทำความเข้าใจกับหลักสูตร ทั้งหลักการ จุดหมาย สาระและมาตรฐาน 2) ศึกษาโครงสร้างของหลักสูตรสถานศึกษา 3) วิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ 4) ศึกษาแนวการจัดการเรียนรู้ของกรมวิชาการ 5) ศึกษารายละเอียดสารการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ 6) วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และ 7) ขั้นเขียนกิจกรรมการเรียนรู้

2.4 หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จิราภรณ์ บุญประเสริฐและคณะ(2550, หน้า 58) ได้กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร หลักสูตรฉบับปัจจุบันมีความมุ่งหวังให้ผู้เรียนเป็นคนดี มีปัญญามีความสุขบนพื้นฐานของความเป็นไทย สามารถคิดค้นคว้าแสวงหาความรู้ ได้ด้วยตนเอง เป็นคนใฝ่รู้ ใฝ่เรียนและรักการเรียนรู้ผู้สอนจึงต้องสอนวิธีการคิด วิธีการทำ วิธีการแก้ปัญหาและสอนอย่างมีลำดับขั้นตอนที่มีประสิทธิภาพ จัดกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ใช้วิธีสอนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะตามที่หลักสูตรมุ่งหวัง ผู้สอนจึงต้องศึกษาหลักสูตรแล้วจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร

2. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การสอน คือ ผู้สอนต้องพิจารณาว่าจุดประสงค์การสอนในครั้งนั้นมุ่งเน้นพฤติกรรมด้านใด เช่น สอนชั้น ป.3 เรื่องการเย็บกระทงใบตอง 4 มุม มีจุดประสงค์การสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเย็บกระทงได้สวยงามถูกต้องตามขั้นตอนและรูปแบบที่กำหนดการสอนครั้งนี้มีจุดประสงค์เน้นพฤติกรรมด้านทักษะ ดังนั้นผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะ

3. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องและเหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน เช่น นักเรียนในระดับประถมศึกษาชอบเรียนปนเล่น ครูจึงควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาท ได้แข่งขันได้เล่นเกม ได้ร้องเพลง ได้เต้น ให้ได้แสดงออกตามวัย ผู้เรียนจะเรียนด้วยความสนุกเพลิดเพลินดีกว่าจะนั่งฟังครูพูดอธิบายแต่เพียงอย่างเดียว เช่น การสอนเกี่ยวกับประเพณีวันลอยกระทงในชั้น ป.3 ผู้สอนอาจจัดให้ผู้เรียนเกิดความสนุกในการเรียนได้โดยให้นักเรียนส่วนหนึ่งออกมารำวง อีกส่วนหนึ่งร้องเพลงลอยกระทงผู้เรียนจะเรียนด้วยความสนุกและด้วยความสนใจ

4. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับลักษณะของเนื้อหาวิชา เนื้อหาวิชามีหลายประเภท เช่น ประเภทข้อเท็จจริง การแก้ปัญหาการคิดสร้างสรรค์ ทักษะ เจตคติ และค่านิยมเนื้อหาวิชาแต่ละประเภทต้องอาศัยเทคนิควิธีสอนหรือการจัดกิจกรรมที่แตกต่างกัน เช่น ถ้าเป็นประเภททักษะก็ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติฝึกฝนอย่างมีขั้นตอนจึงจะเกิดทักษะได้ ยกตัวอย่างการสอนคัดเขียนไทย นักเรียนจะคัดเขียนตัวอักษรไทยได้ สวยงามต้องได้ฝึกการคัดบ่อยๆตามลำดับขั้นตอนและมีการปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่องจนสามารถคัดได้อย่างสวยงามในเวลาที่กำหนด หรือถ้าเป็นเนื้อหาวิชาประเภทการแก้ปัญหาก็ต้องให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาและเปิดโอกาสให้แสดงความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหานั้น

5. จัดกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนเพื่อผู้เรียนได้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องไม่สับสนและสามารถโยงความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่เรียนได้ การจัดลำดับขั้นตอนควรเริ่มจากง่ายไปยาก รูปธรรมไปนามธรรม ใกล้ตัวไปไกลตัวและส่วนรวมไปส่วนย่อย จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ได้ดี

6. จัดกิจกรรมให้น่าสนใจ โดยใช้สื่อการสอนที่เหมาะสม สื่อการสอนสามารถแบ่งได้เป็น 5 ประเภทได้แก่

6.1 สื่อบุคคลและของจำลอง หมายถึง ผู้สอน ผู้ช่วยสอน วิทยากรพิเศษหรือของจริงต่างๆ เพื่อช่วยในการประกอบการสอน เป็นต้น

6.2 วัสดุและอุปกรณ์เครื่องฉาย เช่น ภาพยนตร์ แผ่นโปร่งใส สไลด์ ฟิล์ม สคริป

6.3 วัสดุและอุปกรณ์เครื่องเสียง เช่น วิทยุ เครื่องบันทึกเสียง

6.4 สิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร รูปภาพ

6.5 วัสดุที่ ใช้ แสดง เช่น แผนที่ ลูกโลก ของจำลองต่าง ๆ

7. จัดกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนเป็นผู้กระทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก ส่วนตัวความรู้ เป็นผลพลอยได้จากการทำกิจกรรมทั้งนี้ เพราะว่าระหว่างทำกิจกรรมผู้เรียนจะได้รับผลคือ เกิดการพัฒนาตนเองทางการคิดการปฏิบัติ การแก่ปัญหาการทำงานร่วมกัน การวางแผนจัดการและเทคนิควิธีการต่างๆ ที่เรียกว่า เรียนรู้วิธีการหาความรู้ (Learn how to learn) ซึ่งมีคุณค่ามากกว่าตัวความรู้

8. จัดกิจกรรมโดยใช้วิธีการที่ท้าทายความคิดความสามารถของผู้เรียน ฝึกฝนวิธีการแสวงหาความรู้ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนและได้รับประโยชน์จากการเรียนอย่างแท้จริง เช่น จัดกิจกรรมให้ได้ค้นคว้ารวบรวมจากเอกสารจากการสัมภาษณ์จากการศึกษานอกสถานที่จากการเข้าร่วมฟังการอภิปราย การสัมมนา การจัดนิทรรศการ แสดงละคร จัดโต้วาที จัดแข่งขันการแต่ งกลอนสด จัดประกวดเรียงความ จัดป้ายนิเทศ เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้เป็นทั้งกิจกรรมในวิชาที่เรียนและกิจกรรมเสริมประกอบการเรียน ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถ ตามความถนัดและได้พัฒนาศักยภาพส่วนตัวของผู้เรียนได้ดี

9. จัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิควิธีการสอนที่หลากหลายให้เหมาะสมกับสถานการณ์ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนและเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ในการสอนแต่ละเนื้อหาและแต่ละครั้ง ผู้สอนไม่ควรใช้วิธีเดียวกันตลอดควรคิดกิจกรรมการเรียนการสอนให้น่าสนใจเลือกใช้วิธีการสอนที่สอดคล้องกับลักษณะเนื้อหาวิชา เช่น สอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้ผู้เรียนได้คิดคำนวณ ได้แก้ปัญหาได้ทดลอง ได้สืบเสาะหาความรู้ ดังนั้น ผู้สอนอาจเลือกใช้วิธีสอนแบบทดลองแบบวิทยาศาสตร์ แบบแก้ปัญหาหรือแบบสืบสวนสอบสวนตามความเหมาะสม เป็นการเปลี่ยนใช้เทคนิควิธีสอนที่ หลากหลายโดยให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้เรียนก็จะเรียนด้วยความกระตือรือร้นและเกิดการเรียนรู้ได้ดี

10. จัดกิจกรรมโดยให้มีบรรยากาศที่รื่นรมย์ สนุกสนานและเป็นกันเอง เพราะทำให้ผู้เรียนเรียนด้วยความสุขสบายใจ ไม่ตึงเครียด อันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน บรรยากาศจะเป็นเช่นไร ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของผู้สอนเป็นสำคัญ ถ้าผู้สอนเข้มงวด เคร่งขรึมและเคร่งเครียด บรรยากาศจะตึงเครียดทำให้ผู้เรียนรู้สึกอึดอัด ไม่สบายใจในการเรียนแต่ถ้าผู้สอนเข้าใจผู้เรียน ให้ความเมตตา มีบุคลิกภาพที่ร่าเริงแจ่มใส ไม่เข้มงวด ดุดัน ให้อิสระแก่ผู้เรียนในการซักถามปัญหาและปรึกษาหารือกันระหว่างทำกิจกรรม โดยไม่วุ่นวายสับสนมีวินัยในตนเองก็จะเป็นบรรยากาศที่ส่งเสริมการทำกิจกรรมได้ดี

11. จัดกิจกรรมแล้วต้องมีการวัดผลการใช้กิจกรรมนั้นทุกครั้ง เพื่อค้นหาข้อดีข้อบกพร่องแล้วนำผลไปปรับปรุงแก้ไขใช้ในครั้งต่อไป ในการวัดผลควรมีทั้งการวัดผลระหว่างที่ผู้เรียนทำกิจกรรมและภายหลังการทำกิจกรรม โดยครูอาจใช้วิธีสังเกตซักถาม ตรวจสอบผลงานหรือทดสอบ เมื่อวัดผลแล้วพบว่ากิจกรรมนั้นทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีก็สามารถนำไปใช้ได้ต่อ แต่ถ้าผู้เรียนพบปัญหาขณะปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอนควรได้วิเคราะห์หาสาเหตุแล้วแก้ไขให้ตรงจุด กิจกรรมนั้นอาจยากเกินระดับความสามารถของเด็ก สถานการณ์สภาพแวดล้อมไม่เอื้ออำนวยหรือผู้เรียนยังขาดประสบการณ์พื้นฐานก็จำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

2.5 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

1) ความหมาย เกณฑ์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตกิจกรรมการเรียนรู้จะพึงพอใจ หากแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว กิจกรรมการเรียนรู้นั้นก็มีคุณค่าต่อการลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2523, หน้า 494)

2) การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ เกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ)และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์)โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E1(ประสิทธิภาพกระบวนการ)E2(ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง คือประเมินผลต่อเนื่องประกอบด้วยพฤติกรรมหลายๆ พฤติกรรม (Process) ของผู้เรียนที่สังเกตได้จากการประกอบกิจกรรมกลุ่มและรายงานบุคคล ได้แก่ งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้ประเมินพฤติกรรมผลลัพธ์คือประเมินผลลัพธ์ (Products)ของผู้เรียนโดยพิจารณาจากการสอนหลังเรียนประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้จะกำหนดเป็นเกณฑ์ ที่ผู้สอนคาดหมายว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่น่า

พอใจ โดยกำหนดให้เป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมด ต่อร้อยละของผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด นั่นคือ E1/E2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80, 85/85หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะจะตั้งไว้ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ , 2545 ,หน้า 494-495)

3) ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการนำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นเป็นต้นแบบ(Prototype)ไปทดลองใช้ (Try out) ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในระบบเพื่อปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งก่อนที่จะผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก(ชัยยงค์ พรหมวงศ์ , 2545 ,หน้า 496-497) ได้กำหนดเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 0.5 จึงถือว่ากิจกรรมการเรียนรู้นั้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. แบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดลองกับนักเรียน 1 คน โดยใช้กับเด็กเก่ง ปานกลาง และ อ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นโดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวจะได้ต่ำกว่าเกณฑ์ แต่เมื่อปรับปรุงแล้วคะแนนจะสูงขึ้นมาก ก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่ม ในขั้นตอนนี้ E1/E2ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

2. แบบกลุ่มย่อย (1 :10) เป็นการทดลองกับนักเรียนทั้งชั้น 40-100 คน ทำการหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของนักเรียนจะเพิ่มขึ้นอีกโดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ 10 เปอร์เซ็นต์ นั่นคือ E1/E2ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

3. ภาคสนาม (1 :100) เป็นการทดลองกับนักเรียนทั้งชั้น 40-100 คน ทำการหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้นั่นคือ E1/E2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 80/80 หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5 ก็ให้ยอมรับได้ หากแตกต่างกันมากผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ โดยยึดสภาพความเป็นจริงตามเกณฑ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ, 2537 ,หน้า 101-102) ได้กำหนดเกณฑ์การหาประสิทธิภาพโดยเน้นกระบวนการและผลลัพธ์ และกำหนดตัวเลขเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยมีค่าเป็น E1/E2โดยมีการคำนวณค่าสถิติจากสูตร ดังนี้

75 ตัวแรก หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในตัวนักเรียนคิดเป็นร้อยละเฉลี่ยของคะแนนที่นักเรียนได้จากการทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมระหว่างเรียน

75 ตัวหลัง หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในตัวนักเรียนคิดเป็นร้อยละเฉลี่ยของคะแนนที่นักเรียนได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

$$E_1 = \frac{\sum x}{\frac{N}{A}} \times 100 \qquad E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum x$ แทน คะแนนรวมของการทำแบบฝึกทักษะ

$\sum F$ แทน คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน

N แทน จำนวนผู้เรียน

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกทักษะทุกกิจกรรมรวมกัน

B แทน คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน

เกณฑ์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้น กำหนดไว้ 3 ระดับ คือ

1. สูงกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าเป็น 2.5% ขึ้นไป

2. เท่าเกณฑ์ เมื่อมีประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์แต่ไม่เกิน 2.5 %

3. ต่ำกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้แต่ไม่ต่ำกว่า 2.5% ถือว่ายังมีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้ ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ 75/75 ในการหาประสิทธิภาพ เนื่องจากกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีมีลักษณะเนื้อหาหรือความรู้ที่เป็นทักษะ โดยที่ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพดังนี้

1. ขั้นทดลองกลุ่มเดี่ยว นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผ่านการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญและได้แก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงมาทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน ประกอบด้วยนักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน

2. ขั้นทดลองกลุ่มย่อย นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไข

ปรับปรุงมาทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มแบ่งเป็นกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน

3. ขั้นทดลองภาคสนาม นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงมาทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1ห้องเรียนเกณฑ์การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นกระบวนการและผลลัพธ์และกำหนดตัวเลขร้อยละของคะแนนเฉลี่ยมีค่าเป็น E1/E2 โดยมีการคำนวณค่าสถิติจาก สูตรดังนี้

75 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ หาได้จากคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นคะแนน เฉลี่ยร้อยละ75

75 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หาได้จากคะแนนเฉลี่ยจากคะแนนการทำแบบทดสอบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม

3.1 ความหมายของสื่อสังคม

สื่อสังคม หมายถึง สื่อดิจิทัล หรือซอฟแวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บหรือเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่มีผู้สื่อสารจัดทำขึ้น โดยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเองหรือพบเจอสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวต่างๆเหตุการณ์ บทความประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอและเพลง แล้วนำมาแบ่งปันเนื้อหาข้อมูลข่าวสารประสบการณ์ และพูดคุยให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพรวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน (Elizabeth, 2012; Jan 2011, อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง, 2553)

สื่อสังคม หมายถึง การเผยแพร่สื่อในรูปแบบต่างๆ เช่น รูปภาพ วีดิโอ เรื่องราวของตังเองหรือเรื่องราวต่างๆ เผยแพร่ไปยังสมาชิกทุกคนในเครือข่ายของตนบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้คนในสังคมออนไลน์ (Online Community) ได้ชมได้

Social Media หมายถึง สื่อสังคมที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารหรือเขียนเล่าเนื้อหาเรื่องราวประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเองทำขึ้นเองหรือพบเจอจากสื่อ

อื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้จะทำผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือมากขึ้นเรื่อยๆ(ศูนย์สารสนเทศกรมควบคุมโรค,2557)

ในการนิยามความหมายของคำว่าสื่อสังคม หรือ Social Media นั้นนับได้ว่าเป็นเรื่องที่ยุ่งยากพอสมควรเนื่องจากเป็นศัพท์ซึ่งมีความหมายที่กว้างและมีความหลากหลายในเชิงคุณลักษณะของสื่อประเภทนี้ อย่างไรก็ตามได้มีการให้คำนิยามและความหมายที่น่าสนใจไว้ว่าสื่อสังคม หรือ Social Media หมายถึง เครื่องมือหรือรูปแบบจากเว็บ 2.0 ที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพ็จ และสื่อประเภทดังกล่าวสามารถนามาใช้ในการเรียนการสอนของครูได้ในหลากหลายรูปแบบเช่น discussion, forum , blogs , wikis และ 3d virtual worlds เป็นต้น (The Social Media Advisory Group, 2012) และในขณะเดียวกันกับที่

Joosten(2012, 6)ผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้แห่ง The University of Wisconsin – Milwaukee ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กล่าวอย่างน่าสนใจเกี่ยวกับสื่อสังคมหรือ Social Media ว่าเป็นสื่อที่ทุกๆคนหรือแต่ละบุคคลสามารถที่จะแลกเปลี่ยนประสบการณ์ได้ในทุกสิ่งทุกอย่าง ทุกสถานที่และทุกเวลาที่จะสามารถสื่อสารได้ถึงกัน (Everybody and anybody can share anything anywhere anytime.) ความหลากหลาย

สื่อสังคม หมายถึง สื่อหรือช่องทางในการติดต่อในลักษณะของการสื่อสารแบบสองทางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นสื่อรูปแบบใหม่ (new media) ที่บุคคลทั่วไปสามารถนำเสนอและเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเองออกสู่สาธารณะโดยใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารประเภทต่างๆ ในปัจจุบันมีแหล่งให้บริการเครือข่าย ทางสังคมเกิดขึ้นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก ตัวอย่างเช่น Facebook, Twitter, LinkedIn, Google Plus, MySpace, YouTube, Blog, Wiki รวมทั้งเว็บไซต์ต่างๆทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่เปิดให้บริการ file sharing, photo sharing, video sharing และกระดานข่าว (web board) เป็นต้น (รัชตะ รัชตะนาวิน,มหาวิทยาลัยมหิดล สื่อสังคม คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารหรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออกเป็นประเภทต่างๆ ที่ใช้กันบ่อยๆ คือ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์ (2554)

จากความหมายข้างต้นที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า สื่อสังคมเป็นตัวกลางในการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร โดยลักษณะของข้อมูลอาจเป็นรูปภาพ วีดิโอ เรื่องราวของตังเอง หรือเรื่องราวต่างๆ เผยแพร่ไปยังสมาชิกทุกคนในเครือข่ายของตนบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพรวมถึงการใช้ประโยชน์ของข้อมูลต่างๆ ร่วมกัน

3.2 ประเภทของสื่อสังคมที่ใช้ในการเรียนการสอน

ประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย ที่นำมาใช้ในในวงการศึกษาหรือการเรียนการสอนในปัจจุบันมีหลายประเภท ที่สำคัญได้แก่ (Mason and Rennie , 2008 : 61)

1. Blogs / Weblogs 11. e-Books
2. Wikis 12. Instant Messaging
3. Podcasts 13. Skype
4. e-Portfolios 14. Games
5. Social Networking 15. Mashups
6. Social Bookmarking 16. Mobile Learning
7. Photo Sharing 17. RSS Feeds
8. Second Life 18. You Tube
9. Online Forums 19. Audio Graphics
10. Video Messaging

ในประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย ที่กล่าวมานั้น ในส่วนของการเรียนการสอนได้มีการนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้กันอย่างกว้างขวาง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งมีสื่อโซเชียลมีเดียบางประเภทเป็นที่นิยมนำมาใช้กันแพร่หลายซึ่ง Poore (2013, 40) รองศาสตราจารย์ด้านการเรียนการสอนแห่งมหาวิทยาลัยแคนเบอร์ร่า (The University of Canberra) ประเทศออสเตรเลีย ได้จัดจำแนกกลุ่มของสื่อโซเชียลมีเดียที่มีอิทธิพลค่อนข้างสูงเป็นที่นิยมต่อการนำมาใช้ในเรียนการสอนในปัจจุบันว่า กลุ่ม “The Big Four” ประกอบไปด้วย Blogs , Wikis , Social Networking และ Podcasting ซึ่งผู้สนใจควรจะได้ศึกษาในรายละเอียดของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียที่กล่าวถึงนี้ในคู่มือการใช้หรือเอกสารตำราที่กล่าวไว้ให้เกิดความรอบรู้ในเชิงลึกต่อไป สื่อโซเชียลมีเดียที่กล่าวถึงเหล่านี้เป็นสื่อที่กำลังมีบทบาทสำคัญต่อผู้ใช้ในการสื่อสารและเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาเรียนรู้ในรูปแบบหรือลักษณะต่างๆในปัจจุบัน ซึ่งสื่อแต่ละประเภทต่างก็มีจุดอ่อนจุดแข็งในตัวเอง ซึ่งเป็น

สิ่งจำเป็นที่ผู้ใช้ต้องพิจารณาใช้ให้เหมาะสมอย่างไรก็ตามสื่อโซเชียลมีเดียเหล่านี้ หากจำแนกหรือจัดประเภทของลักษณะการใช้หรือการให้บริการแล้ว สามารถจำแนกได้ดังนี้

1. การตีพิมพ์ : เช่น บล็อก , วิกิพีเดีย , เว็บรวมที่ให้ทุกคนโพสต์ข่าวหรือข้อความ
2. การแบ่งปัน : เช่น วิดีโอ , รูปภาพ , ดนตรี , ลิงค์
3. การอภิปราย : เช่น การเสวนา , โปรแกรมการสนทนาออนไลน์
4. เครือข่ายสังคม : เครือข่ายสังคมโดยทั่วไป และเครือข่ายสังคมเฉพาะด้าน
5. การตีพิมพ์แบบไมโคร : เช่น ไมโครบล็อก
6. เครื่องมือที่รวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่งโซเชียลมีเดียเข้าด้วยกัน (Social Aggregation Tools)

พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์.(2554, หน้า 99-103) แบ่งสื่อสังคมออกเป็นประเภทต่างๆ ที่ใช้กันบ่อยๆ คือ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์
(Media Sharing)

1. บล็อก (Blogging) บล็อกมาจาก Web + Log แล้วย่อเหลือ Blog คือ ประเภทของระบบการจัดการเนื้อหา ที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เขียนบล็อกเผยแพร่ และแบ่งปันบทความของตนเอง โดยบทความที่โพสต์ลงบล็อก เป็นการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียนบล็อก ซึ่งจุดเด่นของบล็อก คือ การสื่อสารถึงกันอย่างเป็นกันเองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบล็อกผ่าน การแสดงความคิดเห็น (Comment) ซึ่ง Blogger (http://www.blogger.com) และ WordPress (http://wordpress.com) เป็นสองเว็บไซต์ที่ผู้คนนิยมเข้าไปสร้างบล็อกของตนเอง

2. ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) ไมโครบล็อก คือ รูปแบบหนึ่งของบล็อกที่มีการจำกัดขนาดของการโพสต์ในแต่ละครั้ง ซึ่งทวิตเตอร์เป็นไมโครบล็อกที่จำกัดการโพสต์แต่ละครั้งพิมพ์ได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษร ในปัจจุบันทวิตเตอร์เป็นที่นิยมใช้งานของผู้คนเพราะใช้งานง่ายและใช้เวลาไม่มากนัก รวมทั้งเป็นที่นิยมขององค์กรต่างๆ ที่ใช้ทวิตเตอร์ในการแจ้งกิจกรรมต่างๆ และความเคลื่อนไหวของธุรกิจ เพื่อไม่ให้ขาดการติดต่อกับสังคม ซึ่งหากต้องการมีเลขที่บัญชี (Account) สำหรับทวิตเตอร์สามารถเข้าไปสมัครได้ที่เว็บไซต์ของ Twitter (http://twitter.com)

3. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) คือ เว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนทั้งที่รู้จักมาก่อน หรือรู้จักภายหลังทางออนไลน์ ซึ่งเว็บไซต์เครือข่ายสังคม

ออนไลน์แต่ละแห่ง มีคุณลักษณะแตกต่างกันออกไป แต่ส่วนประกอบหลักที่มีเหมือนกัน คือ โปรไฟล์ (Profiles - เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี) การเชื่อมต่อ (Connecting - เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์) และการส่งข้อความ (Messaging - อาจเป็นข้อความส่วนตัว หรือข้อความสาธารณะ) เป็นต้น โดยมี Facebook (http://www.facebook.com) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน

4. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการแบ่งเป็นสื่อทางออนไลน์ เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้สามารถทำการอัพโหลด (Upload) ไฟล์สื่อผสม (Multimedia) ขึ้นสู่เว็บไซต์ เพื่อแบ่งปันข้อมูลแก่ผู้ใช้ทั่วไป ซึ่งในปัจจุบันได้รับความนิยมมาก เพราะด้วยความที่เป็นสื่อผสมเอง ไม่ว่าจะเป็นรูปสไลด์ หรือวิดีโอ รวมทั้งการใช้งานง่ายขึ้นของกล้องดิจิตอล และกล้องวิดีโอ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่นำมาสู่การได้ไฟล์สื่อผสมแบบต่างๆ ออกมาเว็บไซต์ประเภทนี้ที่ได้รับความนิยม คือ YouTube(http://www.youtube.com-สำหรับแบ่งปันไฟล์วีดีโอ) flickr(http://www.flickr.com-สำหรับแบ่งปันไฟล์รูป)และslideshare (http://www.slideshare.net - สำหรับแบ่งปันไฟล์พรีเซนเตชั่น)

3.3 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคม

ดร.แว็กเนอร์(Ronald Wagner,Ph.D.)แห่งCalifornia University of Pennsylvania ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการเรียนรู้ประเภท Facebook และ Twitter ซึ่งเป็นสื่อกระแสหลักที่กำลังเป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวางไว้อย่างน่าสนใจและมีประโยชน์ต่อการนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้ (Wagner , 2011 : online)

แนวคิด 5 ประการสำหรับ Facebook เพื่อการเรียนการสอน

1. ใช้ Facebook เสมือนหนึ่งเป็นการสร้างระบบบริหารจัดการความรู้ (Use as Learning Management Systems : LMS)
2. ใช้ Facebook เพื่อเป็นแหล่งสำหรับการสืบค้นอ้างอิง (Reference Citations)
3. ใช้สำหรับการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ (Announcements)
4. ใช้ในการสื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียนในชั้นเรียน (Post Class Notes)
5. ใช้ในการอภิปรายกลุ่มเชิงสร้างสรรค์ (Create Group Discussions)

แนวคิดการนำ YouTube ไปใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

(เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม , 2556)

1.ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน เช่น สาธิตวิธีการทำอาหารเพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพจริงสามารถนำไปปฏิบัติได้หรือสอนภาษาอังกฤษเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดการเรียนรู้ได้

2.ผู้สอนสร้างกลุ่มของผู้เรียนแต่ละกลุ่มจากนั้นใช้ YouTubeในการเผยแพร่ผลงานของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนจัดทำผลงานจากนั้นนำเสนอผลงานผ่านทาง YouTube จากนั้นแบ่งปันให้เพื่อนสามารถเข้าไปดูผลงานได้

3.ผู้เรียนใช้เป็นแหล่งสืบค้นข้อมูลความรู้ข่าวสารเพิ่มเติมจากในห้องเรียน

แนวคิด 5 ประการสำหรับ Twitter เพื่อการเรียนการสอน

1. Twitterเป็นสื่อสร้างองค์ความรู้ต่างๆของการเรียนรู้ในประเด็นที่สนใจสำหรับผู้เรียน

2. ใช้ Twitterในการถามตอบข้อสงสัยสั้นๆหรือซักถามประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ

3. เป็นแนวทางในการเสริมสร้างมโนทัศน์ (Track a Concept) โดยใช้ Twitter เป็นตัวเชื่อมโยงแนวคิดที่นำเสนอของผู้เรียน – ผู้สอน

4. เป็นสื่อเชื่อมโยงด้านเวลา (Track Time) โดยสื่อ Twitter สามารถเชื่อมโยงด้านเวลา รวมทั้งการกำหนดเวลาได้เหมาะสมสำหรับผู้ใช้

5. เป็นสื่อที่ช่วยกำหนดปฏิทินหรือตารางการเรียนรู้ (Learning Diary) โดยผู้เรียนสามารถจัดการและเก็บรวบรวมองค์ความรู้จากการใช้ Twitter ได้อย่างเป็นระบบต่อเนื่อง

กล่าวโดยสรุปแล้ว สื่อสังคมเป็นสื่อทางการศึกษาเรียนรู้ในยุคแห่งสังคมที่กำลังก้าวรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วในการปรับใช้ในวงการศึกษา ดังนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ต้องตระหนักและมองเห็นความสำคัญต่อสื่อดังกล่าว รวมทั้งการกำหนดแนวทางของการปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ทางสังคมในปัจจุบัน ซึ่งสื่อสังคมในหลากหลายประเภทที่กล่าวถึงในเบื้องต้นนั้นคงเป็นสื่อการศึกษาที่ต้องเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาเรียนรู้ในสังคมอย่างแน่นอนจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ทุกฝ่ายต้องตระหนักและเตรียมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น อย่างไรก็ตามสื่อสังคมมีทั้งด้านบวกและลบ ดังนั้นการนำสื่อสังคมไปใช้ในการเรียนการสอนจะต้องมีความระมัดระวังและรู้จักทั้งข้อดีและข้อเสียและให้ผู้เรียนเลือกและรับสิ่งที่เป็นประโยชน์จากสื่อสังคมไปใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข

จากผลการศึกษาวิธีการนำสื่อสังคมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจากนักการศึกษาหลายๆท่าน ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอวิธีการนำสื่อสังคมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดย

ใช้สื่อสังคม ดังจะเห็นได้จากสรุป การนำสื่อสังคมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในกล่องข้อความ ต่อไปนี้

ตาราง 6 แสดงการสังเคราะห์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม

(Ronald Wagner, 2011) นำ Facebook ไปใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1.ใช้ Facebook เสมือนหนึ่งเป็นการสร้างระบบบริหารจัดการความรู้(Use as Learning Management Systems : LMS)

2.ใช้ Facebook เพื่อเป็นแหล่งสำหรับการสืบค้นอ้างอิง(ReferenceCitations)

3.ใช้สำหรับการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ (Announcements)

4.ใช้ในการสื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียนในชั้นเรียน(Post Class Notes)

5.ใช้ในการอภิปรายกลุ่มเชิงสร้างสรรค์ (Create Group Discussions)

(เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม , 2556) นำ YouTube ไปใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1.ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน เช่น สาธิตวิธีการทำอาหารเพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพจริง สามารถนำไปปฏิบัติได้หรือสอนภาษาอังกฤษเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดการเรียนรู้ได้

2.ผู้สอนสร้างกลุ่มของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม จากนั้นใช้ YouTubeในการเผยแพร่ผลงานของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนจัดทำผลงานจากนั้นนำเสนอผลงานผ่านทาง YouTube จากนั้นแบ่งปันให้เพื่อนสามารถเข้าไปดูผลงานได้

3.ผู้เรียนใช้เป็นแหล่งสืบค้นข้อมูลความรู้ข่าวสารเพิ่มเติมจากในห้องเรียน

สรุป การนำสื่อสังคมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ 4 ลักษณะ ดังนี้

1. ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในการนำเสนอประเด็นปัญหา
2. เป็นแหล่งข้อมูลและสืบค้นข้อมูล
3. เป็นแหล่งนำเสนอข้อมูลและแลกเปลี่ยนข้อมูล
4. เป็นแหล่งจัดเก็บความรู้และเผยแพร่ความรู้

3.4 ประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมในการศึกษา

คุณประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการศึกษา(Benefits of Using Social Medial in Education)สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่ หลายทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจเช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า

1. เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพโดยใช้กระบวนการสื่อสารจากสื่อโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว

2. เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

3. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

4. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิตอลได้อย่างมีประสิทธิผล

นอกจากนี้ Poore (2013 : 6-9) ยังได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของสื่อโซเชียลมีเดียต่อการเรียนการสอนไว้ในประเด็นต่างๆที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

(ก.) คุณประโยชน์ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ (Intellectual Benefit) ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในลักษณะต่างๆดังต่อไปนี้

1. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (analysis , interpretation , synthesis , critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียดังกล่าว

2. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของความมีเหตุมีผล การประเมินผลและตรวจสอบ (validation , assessment . evaluation) โดยใช้กิจกรรมของสื่อโซเชียลมีเดียบนเว็บในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

3. เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (traditional literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน

4. เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทัศนะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) ซึ่งสื่อประเภทนี้จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทัศนะเป็นประการสำคัญ เพื่อถอดรหัสและการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้

5. เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) สื่อประเภทนี้ก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

6. เป็นสื่อที่มุ่งเสริมสร้างสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย(Functional Literacy) การใช้สื่อประเภทนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้นเช่น การสร้าง usernames , การ upload ข้อมูล , การจัดการไฟล์ด้วยตัวเอง รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องทางสื่อประเภท internet

(ข.) คุณประโยชน์ในด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคมประกิต (Benefits for Communication , Collaboration and Socialization) ได้แก่

1. ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร (Communication) สื่อโซเชียลมีเดียช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อส่งผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน

2. สร้างประสิทธิภาพของการทางานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) สื่อที่ได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้ อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทางานและบรรลุผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

3. การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม (Community and Participation) สื่อโซเชียลมีเดียจะมีรูปแบบและระบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายถกปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

4. การสร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง (Audience and Participation) สื่อประเภทนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพจากผลสะท้อนของข้อมูลที่ได้รับในหลากหลายกลุ่ม สร้างประโยชน์สำหรับการเตรียมการและการนำเสนองานที่คิดค้นขึ้นมา

5. เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) สื่อโซเชียลมีเดียจะช่วยในการปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ โดยเฉพาะการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

6. เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์ทางการเรียนที่มีความหลากหลายในรูปแบบและวิธีการ ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทางการเรียน

7. เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน (Diverse Perspectives) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันอย่างกว้างขวางและหลากหลายทัศนะที่เกิดขึ้น

(ค.) ประโยชน์ในการเสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits) ได้แก่

1. ด้านการควบคุมตนเอง (Control and Ownership) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อสังคมด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถที่จะวิเคราะห์และนำไปใช้ประโยชน์ได้ตรงประเด็นความต้องการ

2. เกิดความมานะพยายามในการเรียนรู้ (Increased Effort) ผู้เรียนจะใช้ความพยายามในการเรียนรู้ในงานที่เป็นประสบการณ์จากสังคมในวงกว้าง ซึ่งอาจมีบางเรื่องบางประเด็นที่ต้องนำไปสู่การพยายามแสวงหาและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลจากที่ได้รับในการเรียนรู้

3. เกิดเป็นเสียงสะท้อนจากกลุ่มชนกลุ่มใหญ่ (Audience) สื่อสังคมจะเป็นสื่อสำคัญในการที่จะสะท้อนผลในมุมกว้างนำกลับมาสู่ผู้เรียนได้รับทราบก่อให้เกิดแรงกระตุ้นที่สำคัญในการทำงาน

4. เป็นการสร้างระบบงานแบบบรรณาธิการกิจ (Self – Publication) สื่อสังคมจะช่วยทำให้เกิดการจัดระบบงานด้วยตนเองในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยกันของกลุ่มผู้เรียน ส่งผลต่อการปรับปรุงและพัฒนางานให้ดีขึ้นและเป็นระบบ

5. เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆจะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาสาระ รวมทั้งรูปแบบที่น่าสนใจในหลายลักษณะที่คิดขึ้นมา

คุณประโยชน์ในด้านการบริหารจัดการ (Management and Administration Benefits) ได้แก่

1. เป็นการสร้างระบบการสะท้อนผลข้อมูลย้อนกลับที่ง่าย (Ease of Feedback) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามรถสะท้อนผลย้อนกลับระหว่างกันได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว

2. เป็นการสร้างช่องทางหรือสร้างทางเลือกในการสร้างประสบการณ์ ทางการเรียนรู้(Tracking Student Learning) ซึ่งรูปแบบที่มีความหลากหลายของสื่อโซเชียลมีเดียทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะกำหนดวิธีคิด วิธีสืบค้นข้อมูลทางการเรียนรู้ตามช่องทางที่สื่อกำหนดไว้

3. การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ (Accessibility Off-Campus) เป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล ทางการเรียนในบริบทต่างๆที่มีอยู่

4. ช่วยสร้างระบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ปกครองนักเรียน (Communication with Parents) สื่อสังคมจะช่วยทำให้เกิดระบบการติดตามตรวจสอบจากผู้ปกครองที่ต้องการทราบผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้สื่อสังคมเป็นตัวช่วยดังกล่าว

5. เกิดความง่ายและสะดวกในการทำงานของผู้เรียน (Easy Submission of Student Work) การเรียนรู้ในโลกของสื่อยุคสังคมออนไลน์จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนได้มาก ลงทุนน้อยแต่ได้ปริมาณและคุณภาพของงานที่มาก

6. เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์การทางสังคมที่กว้างใหญ่ (Organization) กล่าวได้ว่าการเชื่อโยงข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆจะก่อให้เกิดการสร้างสังคมในโลกยุคออนไลน์ เช่น สังคม Social network , Wikis , Bookmarks เหล่านี้ เป็นต้น

4.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการระดมสมอง

การระดมสมอง มาจากคำในภาษาอังกฤษ คือ brain storming โดยที่คำแรก คือ brain หมายถึง สมองส่วนคำหลัง storming หมายถึง พายุที่โหมกระหน่ำหากจะแปลตรงๆก็คง หมายถึง การมุ่งใช้พลังความสามารถทางการคิดของสมองของมวลสมาชิกในกลุ่ม เพื่อคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป คนที่ไม่ชอบคิด หรือคนที่ชอบคิดเงียบๆ ไม่ชอบแสดงให้คนอื่นรู้ว่าตนเองคิดอาจไม่เหมาะที่จะร่วมกลุ่มเพื่อระดมสมอง

4.1.1 ความหมายของการระดมสมอง

การระดมสมอง ถือเป็นเทคนิคที่ใช้กับกลุ่ม(group technique) ไม่ใช่ใช้กับคนเพียงคนเดียวในทางการบริหารมักใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาทางเลือกในการตัดสินใจและใช้ในการวางแผน brain storming เป็นคำที่คนไทยค่อนข้างคุ้นเคยและเป็นที่รู้จักกันมากในวงการมีผู้บัญญัติเป็นภาษาไทยไว้ ที่พบมากมี 2 คำ คือ การระดมสมองกับ การระดมความคิด ปัจจุบันพบว่ามีการพยายามใช้คำว่า การระดมความรู้และประสบการณ์ โดยทั่วไปแล้ว การระดมสมอง หมายถึง การแสวงหาความคิดต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ได้ มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด ดังนั้นการให้คิดโดยไม่กำหนดเวลาที่จำกัดแน่นอนก็ไม่ เรียกว่า การระดมสมองการระดมสมอง จำนวนสมาชิกที่ร่วมระดมสมองถ้าจะให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดควรอยู่ระหว่าง 4 ถึง 9 คน

รอว์ลินสัน(Rawlinson. 1988 หน้า 36) กล่าวถึง ความหมายของการระดมสมองคือ การเสนอแนวคิดและเก็บความคิดจากกลุ่มบุคคลในเวลาจำกัด

กรมวิชาการ (2534 ,หน้า 22) ได้ให้ความหมายว่า การระดมสมองเป็นการให้โอกาสคิดอย่างอิสระที่สุด โดยเลื่อนการประเมินการคิดออกไปไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ในระหว่างที่มีการคิด การวิจารณ์หรือการประเมินผลใดๆ ก็ตามที่เกิดขึ้นในระหว่างการคิด จะเป็นสิ่งขัดขวางความคิดสร้างสรรค์ โดยมีจุดประสงค์ที่สำคัญของการระดมสมองก็เพื่อจะนำไปสู่การที่สามารถแก้ปัญหาได้

สุวิทย์ มูลคำ(2547 , หน้า 58) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ โดยการใช้การระดมสมอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนทุกคน ได้แสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาให้มากที่สุด โดยเสนอได้อย่างเสรีไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่เสนอมามีการบันทึกความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะทั้งหมดไว้ หลังจากนั้นอาจจะจัดให้มีการอภิปรายทบทวนความคิดทั้งหมด จัดเป็นหมวดหมู่ หรือประเภทและตัดสินเลือกวิธีการที่ สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้

ราชบัณฑิตยสถาน (2551,หน้า 49) ให้ความหมายว่า การระดมสมอง เป็นการประชุมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเสรี เพื่อให้ได้ความคิดด้านต่าง ๆ มากที่สุด เน้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกอย่างทั่วถึงและหลากหลาย โดยไม่สรุปหรือโต้แย้ง หลังจากนั้นจึงนำประเด็นทั้งหมดไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์

4.1.2 จุดเน้นของการระดมสมอง

ออสบอร์น ได้กำหนดจุดเน้นของการระดมสมองไว้ 4 ประการ ได้ แก่

1) เน้นให้มีการแสดงความคิดออกมา(expressiveness) สมาชิกทุกคนต้องมีเสรีภาพอย่างสมบูรณ์ในการที่จะแสดงความคิดเห็นใดๆ ออกมาจากจิตใจโดยไม่ต้องคำนึงว่าจะเป็นความคิดที่ แปลกประหลาด กว้างขวาง ล้าสมัย หรือเพ้อฝันเพียงใด

2) เน้นการไม่ประเมินความคิดในขณะที่กำลังระดมสมอง(non – evaluative) ความคิดที่สมาชิกแสดงออกต้องไม่ถูกประเมินไม่ว่ากรณีใดๆ เพราะถือว่าทุกความคิดมีความสำคัญห้ามวิพากษ์ วิจารณ์ความคิดผู้อื่น การแสดงความเห็นหักล้างหรือครอบงำผู้อื่นจะทำลายพลังความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่ม ซึ่งส่งผลทำให้การระดมสมองครั้งนั้นเปล่าประโยชน์

3) เน้นปริมาณของความคิด(quantity) เป้าหมายของการระดมสมอง คือต้องการให้ได้ ความคิดในปริมาณมากที่สุดเท่าที่จะมากได้ แม้ความคิดที่ ไม่มีทางเป็นจริงก็ตาม เพราะอาจใช้ประโยชน์ได้ในแง่ การเสริมแรง หรือการเป็นพื้นฐานให้ความคิดอื่นที่ใหม่ และมีคุณค่ายิ่งมีความคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากเพียงใดก็ ยิ่งมีโอกาสค้นพบวิธีการแก้ปัญหาที่ดี

4) เน้นการสร้างความคิด(building) การระดมสมองเกิดขึ้นในกลุ่ม ดังนั้นสมาชิกสามารถสร้างความคิดขึ้นเอง โดยเชื่อมโยงความคิดของเพื่อนในกลุ่ม โดยใช้ความคิดของผู้อื่นเป็นฐานแล้วขยายความเพิ่มเติมเพื่อเป็นความคิดใหม่ของตนเอง

4.1.3 การเตรียมระดมสมอง

ก่อนการดำเนินการระดมสมองนั้น จะต้องเตรียมการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นกำหนดเป้าหมายต้องกำหนดให้ กระชับ เฉพาะเจาะจง และชัดเจนที่สุดว่าจะระดมสมองเรื่องอะไร เพื่ออะไรและต้องทำให้สมาชิกเข้าใจและเห็นด้วยกับเป้าหมายนั้น

2) ขั้นกำหนดกลุ่มจะมีจำนวนเท่าไรใครบ้าง ใครจะทำหน้าที่เขียนความคิดของสมาชิก และสถานที่ที่จะนำแผ่นการ์ดความคิดไปติดต้องให้มองเห็นได้ชัดเจน และในบางครั้งผู้นำกลุ่มต้องเด็ดขาดหากมี สมาชิกบางคนเริ่มครอบงำหรือข่มผู้อื่น

3) ขั้นกำหนดเวลา ต้องแน่ชัดและเหมาะสมจะเริ่มและจะต้องยุติ เมื่อใดการมีเวลาจำกัดจะสร้างความกดดันให้สมองเร่งทำงานอย่างเต็มที่ สมองซีกขวาจะคิดส่วนสมองซีกซ้ายจะประเมินความคิดของตนเองว่าเหมาะสมหรือไม่ แล้วรีบแสดงออกมาโดยเร็ว

เทคนิคการระดมสมอง หรือการระดมความคิดนับเป็นเทคนิคที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในวงการของนักฝึกอบรมที่มักใช้จัดประสบการณ์ขณะเป็นวิทยากรในการฝึกอบรมประชุมหรือสัมมนาส่วนทางการบริหารมักใช้เพื่อแสวงหาทางเลือกในการตัดสินใจและการวางแผนต่างๆ ผู้เขียนเห็นว่าสมาชิกที่จะร่วมในการประชุมเพื่อระดมสมอง ควรเป็นผู้ที่มีความรู้และเกี่ยวข้องในเรื่องที่จะระดมสมอง เว้นแต่จะมีจุดประสงค์ว่าต้องการความคิดของคนที่ที่เคยรู้ในเรื่องนั้นๆ มาก่อน จุดอ่อนที่มักพบในการระดมสมองแม้ในการประชุมระดับชาติส่วนใหญ่มักเกิดจากปัญหาทางวัฒนธรรม กล่าวคือบุคคลที่พบว่าตนเป็น ผู้น้อย มักไม่มีความสุขที่จะแสดงความคิดอย่างเสรีหากในที่ประชุมนั้นมี ผู้ใหญ่ที่สามารถให้คุณให้โทษหรือเป็นที่เกรงใจนั่งอยู่อีกทั้งภาษิต พูดไปสองไพเบี้ยนิ่งเสียตำลึงทอง ก็มีส่วนสกัดกั้นความกล้าคิดไม่น้อย สำหรับการเลือกสมาชิกนั้น อาจพิจารณานำหลักคำสอนทางพุทธศาสนาที่ว่าด้วยมงคลชีวิต 38 ประการข้อหนึ่งคือ อเสวนา จ พาลานำ มาประยุกต์ใช้ก็ไม่น่าจะล้าสมัยหากต้องการบรรยากาศการประชุมเชิงสร้างสรรค์และผลการระดมสมองที่มีประสิทธิผล(ประสิทธิ์ เขียวศรี, 2544 ,หน้า 1 - 3)

จากความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบระดมสมองที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพอสรุป ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคระดมสมองว่า การจัดการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนทุกคน ได้แสดงความคิดเห็นให้มากที่สุด โดยเสนอได้อย่างเสรีไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นที่เสนอมาและจัดเก็บความคิดของบุคคลในกลุ่มด้วยเวลาที่จำกัด

4.2 วิธีการและขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการระดมสมอง

รอว์ลินสัน (Rawlinson, 1988 หน้า 40 – 54) ได้เสนอแนะไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดพิจารณาปัญหาเป็นการแจ้งให้ผู้เข้าร่วมประชุมได้รับทราบและร่วมกันพิจารณาถึงปัญหาที่ต้องการจะแก้ไขว่าลักษณะของปัญหาเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 2 การทบทวนปัญหา พยายามหาวิธีการที่ เป็นไปได้ในการแก้ปัญหา โดยพยายามตั้งคำถาม“อย่างไร ” พร้อมทั้งเขียนประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้

ขั้นที่ 3 คัดเลือกประเด็นเบื้องต้นที่เป็นไปได้และเหมาะสมในการแก้ปัญหา ซึ่งอาจจะมีหลายประเด็นที่ เป็นไปได้แต่อย่างไรก็ตามในขั้นตอนนี้ ผู้นำการประชุมต้องพยายามให้สมาชิกคัดเลือกให้เหลือเพียง 1 หรือ 2 ประเด็น ที่สามารถระดมสมองได้

ขั้นที่ 4 เร้าและกระตุ้นความสนใจในการประชุมขั้นนี้ เป็นการกระตุ้น สร้างความสนใจให้ผู้ เข้าร่วมประชุมเกิดความเข้าใจในประเด็นที่ จะระดมสมองกัน ในขั้นนี้ อาจใช้เวลาเพียงสั้น ๆไม่ควรเกิน 5 นาที

ขั้นที่ 5 ระดมความคิด/ระดมสมอง เป็นการเริ่มระดมความคิดโดยผู้นำการประชุมอ่านประเด็นปัญหาที่ เลือกไว้ จากนั้นก็ให้ผู้เข้าร่วมประชุมแสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา โดยผู้นำจะเขียนแนวคิดแต่ละแนวคิดไว้ ซึ่งในขั้นตอนนี้ แนวคิดทุกแนวคิดจะไหลออกมาอย่างอิสระไม่มีการคัดค้านใด ๆ ทั้งสิ้น

ขั้นที่ 6 คัดเลือกแนวคิด เป็นขั้นสุดท้ายของการระดมสมองหลังจากผู้เข้าร่วมประชุมได้เสนอแนวคิดต่าง ๆ มากพอสมควรแล้ว ก็จะช่วยกันคัดเลือกแนวคิดที่ ไม่ค่อยดี ไม่น่าจะเป็นไปได้ทิ้ง ให้เหลือเฉพาะแนวคิดที่สามารถจะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาได้จริงๆ เท่านั้น

จักรกฤษณ์ สำราญใจ(2529, หน้า 35-38) อ้างอิงใน อภิกา จัตุกุล (2547,หน้า 18)ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสอนด้วยเทคนิคระดมสมองในห้องเรียนไว้ ดังนี้

1. อธิบายความหมายและกลวิธีการระดมสมองให้นักเรียนเข้าใจ ครูผู้สอนต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า การระดมสมอง คือวิธีหาแนวคิดให้ได้มากที่สุดในช่วงเวลาหนึ่ง โดยมีข้อตกลงร่วมกันว่า ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดใดๆ ระหว่างการระดมสมอง อาจให้มีการถามนำหรือทดลองปฏิบัติก่อนการระดมสมอง

2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อระดมสมอง ขนาดของกลุ่มควรมีประมาณ 3-11 คน อาจเป็นหญิงล้วน ชายล้วน หรือคละกันก็ได้ ในกรณีครูผู้สอนมีเพียงคนเดียวอาจระดมสมองกลุ่มย่อยหลายๆ กลุ่มหรือทั้งชั้นในเวลาเดียวกันก็ได้

3. เลือกผู้นำกลุ่ม ทำหน้าที่เสนอปัญหาและคอยประสานงานให้กลุ่มดำเนินกิจกรรมไปตามกระบวนการระดมสมองและเลือกเลขานุการกลุ่มเพื่อทำหน้าที่จดบันทึกแนวคิดที่สมาชิกภายในกลุ่มเสนอขึ้นมา

4. เลือกประเด็นปัญหา ควรเป็นปัญหาที่เด็กสนใจ สอดคล้องเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียน โดยเริ่มจากปัญหาง่ายๆ ก่อน การเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนในการเลือกปัญหา จะช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในปัญหานั้นๆ มากขึ้น

5. กำหนดขอบเขตปัญหา ควรกำหนดขอบเขตปัญหาไม่ให้กว้างเกินไป ไม่สลับซับซ้อนแต่สามารถตอบโต้หลายทิศทาง โดยใช้ความรู้จากวิชาต่างๆมาช่วยเป็นแนวทางในการคิด

6. เริ่มประชุมระดมสมอง หลังจากที่สมาชิกเข้าใจหลักและรับรู้หัวข้อหรือปัญหาที่จะนำมาใช้ในการระดมสมองแล้ว ผู้นำกลุ่มจะเริ่มขอคำแนะนำในการแก้ปัญหา พยายามให้มีการนำเสนอความคิดโดยทั่วถึง โดยมีการบันทึกความคิดไว้ ระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับการระดมสมองคือประมาณ 10 นาที เมื่อนักเรียนเกิดทักษะในการระดมสมอง แล้วอาจให้สมาชิกนำปัญหานั้นไปขบคิดเพื่อหาคำตอบมาเสนอในวันต่อไปได้

7. ประเมินผลความคิดที่เสนอขึ้นมา เมื่อสมาชิกทั้งหมดได้เสนอความคิดแล้ว อาจมีการจัดเรียบเรียงความคิดเพื่อตัดสินใจเลือกแนวคิดที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา เกณฑ์ในการประเมินแนวคิดอาจให้นักเรียนร่วมกันกำหนด เช่น ความเป็นไปได้ ความยุ่งยากซับซ้อน ความเหมาะสมกับเวลาหรือสถานการณ์ และมีการปรับปรุงให้ดีขึ้น เป็นต้น เกณฑ์ที่ใช้ประเมินต้องเหมาะสมสอดคล้องปัญหา

สุวิทย์ มูลคำ (2547 : 59-60) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการระดมสมองดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนผู้สอนอธิบายประเด็นหัวข้อหรือเรื่องที่ผู้เรียนจะต้องระดมความคิด ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องท้าทายหรือเรื่องที่กำลังอยู่ในความสนใจ โดยทั่วไปแล้วผู้สอนมักจะเริ่มคำถามนำด้วยว่า “เราจะสามารถ.....ได้อย่างไร” เช่น “เราจะสามารถแก้ปัญหายาบ้าได้อย่างไร” “เราจะสามารถแก้ปัญหาการจราจรที่คับคั่งในขณะนี้ได้อย่างไร” “เราจะทำอย่างไรเพื่อให้โรงเรียนของเราสะอาด” ข้อความดังกล่าวผู้สอนควรเขียนไว้บนกระดานเพื่อให้ผู้เรียนเห็นทุกคน

ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมองขั้นนี้ เป็นการระดมความคิดจากผู้เรียนทุกๆ คนให้มากที่สุด โดยผู้ สอนจะเขียนความคิดที่ผู้เรียนแต่ละคนเสนอมาทุกๆ ความคิดซึ่งในขั้นนี้ยังไม่มีการอภิปรายว่าความคิดของผู้เรียนคนใดดีหรือไม่ดี เป็นไปได้หรือเป็นไปไม่ได้ขั้นนี้เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสนอความคิดได้อย่างอิสระ บางครั้งอาจจะให้เวียนกันนำเสนอ โดยผู้ สอนแจกลูกหินถ้าใครต้องการเสนอก็ให้โยนลูกหินแล้วนำเสนอ

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรรหลังจากที่ได้ความคิดต่างๆ กันแล้วผู้สอนและผู้ เรียนร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่ได้นำเสนอว่าเป็นวิธีการที่ดีหรือไม่มีความเหมาะสมและเป็นไปได้

มากน้อยเพียงไรโดยที่ ผู้ สอนอาจจะกำหนดเกณฑ์คร่าวๆ ไว้ก่อน หลังจากที่อภิปรายและประเมินให้กลุ่มเลือกความคิดที่ เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิด ซึ่งในวิธีนี้นอกจากเป็นการฝึกอภิปรายแล้วยังเป็นการฝึกทักษะการยอมรับ

ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด เมื่อได้ความคิดที่ดีที่สุดแล้ว ให้กลุ่มนำความคิดที่ได้เลือกไว้ 2 - 3 ความคิดเขียน ลงในกระดาษหรือแผ่นกระดาษแล้วให้กลุ่มเลือกว่า ความคิดใดมีความสำคัญที่สุด โดยการพิจารณาให้เหตุผลหรืออาจจะใช้วิธีลงคะแนนโดยการยกมือ สำหรับความคิดใดที่ผู้เรียนให้ความสำคัญมากก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา

ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติในขั้นนี้ ให้กลุ่มเขียนแผนในการนำแนวคิดนี้ไปใช้ ซึ่งในแผนจะต้องระบุหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้ เรียนแต่ละคนปฏิบัติการทำงานและขั้นตอนการทำงาน

ผู้วิจัยได้จัดเขียนขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา หมายถึง ครูได้เลือกปัญหาจากสื่อต่างๆ ที่น่าสนใจในสัปดาห์นั้น 3 กรณีปัญหา โดยผู้เรียนจะต้องเลือกปัญหาจากที่ครูนำเสนอเพียง 1 ปัญหาซึ่งบทบาทของครูคือกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังจะเรียน หรือทบทวนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในครั้งก่อน และแจ้งจุดประสงค์รายวิชา ในแต่ละครั้งของการเรียนเรื่องนั้นโดยครูนำเสนอกรณีปัญหา ข่าว/บทความ 3 เรื่อง จากแหล่งข้อมูลต่างๆ นักเรียนเลือกประเด็นปัญหาที่สนใจ เพียง 1 ปัญหาจากที่ครูได้นำเสนอ

ขั้นที่ 2 พิจารณาประเด็น หมายถึง ผู้เรียนจะต้องพิจารณาประเด็นปัญหา โดยมองในประเด็นต่างๆ ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน เพื่อพิจารณาข่าวหรือบทความ ตามประเด็นต่างๆ แล้วบันทึกลงในใบกิจกรรม โดยใช้เทคนิคระดมพลังสมองโดยมีประเด็นคำถาม ดังต่อไปนี้

- ข่าวนี้หรือบทความนี้เป็นเรื่องอะไร
- อะไรเป็นข้อเท็จจริงในข่าว/อะไรเป็นข้อคิดเห็นของข่าว
- ได้อะไรจากข่าวหรือบทความ แล้วมีความรู้สึกอย่างไร
- มีข้อสงสัยหรือข้อคำถามใด กับเนื้อหาของข่าวหรือบทความนั้นๆ

ขั้นที่ 3 หาเหตุผลสนับสนุน หมายถึง ผู้เรียนจะใช้ทักษะการสืบค้นข้อมูลบนระบบเครือข่ายอินเตอร์เพื่อสนับสนุนแนวคิด คำตอบ หรือวิธีการแก้ปัญหาของตนเอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลหรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยผู้เรียนสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เพื่อหาข้อมูลหรือเหตุผลสนับสนุนการตอบคำถามของตนเองอย่างเป็นเหตุเป็นผลมีประเด็นคำถาม ดังต่อไปนี้

- จากข้อมูลที่ได้รับจากสื่อนักเรียนสรุปได้ว่าอย่างไร (เข้าใจลึกซึ้ง)
- จากเนื้อความของสื่อนักเรียนคิดว่ามีคนถูกหรือคนผิดหรือไม่ เพราะเหตุใดนักเรียนจึงคิดเช่นนั้น (การวิเคราะห์)
- นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยเกี่ยวกับบทความ หรือเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับการรกระทำของบุคคลในข่าว จงตอบคำถามและใช้เหตุผลประกอบ(การประเมินค่าและการสร้างสรรค์)

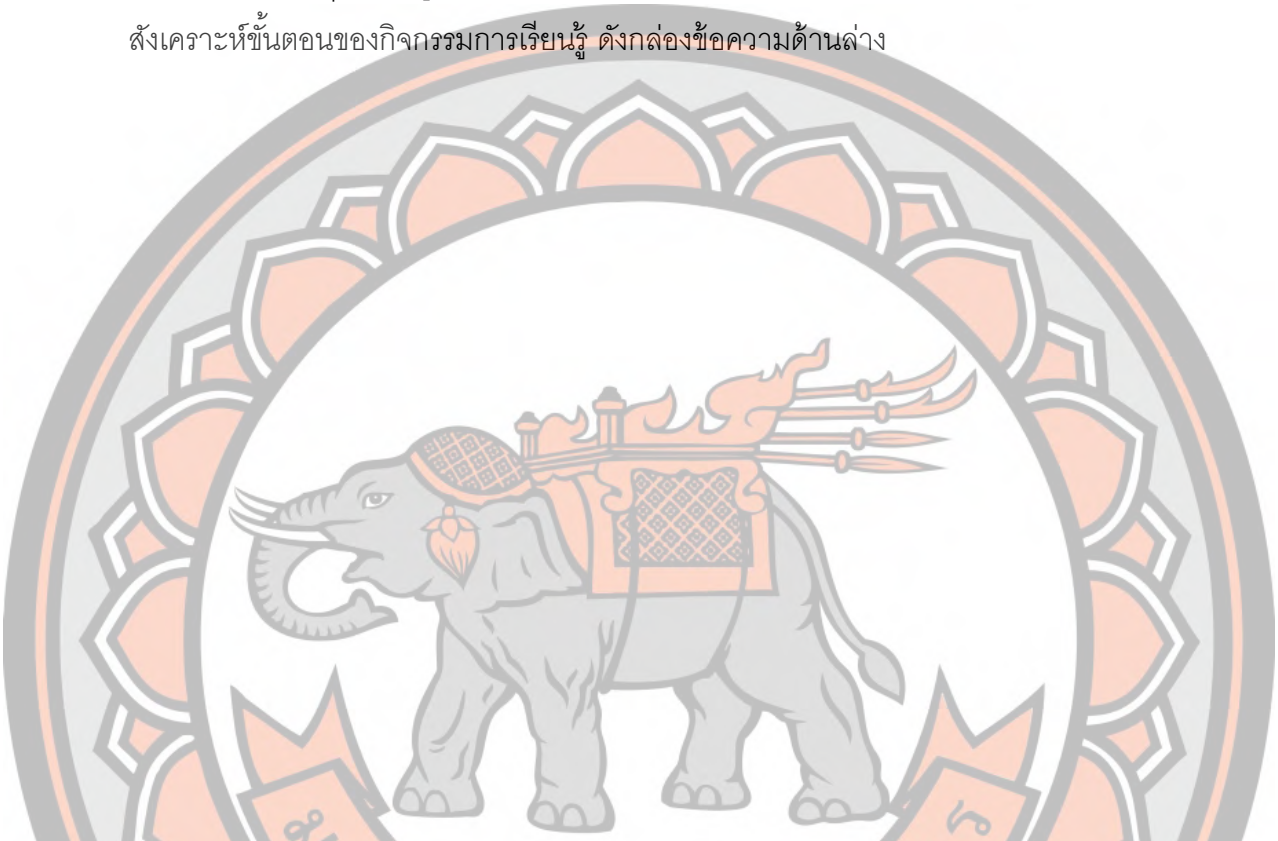
ขั้นที่ 4 ร่วมแสดงความคิดเห็นแบบออนไลน์ หมายถึง ครูจะสร้างรูปแบบการนำเสนอข้อมูลจากระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ผู้เรียนจะต้องนำข้อมูลที่สืบค้นไปนำเสนอ แบบ Real-time ผ่าน Google document เป็นเครื่องมือให้กับผู้เรียนได้ใช้นำเสนอข้อมูลของตนเองและของกลุ่ม ซึ่งข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลที่ช่วยสนับสนุนเหตุผล ที่ได้นำไปใช้ในการแก้ปัญหาของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะต้องนำเสนอเหตุผลแบบ Real-time ผ่าน Google document กับเพื่อนๆในชั้นเรียน โดยครูจัดทำรูปแบบการนำเสนอข้อมูลไว้ให้

ขั้นที่ 5 สรุปวิธีการแก้ปัญหา หมายถึง ผู้เรียนจะได้อภิปรายร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับครูถึงสิ่งที่สื่อพยายามนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ นักเรียนและครู ร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่สื่อพยายามนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ

ขั้นที่ 6 จัดเก็บความรู้ออนไลน์ หมายถึง ผู้เรียนจะต้องนำเสนอความรู้ผ่านสื่อสังคม Facebook ในกลุ่มห้องเรียนของตนเอง เช่น นักเรียนชั้น ป.5/1 โรงเรียนบ้านวังไผ่ เป็นต้น

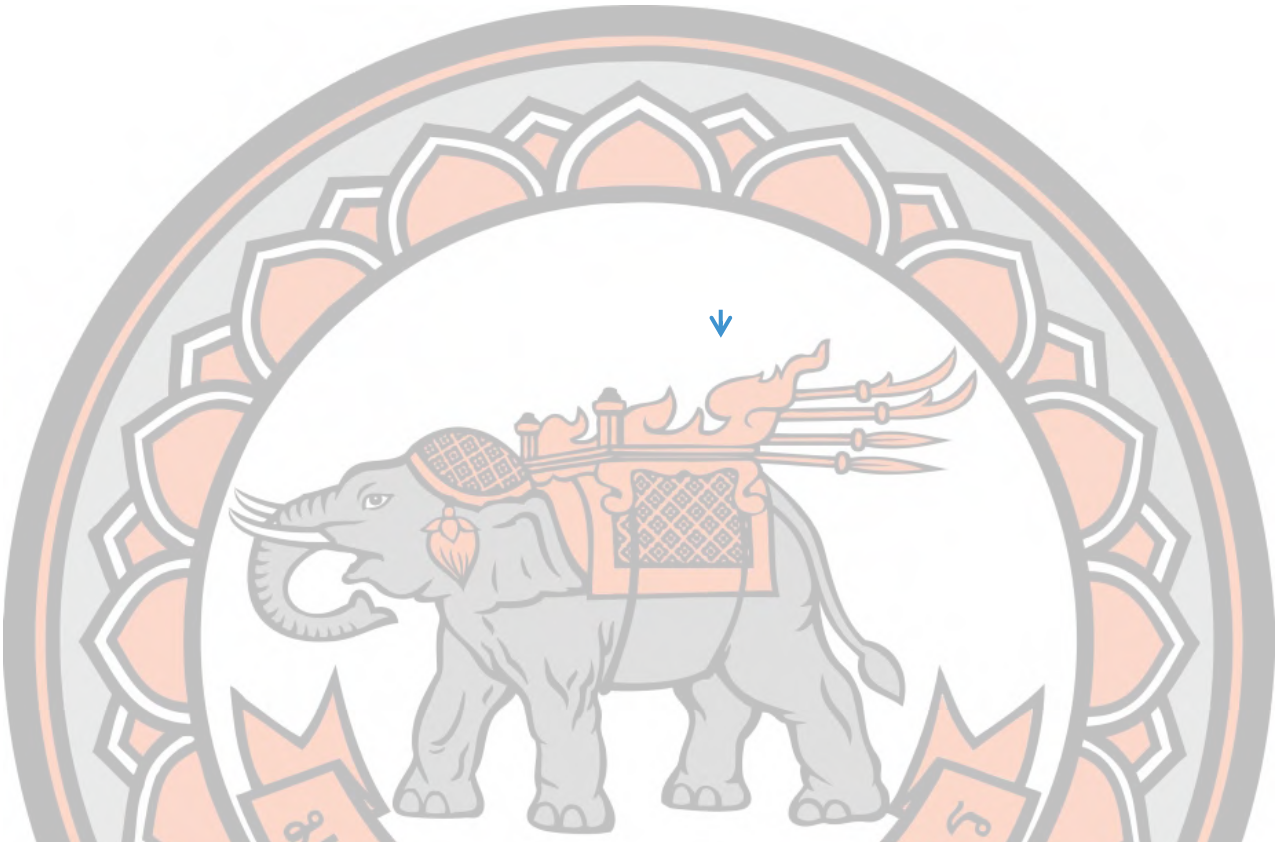
สรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคระดมสมอง สามารถนำมาพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนและเมื่อมีการนำมาผสมผสานกับจัดการเรียนรู้ร่วมกับการใช้สื่อสังคม สามารถนำไปพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน และสามารถนำไปพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อให้สูงขึ้นได้

จากผลการศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคระดมสมองจากนักการศึกษาหลายๆท่าน ครูจึงได้สังเคราะห์เป็นขั้นตอนไว้ดังขั้นตอน หรือจะสังเกตภาพรวมการสังเคราะห์ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังกล่องข้อความด้านล่าง



ตาราง 7 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองตามขั้นตอนของผู้วิจัย

มี 6 ขั้นตอน (Rawlinson, 1981, หน้า 40-54)	มี 7 ขั้นตอนดังนี้ (จักกฤษณ์ สำราญใจ , 2527ข หน้า 159–162)	มี 6 ขั้นตอน (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ ,2545 หน้า 109-110)
ขั้นที่ 1 กำหนดและพิจารณาปัญหา **ขั้นที่ 2** การทบทวนปัญหา พร้อมทั้งจดบันทึกประเด็นต่าง ๆ ที่ได้เสนอไว้ **ขั้นที่ 3** คัดเลือกประเด็นปัญหาเบื้องต้นให้เหลือเพียง 1 หรือ 2 ประเด็น **ขั้นที่ 4** เร้าและกระตุ้นความสนใจก่อนที่สมาชิกในกลุ่มจะปล่อยให้ความคิดลื่นไหลออกมา **ขั้นที่ 5** ขั้นระดมสมอง เป็นขั้นของการระดมความคิดหลังจากที่ผู้นำและสมาชิกในกลุ่มได้คัดเลือกประเด็นที่จะระดม	**ขั้นที่ 1** อธิบายความหมายและวิธีการระดมสมองให้ผู้เรียนเข้าใจ **ขั้นที่ 2** แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อระดมสมอง **ขั้นที่ 3** เลือกผู้นำกลุ่มและเลขานุการกลุ่ม **ขั้นที่ 4** เลือกปัญหาที่จะนำมาระดมสมองโดย **ขั้นที่ 5** กำหนดขอบเขตของปัญหา **ขั้นที่ 6** เริ่มประชุมระดมสมอง **ขั้นที่ 7** ประเมินผลแนวความคิดที่เสนอขึ้นมาเพื่อที่จะได้ตัดสินใจ	**ขั้นที่ 1**นำเข้าสู่บทเรียน ระบุปัญหาและสาเหตุ โดยใช้สถานการณ์จริงจากสื่อสังคมออนไลน์ **ขั้นที่ 2** ขั้นระดมความคิด นักเรียนทุกคนเสนอความคิด **ขั้นที่ 3** ขั้นอภิปรายและคัดสรรให้กลุ่มเลือกความคิดที่ดีที่สุดมา 2-3 ความคิด โดยครูกำหนดเกณฑ์คร่าวๆ ไว้รองรับความคิด **ขั้นที่ 4** ขั้นจัดลำดับความคิด นำความคิดที่ดีที่สุดที่เลือกไว้มาจัดลำดับจากการโหวต **ขั้นที่ 5** ขั้นวางแผนเพื่อนำไปสู่



4.3 การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนระดมสมอง

จรีย์ สุวัตถี (2534 ,หน้า 59) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการแปรเปลี่ยนการระดมพลังสมองบางประการ ดังนี้

1. ให้หยุดประเมินความคิดเป็นช่วงๆระหว่างระดมพลังสมองเริ่มต้นให้นักเรียนระดมพลังสมองกันในช่วงเวลาสั้นๆ ประมาณ5–10 นาที แล้วหยุดจากนั้นนำความคิดที่ได้มาประเมิน ไม่ต้องใช้เวลามากนักการแทรกการประเมินระหว่างทางเช่นนี้เท่ากับเป็นการชี้ทางแก้เด็กว่าจะไปทิศทางไหนจึงจะถูกทาง

2. การระดมพลังสมองแบบ Phillip 66 วิธีนี้ ทำพร้อมกันทั้งชั้นได้โดยแบ่งนักเรียนทั้งชั้นออกเป็นกลุ่มเล็กๆกลุ่มละ 4–6 คน ให้ระดมพลังสมองกันกลุ่มละ 5 นาที จากนั้นแต่ละกลุ่มส่งสมาชิกตัวหนึ่งคนออกมารายงานความคิดที่ดีที่สุดของกลุ่มที่หน้าชั้นให้ทุกคนฟังพร้อมกันโดยเลือกมาสัก 5 ความคิด ซึ่งเป็นความคิดที่กลุ่มได้ลงความเห็นพ้องต้องกัน

3. การระดมพลังสมองแบบย้อนกลับการระดมพลังสมองแบบนี้คือ การย้อนกลับความคิดพื้นฐาน หรือย้อนปัญหากลับมาทิศทางตรงข้ามเพื่อค้าหาและได้ความคิดใหม่ๆ เพิ่มขึ้น

ตัวอย่างเช่น แทนที่ครูจะถามว่า“เราจะมีวิธีการเพิ่มการจ้างงานอย่างไร” ครูก็เปลี่ยนคำถามเป็นว่า “เราจะมีวิธี ลดการจ้างงานอย่างไร” หรือแทนที่จะพูด“เราจะมีวิธีลดการเล่นอย่างไร” ก็เป็น“เราจะมีวิธีเพิ่มการเรียนอย่างไร” เป็นต้น

บุญชม ศรีสะอาด(2541 ,หน้า 65) อ้างอิงใน สุวิทย์ มูลคำ(2547,หน้า 60 - 61) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของการสอนโดยใช้การระดมสมอง ดังนี้

1. จะต้องให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจว่าในการระดมความคิดนั้นต้องการให้เสนอความคิดให้มากที่สุด โดยเสนอได้อย่างเสรี ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นของคนอื่นการเสนอความคิดที่แปลกเป็นสิ่งที่พึงปรารถนา ความคิดที่เสนอมานั้นอาจเป็นการปรับปรุงแนวคิดของคนอื่นๆ ก็ได้

2. ในการระดมความคิดจะต้องดำเนินการไม่ให้มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดของคนอื่นที่เสนอไปแล้ว ไม่ควรให้มีลักษณะผูกขาดเกินไปและไม่ควรบังคับให้ทุกคนเสนอความคิด

3. ทำการจดบันทึกแนวคิดทุกอย่างที่ผู้เรียนเสนอมาทุกอย่างลงบนกระดานดำหรือแผ่นกระดาษที่เตรียมไว้ ให้ทุกคนได้มองเห็น และเก็บไว้เพื่อจัดหมวดหมู่ สรุปและประเมินผลต่อไป

4. ควรจัดที่นั่งแบบครึ่งวงกลมเพื่อสะดวกต่อการระดมสมองและประเมินผล

5. หลังจากระดมความคิดแล้ว ควรมีการจัดหมวดหมู่อภิปราย ทบทวนความคิดทั้งหมดนั้น เพื่อตัดสินว่ามีวิธีใดบ้างที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้

6. โดยทั่วไปจะให้เสนอความคิดด้วยปากเปล่า แต่ถ้าหากเป็นเป็นกลุ่มใหญ่อาจให้ผู้เรียนเขียนใส่กระดาษแล้วรวบรวมไว้

จากที่ได้กล่าวมาจะเห็นว่าการที่จะทำการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบระดมสมองประสบสำเร็จนั้นครูผู้สอนจะต้องคอยดูแลการทำงานกลุ่มของนักเรียนอย่างใกล้ชิดให้อิสระกับนักเรียนในการแสดงความคิดเห็นในกลุ่มได้อย่างเสรี ให้เวลากับการระดมสมองของกลุ่ม

สรุปได้ว่า การเพิ่มประสิทธิภาพของการระดมสมอง คือ ให้ทุกคนได้เสนอความคิดในช่วงเวลาสั้นๆโดยไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ ความคิดที่เสนอออกมาและมีการจดบันทึกความคิดของทุกคนไว้ บนกระดานที่สามารถมองเห็นได้ชัดเพื่อทุกคนจะได้ตัดสินใจเลือกข้อที่ดีที่สุด

การรู้เท่าทันสื่อ

5.1 ความหมายของสื่อ

ศัพท์ศึกษาศาสตร์ราชบัณฑิตยสถาน (2555, หน้า 347) ให้ความหมาย ของสื่อ (Media) ไว้ 2 ความหมาย โดยความหมายแรก หมายถึง เครื่องมือ เอกสาร สิ่งของ บุคคล หรือ

กิจกรรมที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างของ 2 สิ่ง หรือเชื่อมเรื่องราวจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่ง หรือกลุ่มบุคคลอื่น สื่อในความหมายที่สอง หมายถึง ตัวกลางที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้มีความเข้าใจได้เร็วขึ้น

ราชบัณฑิตยสถาน (2542 ,ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของสื่อไว้ว่า ก. ติดต่อให้ถึงกัน เช่น สื่อความหมาย, ชักนำให้รู้จักกัน น. ผู้หรือสิ่งที่ติดต่อให้ถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน เช่น เขาใช้จดหมายเป็นสื่อติดต่อกัน กุหลาบแดงเป็นสื่อของความรัก, เรียกผู้ที่ทำหน้าที่ชักนำเพื่อให้ชายหญิงได้แต่งงานกันว่า พ่อสื่อ หรือ แม่สื่อ; (ศิลปะ) วัสดุต่าง ๆที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้มีความหมายตามแนวคิด ซึ่งศิลปินประสงค์แสดงออกเช่นนั้น เช่น สื่อ

ราชบัณฑิตยสถาน (2542 ,ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของคำว่า สื่อมวลชน ไว้ดังนี้ น. สื่อกลางที่นำข่าวสาร สาร และเนื้อหาสาระทุกประเภทไปสู่มวลชน เช่นหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์, (ปาก) นักข่าว นักหนังสือพิมพ์ เป็นต้น.

5.2 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อเป็นกระบวนการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อที่เน้นการพัฒนาด้านความคิดหรือกระบวนการทางปัญญาที่ช่วยให้ผู้รับสารมีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะในการรับเลือกวิเคราะห์ประเมินแยกแยะและตอบโต้แสดงความคิดเห็นต่อสื่ออย่างมีเหตุผลรู้ถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อว่ามีผลต่อพฤติกรรมได้อย่างไรการรู้เท่าทันสื่อตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Media Literacy มีผู้ให้นิยามของการรู้เท่าทันสื่อไว้หลากหลายทั้งในและต่างประเทศซึ่งนิยามที่ให้มีแนวคิดที่ใกล้เคียงกันหรือแตกต่างกันบ้างตามมุมมองของแต่ละองค์กรและแต่ละบุคคลในปี 1992 นักการศึกษาที่ร่วมในการประชุมผู้นำระดับชาติในหัวข้อการรู้เท่าทันสื่อ (National Conference on Media Literacy) ได้มีการแบ่งมตินิยามของการรู้เท่าทันสื่อว่าความหมายความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงวิเคราะห์ประเมินค่าและสื่อสารเนื้อหาสารในรูปแบบต่างๆได้ผู้ที่รู้เท่าทันสื่อจะสามารถถอดรหัส ประเมิน วิเคราะห์ และผลิตสื่อ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

Potter (2005,หน้า 7-8) ได้กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อหมายถึงความสามารถของบุคคลในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสื่อสาร เนื้อหาสาระในรูปแบบต่างๆได้ผู้ที่รู้หนังสือจะสามารถถอดรหัสประเมินวิเคราะห์และผลิตสื่อทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

พรทิพย์ เย็นจะบก (2552, หน้า 7) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นการอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อการวิเคราะห์สื่อการตีความเนื้อหาของสื่อการประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อและสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้

โตมร อภิวันท์ธนากร (2551, หน้า 11) ได้กล่าวว่า การสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตอย่างรู้เท่าทันสิ่งต่างๆในโลกที่ซับซ้อนและไร้ระเบียบโดยรู้เท่าทันมิใช่สุขอย่างไม่รู้ว่าตัวเองกำลังตกเป็นเหยื่อ

Oxstrand (2009) อ้างอิงใน นพพร สุนะ (2556, หน้า 23) กล่าวว่า การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อมีเป้าหมายที่จะพัฒนาการรู้เท่าทัน (Literacy) ที่ต้องการการพัฒนาทั้งความเข้าใจแบบมีวิจารณญาณและการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงสำหรับประชาชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับเยาวชนในการตีความและสร้างทางเลือกในฐานะผู้บริโภคสื่อและรวมถึง เป็นผู้ที่สามารถผลิตสื่อด้วยศักยภาพที่ได้รับการพัฒนาส่งผลให้กลายเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมที่มีพลังอำนาจในสังคม

นภินทร ศิริไทย (2547) อ้างอิงใน บุบผา เมฆศรีทองคำ (2554, หน้า 118)ได้ให้นิยามการรู้เท่าทันสื่อว่า คือการให้ผู้รับโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนรู้จักวิเคราะห์ประมาณสิ่งที่ได้รับจากสื่อและสามารถเลือกสรรสิ่งที่มีคุณค่าและใช้ประโยชน์จากสื่อได้จุดมุ่งหมายของการสร้างการรู้เท่าทันสื่อคือการเพิ่มพลังความสามารถในการเรียนรู้การเข้าใจในธรรมชาติพัฒนาการของสื่อมวลชนเพื่อให้เกิดความตระหนักในอิทธิพลของเนื้อหาจากสื่อมวลชนระแวดระวังในการเลือกสรรข้อมูลข่าวสารและสามารถนำสิ่งที่เลือกรับจากสื่อมวลชนระแวดระวังในการเลือกสรรข้อมูลข่าวสารและสามารถนำสิ่งที่เลือกรับจากสื่อมวลชนมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นเรื่องของการเรียนรู้การเลือกรับและใช้ประโยชน์จากสื่อในทางสร้างสรรค์เป็นประโยชน์ต่อตนเองครอบครัวชุมชนและสังคมโดยผู้ที่รู้เท่าทันสื่อ จะไม่ตกอยู่ในอิทธิพลของสื่อได้โดยง่ายรู้จักหยิบยกสาระจากสื่อมาเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต

เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2540)อ้างอิงใน อุลิชษา ครุฑะเสน (2556, หน้า 278) เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นการพัฒนาทางความคิดและปัญญาที่มีเป้าหมายสูงสุดคือการสร้างผู้รับสื่อที่มีความรู้ความเข้าใจในสื่อ และผลผลิตสื่อสามารถแจ้งความเท็จออกจากความเป็นจริงสามารถตัดสินสิ่งที่สื่อนำเสนออย่างเที่ยงตรงเป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจและกระตือรือร้นกล่าวคือไม่ยอมรับอิทธิพลของสื่ออย่างดุษฎีและไม่ตัดสินว่าสื่อเป็นอันตรายแต่เป็นผู้เปิดรับและใช้สื่อที่มีจุดยืนทางสังคมเข้าใจตนเองเข้าใจสังคมเข้าใจในสิ่งที่สื่อ นำเสนอสามารถมีส่วนร่วมตอบโต้หรือแสดงความคิดเห็นต่อสื่อด้วยวิธีการต่างๆที่เหมาะสมได้

UNESCO (1982) อ้างอิงใน พรทิพย์ เย็นจะบก (2552, หน้า 13) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ “ความสามารถในการวิเคราะห์ วิจารณ์ และประเมินค่าสื่อ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ นำเสนอสื่อในแบบฉบับของตนเอง และผลิตสื่อเพื่อสื่อสารได้

หลายรูปแบบ นอกจากนี้การรู้เท่าทันสื่อยังหมายรวมถึงกิจกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์วิจารณ์และสร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อ”

จากการศึกษาความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ พอสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อจะมีความหมายคล้ายๆกันซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 4 ได้แก่ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ ความสามารถในการเข้าใจสื่อ ความสามารถในการประเมินค่า และสร้างสรรค์สื่อ ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นความเหมาะสมในการเลือกใช้องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อขององค์การ UNESCOเพราะเหมาะสมกับวัย ของกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

5.3 ความสำคัญในการรู้เท่าทันสื่อ

พรทิพย์ เย็นจะบก (2552, หน้า 10-12) โดยอธิบายความสำคัญในการรู้เท่าทันสื่อไว้เป็น 7 องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1) สื่อทั้งหมดถูกประกอบสร้างขึ้น หลักการนี้เป็นหลักการสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ เราต้องเข้าใจว่าสื่อไม่ใช่กระจกเงาสะท้อนเรื่องราวของโลกอย่างตรงไปตรงมา แต่สื่อทุกสื่อล้วนแต่ถูกมนุษย์สร้างขึ้นมา โดยมีการผสมผสานทัศนคติและค่านิยมของผู้สร้างลงไปด้วย ไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตามในการทำงานให้สื่อนั้นมีความสมจริงมากที่สุดท่ามกลางเรื่องราวหรือเหตุการณ์จำนวนมากมายมหาศาลที่เกิดขึ้นแต่ละวัน สื่อก็จะเลือกนำเสนอเฉพาะเหตุการณ์บางเหตุการณ์และในบางแง่มุม ตลอดจนวิธีการที่สื่อคิดว่าสมควรนำเสนอ เช่น สื่ออาจเลือกข้างเพื่อนำเสนอประเด็นทางการเมืองของพรรคใดพรรคหนึ่ง สื่อเลือกเสนอเพลงเฉพาะค่ายเพลงใหญ่ที่มีผลประโยชน์ทางธุรกิจร่วมกัน สื่ออาจจะนำเสนอโทรศัพท์มือถือบางยี่ห้อ สินค้าบางตัวจนทำเกิดความสนใจขึ้นในกลุ่มวัยรุ่น และทำให้เป็นยุควัตถุนิยมได้ในเวลาอันรวดเร็ว

2) สื่อสร้างภาพความจริง สิ่งที่เราคิดและรู้สึกเกี่ยวกับโลกส่วนมากมักมาจากการที่เราเรียนรู้ผ่านสื่อ เนื้อความในสื่อโดยปกติจะเป็นส่วนผสมของข้อมูล ค่านิยม และโลกทัศน์ที่ถูกจัดลำดับ กำหนดความสำคัญก่อนหลัง และเน้นย้ำโดยสื่อ แต่เรากลับยอมรับโดยปกติว่ามันคือสิ่งที่เป็นธรรมชาติ เช่น เราพอใจที่จะรู้จักประเทศเราว่ามีเหตุการณ์วุ่นวายทางการเมือง เพราะสื่อทำให้เรารู้สึกว่าเป็นเรื่องสำคัญ ควรค่าแก่การรับรู้ แต่เรากลับไม่เดือดร้อนที่เราไม่ได้รับทราบเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ นิสัยใจคอของคนชาติอื่นหรือศิลปวัฒนธรรมของชาติอื่นได้ดังนั้นสื่อจึงมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางต่อการกล่อมเกลาความรู้สึกเกี่ยวกับความจริงและค่านิยมทางสังคมของเรา การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นตัวกระตุ้นให้เราอยากจะตั้งคำถามกับความจริงที่สื่อต้องการนำเสนอ

3) สื่อมักจะสร้างความหมายและใช้เนื้อหาในเชิงการค้า (สื่อคือธุรกิจ)สื่อมวลชนเกือบทั้งหมดมีเป้าหมายเพื่อสร้างผลกำไร ผู้ชมจะถูกกำหนดให้เป็น “กลุ่มเป้าหมาย” เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีกำลังซื้อสินค้าหรือบริการ บางครั้งผู้ชมเองก็ตกอยู่ในฐานะสินค้าที่ถูกขายให้ผู้โฆษณาเงื่อนไขทางธุรกิจจะเป็นตัวกำหนดว่า เนื้อเรื่องใดที่ควรนำมาสร้าง มีเทคนิคการนำเสนอและช่องทางการเผยแพร่ควรเป็นอย่างไรบ้าง ดังจะเห็นได้ว่ารายการละครที่เป็นที่นิยมของคนจำนวนมากจะออกอากาศในช่วงหัวค่ำที่เป็นช่วงที่มีคนดูมากที่สุดเกือบทุกช่องและเกือบทุกวัน ในขณะที่รายการเกี่ยวกับความรู้หรือศิลปวัฒนธรรมที่มีผู้สนใจจำนวนจำกัด จะมีเพียง 2-3 รายการและจะถูกจัดให้ออกอากาศในช่วงดึก เป็นต้น เงื่อนไขทางธุรกิจเหล่านี้มีอิทธิพลกับสื่อที่อยู่ในระบบการค้า

4) สื่อทุกชนิดมีเนื้อหาสะท้อนค่านิยม สื่อทุกชนิดนำเสนอให้เห็นถึงค่านิยมและวิถีชีวิตในรูปแบบต่างๆ สื่อจะชี้นำโดยอาจแสดงออกอย่างชัดเจน หรือไม่ก็แสดงโดยนัยว่าธรรมชาติของโลกและสังคมที่เราควรยอมรับเป็นอย่างไร เช่น วิถีเศรษฐกิจพอเพียง ศิลปะการดำเนินชีวิตที่ดี ค่านิยมแบบบริโภคนิยม วัตถุนิยม ทุนนิยม ชาตินิยม การแสดงออกถึงสิทธิของสตรี อย่างเช่น การที่หนังสือพิมพ์วิพากษ์วิจารณ์ผู้ที่เรียกร้องให้ผู้หญิงกับผู้ชายมีสิทธิเท่าเทียมกันในการใช้นามสกุลหลังการสมรสเป็นการชี้นำที่หนังสือพิมพ์แสดงออกอย่างชัดเจนว่าความไม่เท่าเทียมกันทางเพศเป็นเรื่องปกติที่สังคมควรยอมรับ หรือตัวอย่างเนื้อหาในละครไทยที่พระเอกเป็นคนมีฐานะดีอยู่บ้านใหญ่โตและมีกลุ่มคนรับใช้ที่โดนเจ้านายดุว่าได้ตามอารมณ์ เป็นการสื่อโดยนัยว่าความไม่เท่าเทียมกันระหว่างชนชั้นในสังคมที่ยังมีอยู่

5) สื่อมีนัยทางสังคมและการเมืองสื่อมีอิทธิพลอย่างใหญ่หลวงในทางการเมืองและในการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเนื้อหาของสื่อทุกประเภทสามารถส่งผลต่อการเลือกตั้งผู้นำของประเทศ จากการนำเสนอภาพลักษณ์ต่างๆ สื่อสะท้อนภาพความขัดแย้งแนวคิดทางการเมืองได้อย่างชัดเจน สื่อให้ความรู้สึกว่าประเด็นใดเป็นประเด็นที่สำคัญของชาติและประเด็นร่วมของโลกต้องเป็นประเด็นที่สำคัญของผู้รับสื่อนั้นๆ ด้วย และมักจะถูกชี้นำทางความคิดตลอดเวลาจนกระทั่งผู้ชมเห็นดีเห็นงามตามกันจนกลายเป็นกลุ่มคนที่มีความคิดเห็นเหมือนกันในที่สุด เช่น ช่วงภาวะการแบ่งฝ่ายแนวคิดออกเป็นเสื้อเหลืองและเสื้อแดง จนมีคำกล่าวว่า สื่อเลือกข้าง และแต่ละข้างก็ใช้สื่อเพื่อประโยชน์ในการโน้มน้าวใจในฝ่ายของตน ในขณะที่บางเวลาสื่อจะสะท้อนให้เห็นว่า การฟื้นฟูสภาวะเศรษฐกิจถดถอยของประเทศเป็นเรื่องสำคัญจนทำให้ภาพสังคมบิดเบือนไปจากความจริงที่ควรจะเป็น

6) สื่อแต่ละสื่อมีรูปแบบ แบบแผน และสุนทรียภาพเป็นของตัวเอง สื่อแต่ละสื่อมีวิธีการเฉพาะตัวในการสร้างความเป็นจริง สื่อต่างชนิดกันอาจรายงานเหตุการณ์ในเรื่องเดียวกันได้แต่จะสร้างภาพความประทับใจและลักษณะเนื้อหาสารที่แตกต่างกัน ส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกันของสื่อแต่ละประเภท ตัวอย่างเช่น นวนิยายสร้างสรรค์ความเป็นจริงด้วยตัวอักษรล้วน ๆ ภาพยนตร์มีเสียงและภาพเคลื่อนไหว วิทยุเป็นสื่อที่มีแต่เสียงที่ต้องใช้จินตนาการตามเสียงไป สื่ออินเทอร์เน็ตสามารถทำให้เกิดเครือข่ายการสื่อสารได้ง่าย อย่างไรก็ตาม นอกจากคุณสมบัติที่ทำให้สื่อแตกต่างกันแล้ว แม้แต่สื่อประเภทเดียวกันก็ยังมีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกันและมีสุนทรียภาพที่เป็นแบบฉบับของตัวเองที่แตกต่างกันออกไปอีกด้วย

7) การรู้เท่าทันสื่อเป็นพลังอำนาจ ที่นำมาสู่การคิดสร้างสรรค์ที่มากขึ้นและเพิ่มพูนความสามารถในการสื่อสาร การศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อมิได้มุ่งหวังเพียงเพื่อให้สามารถวิเคราะห์วิจารณ์สื่อได้เท่านั้น แต่ยังมุ่งให้นำข้อวิเคราะห์นั้นมาใช้เพื่อเป็นทางป้องกันตนเองได้ นอกจากนี้ ยังมุ่งหวังให้เราสามารถตระหนักถึงสิทธิในการสื่อสารของเรา และสามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการเพิ่มอำนาจให้แก่ประชาชนและสร้างความเข้มแข็งให้โครงสร้างทางประชาธิปไตยของสังคม

5.4 องค์ประกอบในการรู้เท่าทันสื่อ

UNESCO(1982) อ้างใน พรทิพย์ เย็นจะบก(2552,หน้า 13-16)ได้บอกองค์ประกอบของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เพื่อการที่จะเท่าทันสื่อได้นั้น มีองค์ประกอบที่สำคัญโดยเรียงลำดับ ดังนี้

1) การเข้าถึง (Access) การเข้าถึงสื่อ คือ การได้รับสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มที่และรวดเร็ว สามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป ความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดย

- อ่านเนื้อหาจากสื่อนั้นๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้
- จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร
- พัฒนากลยุทธ์ เพื่อหาตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย

• เลือกกรองข้อมูลประเภทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2) การวิเคราะห์ (Analyze)การวิเคราะห์ คือการตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและรูปแบบที่สื่อแต่ละประเภทนำเสนอ ว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอนั้นส่งผลกระทบอะไรบ้างต่อสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจโดยใช้พื้นความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้นที่อาจมาจากการวิเคราะห์ถึงวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของสื่อ (กลุ่มผู้เปิดรับสื่อ) จุดยืนของสื่อบริบทต่างๆ ของสื่อที่ส่งผลกระทบต่อการนำเสนอของสื่อ โดยอาจใช้วิธีการของการวิเคราะห์เปรียบเทียบ การแตกองค์ประกอบย่อยต่างๆ หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผลความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการตรวจสอบรูปแบบการใช้สื่อ โครงสร้างและลำดับการเรียงเนื้อหาสื่อ ซึ่งสามารถใช้แนวคิดจากศาสตร์ต่างๆ ได้แก่ ศิลปะ วรรณกรรม สังคม การเมือง และเศรษฐกิจ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาบริบทที่ต้องการสื่อ ตัวอย่างเช่น

• ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อทำนายผลที่จะเกิด

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

• ใช้ยุทธวิธีซึ่งรวมถึงการเปรียบเทียบ/หาความแตกต่าง ข้อเท็จจริง/ความเห็น เหตุ/ผล การลำดับความสำคัญ/การเรียง

• ใช้ความรู้เกี่ยวกับบริบททางประวัติศาสตร์ การเมือง เศรษฐกิจ ซึ่งเป็นที่มาของการสร้างสรรค์และตีความหมาย

3) การประเมินค่าสื่อ (Evaluate)การประเมินค่าของสื่อเป็นผลมาจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมา ทำให้สามารถที่จะประเมินค่าคุณภาพของเนื้อหาสารที่ถูกส่งออกมาได้ว่ามีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยเพียงใดสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับในด้านใดได้บ้าง คุณค่าที่เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรม หรือประเพณีอย่างไรบ้าง สิ่งที่สื่อนำเสนอมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งหรือไม่อย่างไร ในขณะเดียวกันการประเมินค่าที่เกิดขึ้นอาจเป็นการประเมินคุณภาพของสื่อว่า การนำเสนอของสื่อนั้นมีกระบวนการผลิตที่มีคุณภาพหรือไม่เมื่อเปรียบกับสื่อประเภทเดียวกัน ความสามารถในการประเมินเนื้อหา โดยสร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหากับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมของความหลากหลาย คุณภาพ และความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาโดยใช้วิธีดังนี้

• ชื่นชอบและเกิดความพึงพอใจในการตีความหมายสื่อ จากประเภทรายการและรูปแบบที่หลากหลาย

• สนองตอบโดยการพิมพ์หรือพูดถึงความซับซ้อนที่หลากหลายและเนื้อหาสื่อ

• ประเมินคุณภาพของเนื้อหา จากเนื้อหาสื่อและรูปแบบ

• ตัดสินให้คุณค่าของเนื้อหา โดยพิจารณาจากหลักจริยธรรม ศาสนา และหลักประชาธิปไตย

4) การสร้างสรรค์ (Create)การรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมา เมื่อผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ทุกคนจะต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ผลิตที่จะต้องวางแผน เขียนบท ค้นคว้าข้อมูลเนื้อหามาประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบองค์ประกอบของสื่อแต่ละประเภท เพื่อที่จะสามารถสื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์การสื่อสารที่ตนได้วางไว้ การพัฒนาทักษะนี้จึงเป็นบทสรุปที่ทำให้ครบกระบวนการรู้เท่าทันสื่อได้สมบูรณ์ที่สุดความสามารถในการสร้างสรรค์ (หรือสื่อสาร) เนื้อหาโดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง และ/หรือสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย และต้องสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่หลากหลายของการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์ ตัดต่อ และเผยแพร่เนื้อหาดังกล่าว

• ใช้ประโยชน์จากขั้นตอนการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข

• ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามหลักของภาษาศาสตร์

• สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายต่างๆ ที่กำหนดไว้

• ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา

5.5 แนวทางในการรู้เท่าทันสื่อและวิเคราะห์สื่อ

พรทิพย์ เย็นจะบก(2552, หน้า 27-30) กล่าวถึง การวิเคราะห์สื่อ หมายถึง การนำเนื้อหาของสื่อมาผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอนและมีระเบียบแบบแผน โดยอาศัยแนวทางของคำถาม 5 ข้อ ดังต่อไปนี้

1) ใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาสาระของสื่อขึ้นมาเนื้อหาสื่อ เช่น ข่าวในหนังสือพิมพ์ รายการโทรทัศน์ มีส่วนประกอบที่ผู้ประกอบการสื่อสร้างขึ้น มีความหลากหลายตามลักษณะของสื่อประเภทต่างๆ เช่น ข่าวหนังสือพิมพ์ใช้คำที่มีขนาดและแบบตัวอักษร ภาพถ่าย สี การจัดหน้าที่แตกต่างกัน รายการโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ใช้การตัดต่อ มุมกล้อง และแสงสี ไปจนถึงเพลงประกอบและเสียงประกอบเข้ามาช่วยเล่าเรื่องดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- ใครเป็นผู้สร้างสื่อนี้ขึ้นมา

- มีผู้ที่เกี่ยวข้องกี่คน และแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่อย่างไร
- สาระของสื่อคืออะไร
- ในการนำเสนอรูปแบบเดียวกัน แต่ละรายการมีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร
- มีการใช้เทคโนโลยีอะไรบ้างในการผลิต
- มีอะไรที่ขาดหายไปบ้าง

2) มีการใช้เทคนิคดึงดูดใจหรือไม่ และมีในลักษณะอย่างไรสื่อแต่ละแขนงไม่ว่าเป็นหนังสือพิมพ์ รายการโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ มีการใช้เทคนิคที่แตกต่างกันไป เช่น ภาพถ่ายระยะใกล้ๆ จะโน้มน้าวใจให้รู้สึกถึงความใกล้ชิด (โทรทัศน์หรือภาพยนตร์) ตัวอักษรขนาดใหญ่ ในพาดหัวข่าวเป็นสัญญาณบอกว่า เป็นเรื่องที่มีความสำคัญ จะเห็นได้ว่า ภาษาภาพและเสียงนี้จะทำให้ผู้รับสื่อเข้าใจความหมายได้ลึกซึ้ง เห็นคุณค่าและความน่ารื่นรมย์ของสื่อมากขึ้น ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- มีการใช้สีสันและรูปลักษณ์อย่างไร
- อุปกรณ์ประกอบฉาก การจัดฉาก เสื้อผ้า มีลักษณะอย่างไร มีความสมจริงหรือไม่
- มีการใช้สัญลักษณ์หรือไม่ และสัญลักษณ์นั้นสื่อถึงอะไร
- มุมกล้องที่ใช้แตกต่างกันให้อารมณ์หรือความรู้สึกที่ต่างกันหรือไม่ อย่างไร
- เสียงดนตรีประกอบ เพลงประกอบ บทสนทนา การเล่าเรื่อง และความเงียบ

3) คนอื่นๆ ตีความเนื้อหาสาระของสื่อต่างจากเราอย่างไรผู้เปิดรับสื่อเป็นผู้ตีความเนื้อหาสื่อ การตีความจึงแตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์การดำเนินชีวิต อายุ เพศ การศึกษา วัฒนธรรม เช่น ผู้ร่วมอยู่ในเหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 2 จะมีความรู้สึกร่วมกับภาพยนตร์เรื่องคู่กรรม มากกว่าผู้ชมคนอื่นๆ ผู้ปกครองและบุตรหลานที่ชมรายการโทรทัศน์รายการเดียวกันก็จะมีมุมมองในรายการดังกล่าวต่างกันด้วยดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- เนื้อหาสาระของสื่อตรงกับประสบการณ์ของเราอย่างไร
- เราเรียนรู้อะไรจากเนื้อหาสาระสื่อบ้าง
- เราเรียนรู้อะไรบ้างจากการตอบคำถามของคนอื่นที่มีต่อเนื้อหาสาระของสื่อ
- มีมุมมองอื่นใดอีกบ้างไหมที่มีเหตุผลเท่ากับของเราที่ใช้ในการตีความแต่ละครั้ง

4) สื่อได้นำเสนอวิถีชีวิต ค่านิยม และมุมมองอะไรบ้างสื่อเป็นสิ่งที่ ถูกสร้างขึ้นมาจากบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ทำหน้าที่ ในการเล่าเรื่ององค์ประกอบต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นสื่อจะต้องอาศัยการเตรียมการ การศึกษา ค้นคว้า โดยกลุ่มผู้ผลิต เพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์

ของตนเองและผู้ชมได้ เช่น การคัดเลือกตัวแสดง โครงเรื่อง การเดินเรื่องจะต้องสอดคล้องกับวิถีชีวิต ทัศนคติ และพฤติกรรมทางสังคม โดยผ่านทางภาพ บทสนทนา คำพูด การเลือกใช้สถานที่ การแสดงฐานะ ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีส่วนปลูกฝังค่านิยมให้กับผู้รับสื่อ ดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- เกิดคำถามอะไรขึ้นในใจเราบ้างขณะที่เรารับสื่อ
- สื่อนำเสนอค่านิยมทางสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจอย่างไร
- ความคิดเห็นที่เกิดขึ้นสะท้อนความสัมพันธ์ทางสังคมหรือส่วนบุคคลอย่างไร
- บริบททางสังคมและวัฒนธรรมขณะนั้นเป็นอย่างไร
- สื่อนำเสนอความคิดหรือค่านิยมใดบ้าง
- สื่อสร้างบุคลิกลักษณะของตัวแสดงต่างๆ อย่างไร
- เป้าหมายของสื่อคือกลุ่มใด
- เมื่อรับสื่อแล้ว น่าจะมีพฤติกรรมหรือผลสืบเนื่องอย่างไร
- มีเรื่องใดบ้างในสื่อนั้นที่ไม่ได้นำเสนอออกมา (ทั้ง ๆ ที่ควรนำเสนอ)

5) ใครเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์อย่างแท้จริง จากการนำเสนอของสื่อสื่อถูกสร้างขึ้นมาด้วยเหตุผลหลายๆ ประการ ประการหนึ่ง คือ เพื่อธุรกิจ หนังสือพิมพ์และนิตยสารจัดหน้าด้วยโฆษณาเป็นอันดับแรกก่อนการจัดพื้นที่ข่าวหรือเนื้อหาสาระ ในทำนองเดียวกันโฆษณาก็เป็นส่วนหนึ่งของรายการโทรทัศน์ โดยมุ่งที่จะสร้างกลุ่มเป้าหมายของตนเองขึ้นหรือแม้แต่การขยายขนาดของกลุ่มเป้าหมายด้วย สถานีหรือผู้ตีพิมพ์นิตยสารหรือหนังสือพิมพ์สามารถขายเวลาหรือพื้นที่ให้กับเจ้าของผลิตภัณฑ์สินค้าที่มีความต้องการทำการตลาดโดยการโฆษณาสินค้าของตน (โดยทั่วไปแล้วจะเรียกกันว่า ผู้สนับสนุนรายการหรือสปอนเซอร์) ผู้สนับสนุนจะจ่ายค่าเวลาตามจำนวนคนซึ่งสถานีคาดว่ากำลังดูโทรทัศน์อยู่ในช่วงเวลานั้น ซึ่งจะนำมากำหนดอัตราค่าโฆษณาที่สูงต่ำกันตามลำดับดังนั้น การวิเคราะห์สื่อในประเด็นนี้ จึงควรตอบคำถามที่ว่า

- ใครคือเจ้าของสื่ออย่างแท้จริง
- สื่อกำลังขายอะไร
- การนำเสนอของสื่อในครั้งนี้ ก่อให้เกิดผลประโยชน์ใดบ้าง
- อะไรที่มีอิทธิพลต่อการสร้างหรือการนำเสนอของสื่อ
- ใครได้รับผลประโยชน์อย่างแท้จริง
- บริษัทเจ้าของผลิตภัณฑ์
- สาธารณชน ประชาชน

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2550) ได้กล่าวถึง กรอบความคิดการศึกษาการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นความคิดรวบยอดในการรู้เท่าทันสื่อ ไว้ดังนี้

1) สื่อล้วนถูกสร้างขึ้นมา
2) สื่อคือผู้สร้างความจริงในแง่มุมของสื่อ
3) สื่อมีการใช้รหัสต้องเข้าใจรหัสเพื่อเข้าใจสื่อ
4) สื่อมีการถ่ายทอดเนื้อหาที่มีคุณค่าแต่เป็นคุณค่าของใคร
5) สื่อมีผลประโยชน์ทางการค้าเพื่อผลกำไร
6) รูปแบบและเนื้อหามีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดในสื่อ
7) สื่อแต่ละชนิดมีอัตลักษณ์แห่งสุนทรียะที่แตกต่างกัน
8) สื่อมีผลประโยชน์ทางสังคมและการเมืองเพื่ออำนาจ

สุชาดา จักรพิสุทธิ์(2550)ได้กล่าวถึง แนวทางการรู้เท่าทันและวิเคราะห์สื่อว่า

1) สื่อเพื่อสิ่งที่สร้างขึ้น (Media are Instruction) สื่อสร้างสิ่งที่เรียกว่าความรู้แฟงและความรู้จริงเทียมผ่านตัวบุคคลผู้ประกอบอาชีพสื่อมาถึงตัวเราได้ผ่านการคิดค้นจัดทำวิธีการนำเสนอตามข้อจำกัดของเครื่องมือสื่อเช่นต้องแข่งกับเวลาค้นหาข้อมูลได้เพียงเท่านี้มีเนื้อหาที่น้อยจึงต้องตัดต่อและคัดเลือกอยากให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายจึงต้องนำเสนอแบบหวาโดนใจวัยรุ่นแม้กว่านั้นก็ได้สร้างความรู้แฝงและความจริงเทียมที่ทำให้ผู้รับสารซึมซับรับรู้เสมือน 1 เป็นความจริงหรือประสบการณ์ของตน

2) สื่อมีเป้าหมายทางธุรกิจโฆษณาเนื่องเพราะสื่อไม่ใช่องค์กรสาธารณกุศลหากแต่เป็นองค์กรธุรกิจที่ต้องแสวงหากำไรด้วยขนาดการลงทุนค่อนข้างสูงและต้องจ้างบุคลากรจำนวนมากเมื่อสื่อต้องระดมทุนก็หมดสิ้นความเป็นพื้นที่สาธารณะความจริงที่เกิดขึ้นคือย่อมไม่สามารถทำหน้าที่โดยเที่ยงธรรมหากข่าวสารได้มีผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของธุรกิจผู้มีอำนาจสื่อก็อาจหลีกเลี่ยงหรือนำเสนอเพียงผิวเผินหรือแม้กระทั่งจงใจบิดเบือนให้เป็นประโยชน์แก่ผู้กระทำโฆษณาเสียด้วยซ้ำ

3) สื่อสร้างค่านิยมและอุดมคติวัฒนธรรมและระบบคุณค่าของสังคมหนึ่งๆ ย่อมเกิดจากการสั่งสมผลิตซ้ำและการยอมรับจนเป็นแบบแผนในการคิดและการดำเนินชีวิตฉะนั้นความรู้และความจริงเทียมที่สื่อผลิตขึ้นตลอด 24 ชั่วโมงจึงมีผลประทับรับรู้อย่างยิ่งโดยเฉพาะแก่ผู้ที่มีวุฒิภาวะน้อยยังเด็กและเยาวชนอาทิละครโทรทัศน์ที่มีเนื้อเรื่องพาฝัน ชิงรักหักสวาท หมกมุ่นอยู่กับความร่ำรวย สวยงาม หรือตัวประกอบละครที่มักเป็นผู้เบี่ยงเบนทางเพศก็มีส่วนปรับแต่งทัศนะของสังคมที่มีต่อเพศที่ 3 และทำให้พฤติกรรมให้ พฤติกรรมเพศที่ 3 ขยายตัวมากขึ้น

4) สื่อทำให้มีผลที่ตามมาทางการเมืองและสังคมสื่อเป็นเครื่องมือทางการเมืองและแสดงบทบาททางการเมืองเองเพราะสื่อในทุกประเทศอ่านสังคมได้อย่างฉับไวและพร้อมจะเล่นบทยืนข้างประชาชนแต่วัฒนธรรมการทำข่าวของสื่อโดยการเกาะติดกับนักการเมืองและศูนย์ อำนาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่ทำให้สื่อตกเป็นเครื่องมือทางการเมืองทำให้เกิดข่าวสารทางเดียวจากนักการเมืองสู่ประชาชนผู้รับสารเพียงข้างเดียวจากนักการเมืองสู่ประชาชนผู้รับข่าวสารเพียงทางเดียวสถานการณ์การรุกรานสิทธิเสรีภาพสื่อมวลชนและการยึดครองพื้นที่สื่อรุนแรงขึ้นเรื่อยเรื่อยทั้งการเข้าจัดการควบคุมเนื้อหาและกำราบบุคคลผ่านระดับบริหารของสื่อที่เป็นเครือข่าย เช่นไล่ออกถอดบทความหรือโดยการกว้านซื้อหุ้นผ่านตลาดหลักทรัพย์เพื่อกลุ่มอำนาจบริหารเองรวมทั้งการตอบโต้ ทั้งทางรับและทางแจ้งแก่สื่อมวลชนนักวิชาการและนักเคลื่อนไหวทางสังคม จนกระทั่งได้ว่าพื้นที่ทางสังคมที่เหลืออยู่ของภาคประชาชนซึ่งคือซื้อตกอยู่ภายใต้อำนาจควบคุมเบ็ดเสร็จของนักการเมือง

5) สื่อแต่ละชนิดมีเอกลักษณ์และข้อจำกัดสืบแต่ละชนิดมีธรรมชาติของมันเองเพราะทั้งศาสตร์และศิลป์ของสื่อทุกประเภทแม่จะจำแนกเป็นสารกับสื่อเท่านั้นหากแต่รายละเอียดขั้นตอนเทคนิคและเครื่องมือมีความแตกต่างอย่างมากซึ่งในกระบวนการผลิตนี่แหละที่ทำให้สารบางอย่างถูกตัดตอนปรับแต่งลดปริมาณและคุณภาพรวมทั้งอาจกลายเป็นการสร้างความจริงเทียมขึ้นในที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

อารี แสงขำ (2550) ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็นของเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบระดมสมองผลการศึกษาพบว่า 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็นของเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบระดมสมองภายหลังได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบระดมสมองสูงกว่าก่อนที่ได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบระดมสมอง โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็นของเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบระดมสมองภายหลังได้รับการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบระดมสมอง เรื่อง ความน่าจะเป็นผ่านเกณฑ์ คือสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุภารัตน์ แก้วสุทธิ (2553) ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่องคอมพิวเตอร์และ

อินเทอร์เน็ต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ลำลูกกาผลการวิจัยสรุปว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียน และความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ทั้ง 4 ครั้งของการวัดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีแนวโน้มว่าความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียน และความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ของนักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในระดับมาก

ชัยเดช บุญสอน (2554) การพัฒนากระบวนการเรียนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การปัญหาการควบคุมหุ่นยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีผลการวิจัยดังนี้ ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 อยู่ในระดับดีมาก ด้านสื่อการนำเสนอมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับดีมาก ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.6632 ค่าดัชนีประสิทธิผลและความสามารถในการแก้ปัญหามีค่าเท่ากับ 0.6455 และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด แสดงว่า กระบวนการเรียนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

สุกัญญา อุทามาตรี (2555) ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบเน้นประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการเรียนนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้และความตระหนักรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนการปฏิบัติในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างจากก่อนเรียนอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และภายหลังการเรียนนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความตระหนักรู้และการปฏิบัติในเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตสูงกว่านักเรียนกลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศศิธร สุดประโคน (2555) จากผลการวิจัย บทเรียนบนเว็บที่ประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่ 5 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ระหว่างและหลังเรียน

พบว่า ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่ ได้เรียนผ่านบทเรียนบนเว็บที่สร้างขึ้นโดยประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับ.05

6.2 **งานวิจัยต่างประเทศ**

เชคลี(Shaklee, 1985)ได้ศึกษา ผลของการสอนเทคนิคการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยด้วยวิธีการระดมสมอง ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มทดลองเช้า และกลุ่มควบคุมเช้า และกลุ่มทดลองบ่าย และกลุ่มควบคุมบ่าย ให้การสอนกับกลุ่มทดลอง 18 บทเรียน บทเรียนละ 30 นาที ในขณะที่กลุ่มควบคุมการเรียนตามหลักสูตรปกติ ผลการศึกษา พบว่า การสอนเทคนิคการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยวิธีระดมสมองทำให้ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

ลู(Lou, 1997)ได้นำเทคนิคระดมสมองมาใช้ในการสอนกระบวนการเขียนแก่นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนต่ำ โดยเขาใช้บทเรียนสั้นๆ สอนกระบวนการเขียนแก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 14 คน เป็นนักเรียนชาย 8 คน และนักเรียนหญิง 6 คน บทเรียนสั้นๆ นี้สร้างขึ้นโดยครูผู้สอนศิลปะภาษาในห้องเรียนปกติโดยบทเรียนสั้นๆ นั้น ได้บูรณาการเข้ากับขั้นต่างๆ ของกระบวนการเขียนอันได้แก่ การระดมสมอง การวางแผน การร่าง การเขียนการนำเสนอผลงาน ผลการศึกษาปรากฏว่า การใช้บทเรียนขนาดย่อมนั้นสามารถเพิ่มระดับความสามารถในการเขียนของกลุ่มตัวอย่างได้

Marquez (2011) ได้ศึกษาและวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์จำนวน 3 ชนิดได้แก่ Facebook Twitter และ LinkeIn ผลการศึกษาพบว่า Facebook เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดมีการเติบโตอย่างรวดเร็วโดยถูกใช้งานในการสื่อสารพูดคุยเผยแพร่ข้อความรูปภาพวิดีโอและถูกใช้ในเชิงธุรกิจมากที่สุดเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี Twitter ถูกสร้างขึ้นในปี 2006 มีการใช้งานในลักษณะของบล็อกแต่เป็นบล็อกขนาดเล็กพิมพ์ข้อความได้ครั้งละไม่เกิน 140 ตัวอักษรและถูกใช้งานในด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ในเชิงธุรกิจเป็นส่วนใหญ่รองลงมาคือใช้ส่งข้อความสื่อสารระหว่างกันและ LinkeIn เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกใช้ในเชิงธุรกิจเป็นหลักใช้ในการสื่อสารพบปะพูดคุยกันในด้านธุรกิจ

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินงานวิจัยตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีขั้นตอนและรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศึกษาผลการทดลองโดย

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยรายนามผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้

1.1 นางศุภวารี เอี่ยมสุขประเสริฐ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังไผ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3 จบการศึกษาสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

1.2 นางสาววนิดา บุญคล้าย ครูชำนาญการพิเศษพิเศษกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนบ้านคลองทราย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3

1.3 นายนันทศักดิ์ ปะกายะ ครูชำนาญการพิเศษกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนบ้านหนองบัวขาว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3

2. หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างดังนี้

2.1 ขั้นทดลองกลุ่มย่อย นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผ่านการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญและแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2557 โรงเรียนบ้านหนองโป่ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 จำนวน 3 คน โดยแบ่งออกเป็น เด็กเก่ง 1 คน ปานกลาง 1คน และอ่อน 1 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของภาษาและเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม

2.2 ขั้นทดลองกลุ่มเล็ก นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงมาทดลองกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2557 โรงเรียนบ้านหนองบัวขาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน รวม 9 คน โดยแบ่งออกเป็น เด็กเก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน เพื่อพิจารณาหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

2.3 ขั้นทดลองภาคสนาม นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2557 โรงเรียนชุนชนบ้านพุเตย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 33 คน เพื่อใช้ในการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาในขั้นตอนนี้ เป็นดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จุดมุ่งหมายของหลักสูตรในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขอบข่ายเนื้อหาวิชาในกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี คำอธิบายรายวิชา คู่มือครู และแบบเรียนที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน ตัวชี้วัด และเวลาเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เรียนรู้ข้อมูล กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้

ตาราง 8 แสดงการวิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยที่/เรื่องที่/ชื่อหน่วย/เรื่อง	ตัวชี้วัด	เวลา(ชั่วโมง)
หน่วยที่ 5 เรียนรู้ข้อมูล เรื่องที่ 1 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์	มาตรฐาน ง 3.1 ป 5/1 ค้นหารวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์	2
หน่วยที่ 5 เรียนรู้ข้อมูล เรื่องที่ 2 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อวิทยุ	มาตรฐาน ง 3.1 ป 5/1 ค้นหารวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์	2
หน่วยที่ 5 เรียนรู้ข้อมูล เรื่องที่ 3 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อหนังสือพิมพ์	มาตรฐาน ง 3.1 ป 5/1 ค้นหารวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์	2
หน่วยที่ 5 เรียนรู้ข้อมูล เรื่องที่ 4 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อนิตยสารวารสาร	มาตรฐาน ง 3.1 ป 5/1 ค้นหารวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์	2
หน่วยที่ 5 เรียนรู้ข้อมูล เรื่องที่ 5 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่ออินเตอร์เน็ต	มาตรฐาน ง 3.1 ป 5/1 ค้นหารวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์	2
หน่วยที่ 5 เรียนรู้ข้อมูล เรื่องที่ 6 เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ	มาตรฐาน ง 3.1 ป 5/1 ค้นหารวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์	2

โดยมีวิธีการเลือกสถานการณ์จากแหล่งเรียนรู้แต่ละประเภทโดยเป็นเนื้อทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันหรือเป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริงโดยผ่านการนำเสนอจากสื่อต่างๆ ในกรณีของเนื้อเรื่องซึ่งประกอบไปด้วยข้อมูลที่เป็นปัญหา หรือเป็นข้อโต้แย้ง เป็นข้อมูลที่คลุมเครือยังไม่สามารถสรุปได้ มีเหมาะสมกับวัย ระดับความรู้และความสนใจของผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้เลือกข่าว/บทความ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และมีความเป็นปัจจุบัน อยู่ในความสนใจของผู้เรียนหรือเป็นเรื่องใกล้ตัวของผู้เรียน และเป็นสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือมีข้อคิดที่ได้จากการศึกษาข่าว ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้ โดยในข่าวมีทั้งความจริงและความคิดเห็นจากบุคคลอื่นๆ โดยผู้วิจัยได้นำเสนอสถานการณ์ ดังต่อไปนี้

ตาราง 9 แสดงการเลือกเนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง

เนื้อหาของกิจกรรม	สถานการณ์ข่าว/บทความ
1. ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์	เรื่องที่ 1 เจ้านมสด ฮีโร่ช่วยทารกน้อย เรื่องที่ 2 หม้อแปลงโรงงานสายล่อฟ้าระเบิด เรื่องที่ 3 ปัญหาเร่งงานก่อสร้างก่อให้เกิดอุบัติเหตุ
2.ข้อมูลจากสื่อวิทยุ	เรื่องที่ 1 ระวังโรคพิษสุนัขบ้า ตายแล้ว 1 ที่ศรีสะเกษ เรื่องที่ 2 นโยบายแก้ไขปัญหาการค้ามนุษย์ เรื่องที่ 3 เตือนประชาชนระวังโรคไข้เลือดออก
3.ข้อมูลจากสื่อหนังสือพิมพ์	เรื่องที่ 1 หนุ่มบิ๊กไบค์ ยิงตำรวจสายตรวจ เรื่องที่ 2 พระครูยิงตัว มรณะ-คากุฏิ โรครุมเร้าคว้าปืนจ่อผ่านหมอน เรื่องที่ 3 แจ้งจับ-หนุ่มลูกครึ่ง หลอกแรงงาน 25 ราย เก็บองุ่นออสเตรเลีย
4.ข้อมูลจากสื่อนิตยสารวารสาร	เรื่องที่ 1 อาหารกับพฤติกรรมเด็ก เรื่องที่ 2 สุขนิสัยการนอนที่ดี เรื่องที่ 3 อุจจาระร่วง
5.ข้อมูลจากสื่ออินเตอร์เน็ต	เรื่องที่ 1 ปล่อยแม่ครัวเขาหุงหา เรื่องที่ 2 รถเร่ตระเวน จ.น่าน ขายข้าวสารปลอมให้ชาวบ้าน เรื่องที่ 3 7 สูตรการกินโยเกิร์ตที่จะทำให้คุณผอม

ตาราง 9 (ต่อ)

เนื้อหาของกิจกรรม	สถานการณ์ข่าว/บทความ
6.ข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ	เรื่องที่ 1 ใส่ใจสุขภาพด้วยอาหารของเรา เรื่องที่ 2 สิ่งแวดล้อมในโรงเรียนของเรา เรื่องที่ 3 ตามรอยข้าวไรซ์เบอรี่

จากการวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน/ตัวชี้วัด และจำนวนชั่วโมงจากหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง เรียนรู้ข้อมูล ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 6 เรื่อง คือ 1) เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์ จำนวน 2 ชั่วโมง , 2) เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อวิทยุ จำนวน 2 ชั่วโมง , 3) เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อหนังสือพิมพ์ จำนวน 2 ชั่วโมง , 4) เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อนิตยสารวารสาร จำนวน 2 ชั่วโมง , 5) เรียนรู้ข้อมูลจากสื่ออินเตอร์เน็ต จำนวน 2 ชั่วโมง , 6) เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ จำนวน 2 ชั่วโมง

1.3 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม โดยพิจารณาจากหลักการ แนวคิดและทฤษฎีของนักการศึกษาหลายท่านแล้วสรุปเป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้สื่อสังคมของผู้วิจัย พร้อมทั้ง ศึกษาเพิ่มเติมในเรื่อง เป้าหมาย ตัวบ่งชี้ ตลอดจนลักษณะสำคัญของการระดมสมอง โดยพิจารณาตามองค์ประกอบของการเรียนรู้ และสังเคราะห์สรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง

1.4 กำหนดรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5

1.5 กำหนดกรอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้ทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ซึ่งสรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 คน โดยในกลุ่มมีเด็กเรียนเก่ง 1 คน เรียนปานกลาง 1 คน และเด็กเรียนอ่อน 1 คน ครูนำเสนอประเด็นข่าวที่กำลังเป็นที่สนใจของสังคมในสัปดาห์นั้นๆ 3 ประเด็น นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่คนในกลุ่มมีความสนใจร่วมกันเพียง 1 ปัญหา

ขั้นที่ 2 ขั้นพิจารณาประเด็น ผู้เรียนในกลุ่มร่วมกันตอบปัญหาจากประเด็นที่ครูกำหนด ตามข่าวหรือเรื่องที่กลุ่มของตนเองเลือกลงในใบกิจกรรม เรื่อง รู้เท่าทันสื่อจาก

แหล่งข้อมูลต่างๆ โดยมีประเด็นต่างๆ ดังนี้ ข่าวนี้เป็นเรื่องอะไร อะไรคือข้อเท็จจริงในข่าว/อะไรคือความคิดเห็นในข่าว ได้อะไรจากข่าวสารหรือเนื้อหาและรู้สึกอย่างไร นักเรียนมีข้อสงสัยหรือต้องการตั้งคำถามอะไรกับเนื้อหาสื่อดังกล่าวหรือไม่

ขั้นที่ 3 ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต เพื่อหาข้อมูลสนับสนุนการตอบคำถามของตนเองในใบกิจกรรมที่ เรื่อง วิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้กระบวนการระดมสมองภายในกลุ่มของตนเองพิจารณาประเด็นดังต่อไปนี้ จากข้อมูลทางสื่อโทรทัศน์ นักเรียนสรุปได้ว่าอย่างไร จากเนื้อความของข่าวนักเรียนคิดว่ามีคนถูกหรือคนผิดหรือไม่ เพราะเหตุใดนักเรียนจึงคิดเช่นนั้น นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข่าว/การกระทำของบุคคลในข่าวนั้น จงตอบคำถามและใช้เหตุผลประกอบ

ขั้นที่ 4 ขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบ นักเรียนนำเสนอเหตุผลแบบ Real-time ผ่าน Google document กับเพื่อนในชั้นเรียนโดยครูจัดทำรูปแบบการนำเสนอข้อมูลไว้ให้

ขั้นที่ 5 สรุปวิธีการแก้ปัญหา นักเรียนและครู ร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่สื่อพยายามนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ

ขั้นที่ 6 จัดเก็บความรู้ นำเสนอความรู้ผ่านสื่อสังคม Facebook ในกลุ่มห้องเรียนของตนเอง

1.6 ดำเนินการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 6 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เวลาในการเรียนจำนวน 12 ชั่วโมง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.6.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลโทรทัศน์ จำนวน 2 ชั่วโมง

1.6.2 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลวิทยุ จำนวน 2 ชั่วโมง

1.6.3 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหนังสือพิมพ์ จำนวน 2 ชั่วโมง

1.6.4 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลนิตยสารวารสาร จำนวน 2 ชั่วโมง

1.6.5 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอินเตอร์เน็ต จำนวน 2 ชั่วโมง

1.6.6 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ จำนวน 2 ชั่วโมง

1.7 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้ปรับปรุงแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอข้อแนะนำในส่วนที่บกพร่อง

1.8 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

1.9 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในส่วนต่างๆ

1.10 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาประสิทธิภาพ

1.10.1 ขั้นทดลองกลุ่มเดี่ยว ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโป่ง อำเภอวิเชียรบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 3 คน โดยใช้นักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 1 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมในด้านภาษาและเวลา

1.10.2 ขั้นทดลองกลุ่มย่อย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัวขาว อำเภอวิเชียรบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2557 จำนวน 9 คน โดยใช้นักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 3 คน เพื่อหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 โดยนำกิจกรรมไปทดลองใช้ แล้วหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำกิจกรรม และแบบทดสอบท้ายหน่วยย่อย (E_1) กับร้อยละ ของคะแนน เฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ (E_2) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.10.3 ขั้นทดลองภาคสนาม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุนชนบ้านพุเตย อำเภอวิเชียรบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 33 คน เพื่อหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 โดยนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้ แล้วหาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำ

1.11 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แก้ไขส่วนที่บกพร่อง

1.12 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการทดลอง

2. ขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1 แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและแบบประเมินความเหมาะสมกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคระดมสมองและสื่อสังคมไว้ก่อนแล้วมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินคุณภาพ

2.1.2 กำหนดจุดประสงค์ในการประเมิน

2.1.3 กำหนดหัวข้อที่ต้องการประเมิน คือ ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1) ขั้นกำหนดปัญหา
2) ขั้นพิจารณาประเด็น
3) ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน
4) ขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบออนไลน์
5) ขั้นสรุปวิธีการแก้ปัญหา
6) ขั้นจัดเก็บความรู้ออนไลน์

2.1.4 สร้างแบบประเมินแบบประเมินมาตรส่วนประเมินค่า (Rating scale) และปลายเปิดในส่วนท้ายของแบบประเมิน เพื่อสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่างๆ โดยกำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103) ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ มาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ น้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ น้อยที่สุด

2.1.5 นำแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้วไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความชัดเจนทางภาษา ความถูกต้องตามเนื้อหา แล้วปรับปรุงแก้ไข

2.1.6 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถามกับจุดประสงค์ของการประเมิน แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และคุณภาพระดับความเหมาะสม

2.1.7 นำรายการที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาจัดพิมพ์และนำไปใช้เก็บข้อมูล

2.2 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแบบประเมินความเหมาะสมแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนด้วยเทคนิคระดมสมองและสื่อสังคมไว้ก่อนแล้วมาใช้เป็นแนวทางสร้างแบบประเมินคุณภาพ

2.2.2 กำหนดจุดประสงค์ในการประเมิน

2.2.3 กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อที่ต้องการประเมินดังนี้

1) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

2) ด้านสาระสำคัญ

3) ด้านสาระการเรียนรู้

4) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้

5) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

6) ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้

7) ด้านการวัดผลประเมินผล

2.2.4 สร้างแบบประเมินเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และปลายเปิดในส่วนท้ายของแบบประเมิน เพื่อสอบถามความคิดเห็นของข้อเสนอแนะต่างๆ โดยกำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ(บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103) ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ มาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ น้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับ น้อยที่สุด

2.2.5 นำแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้วไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความชัดเจนทางภาษา และความถูกต้องทางเนื้อหา แล้วปรับปรุงแก้ไข

2.2.6 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถามกับจุดประสงค์ของการประเมิน แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย $(\bar{x})$ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และคุณภาพระดับความเหมาะสม โดยมีเกณฑ์การยอมรับคือ $\bar{x} \geq 3.5$ และ $S.D. \leq 1$

2.2.7 นำรายการประเมินที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ มาจัดพิมพ์ และนำไปใช้เก็บข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมเกี่ยวกับการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญดำเนินการดังนี้

1.1 ติดต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.2 ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.3 ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์พร้อมกับนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 และแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้ผู้เชี่ยวชาญ

1.4 รับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คืนมาจากผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

2. การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการดังนี้

2.1 ติดต่อโรงเรียนที่จะเข้าไปทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขอใช้โรงเรียนในการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.3 นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยไปให้กับทางโรงเรียนที่จะเข้าไปทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.4 ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการทำใบงานระหว่างเรียนเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ (E_1) และแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ค่าเฉลี่ย $(\bar{x})$ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้านแล้วแปลผลค่าเป็นระดับความเหมาะสมโดยใช้เกณฑ์ของ ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553, หน้า 138) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง กิจกรรม/แผนประกอบการใช้กิจกรรมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

แผนประกอบการใช้กิจกรรม/กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

2. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำใบงานระหว่างเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ (E_1) และค่าเฉลี่ยของร้อยละของคะแนนที่ได้จากการจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ (E_2)

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพกลุ่มย่อยเท่ากับ 77.45/79.17 และกลุ่มทดลองภาคสนามเท่ากับ 79.86/77.44 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่กาศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนบ้านวังไผ่ อำเภอวิเชียรบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection)

มีเกณฑ์ในการคัดเลือกโรงเรียนที่ใช้ในการทดลอง ดังนี้

1. เป็นนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3

2. เป็นนักเรียนในโรงเรียนที่มีผู้บริหารและคณะครูมีการส่งเสริมสนับสนุนและเห็นความสำคัญของการวิจัย รวมทั้งให้ความร่วมมือในการวิจัยเป็นอย่างดี

แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการวิจัยที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, หน้า 216)

ตารางที่ 10 แสดงแบบแผนการวิจัย One Group Pretest – Posttest Design

ทดสอบก่อนเรียน	กลุ่มทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T_1	X	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

X แทน การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง

T_1 แทน การวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

T_2 แทน การวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียนกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. แบบประเมินความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนการสร้างและคุณภาพของแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

1. **แบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้**

แบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นข้อสอบแบบอัตนัย แบบจำกัดคำตอบเพื่อวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อจำนวน 1 ฉบับ 6 ข้อ มีเนื้อเรื่อง 6 เรื่อง ออกข้อสอบเรื่องละ 1 ข้อ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารตำราเกี่ยวกับวิธีสร้างข้อสอบแบบอัตนัย

1.2 ศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และนำมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด มากำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ จัดทำโครงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

1.3 สร้างแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ตามโครงสร้างแบบทดสอบจำนวน 12 ข้อ ข้อสอบอัตนัยแบบจำกัดคำตอบออกข้อสอบเป็น 2 เท่า ของข้อสอบที่ต้องการข้อสอบที่ต้องการ 6 ข้อ จึงต้องออกข้อสอบจำนวน 12 ข้อ

ตางราง 11 โครงร่างแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบที่สร้าง	จำนวนข้อสอบที่ต้องการจริง
รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งเรียนรู้ข้อมูลทางสื่อโทรทัศน์	1. เข้าถึงสื่อ/ใช้สื่อโทรทัศน์ได้ 2. วิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อโทรทัศน์ได้ 3. ประเมินค่าเนื้อหาจากสื่อโทรทัศน์ได้ 4. สร้างสรรค์/มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาของสื่อโทรทัศน์ได้	2	1
รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งเรียนรู้ข้อมูลทางสื่อวิทยุ	1. เข้าถึงสื่อ/ใช้สื่อวิทยุได้ 2. วิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อวิทยุได้ 3. ประเมินค่าเนื้อหาจากสื่อวิทยุได้ 4. สร้างสรรค์/มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาสื่อวิทยุได้	2	1
รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งเรียนรู้ข้อมูลทางสื่อหนังสือพิมพ์	1. เข้าถึงสื่อ/ใช้สื่อหนังสือพิมพ์ได้ 2. วิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อหนังสือพิมพ์ได้ 3. ประเมินค่าเนื้อหาจากสื่อหนังสือพิมพ์ได้ 4. สร้างสรรค์/มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาของสื่อหนังสือพิมพ์ได้	2	1
รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งเรียนรู้ข้อมูลทางสื่อนิตยสาร/วารสาร	1. เข้าถึงสื่อ/ใช้สื่อนิตยสารวารสารได้ 2. วิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อนิตยสารวารสารได้ 3. ประเมินค่าเนื้อหาจากสื่อนิตยสารวารสารได้ 4. สร้างสรรค์/มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาของสื่อนิตยสารวารสารได้	2	1

ตางราง 11 (ต่อ)

เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบที่สร้าง	จำนวนข้อสอบที่ต้องการจริง
รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งเรียนรู้ข้อมูลทางสื่ออินเตอร์เน็ต (สื่อสังคม)	1. เข้าถึงสื่อ/ใช้สื่ออินเตอร์เน็ตได้ 2. วิเคราะห์เนื้อหาจากสื่ออินเตอร์เน็ตได้ 3. ประเมินค่าเนื้อหาจากสื่ออินเตอร์เน็ตได้ 4. สร้างสรรค์/มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาของสื่ออินเตอร์เน็ตได้	2	1
เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ	1. เข้าถึง/ใช้แหล่งข้อมูลตามธรรมชาติได้ 2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติได้ 3. ประเมินค่าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติได้ 4. สร้างสรรค์/มีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลของแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติได้	2	1
	รวม	12	6

หมายเหตุ:ในการทดสอบหนึ่งเรื่องจะแบ่งหัวข้อย่อยออกเป็น 4 ข้อ ดังนั้น 6 ข้อใหญ่จาก 6 เรื่องที่สอน จะแบ่งเป็น 24 ข้อย่อย และในแต่ละองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อแต่ละชนิด จะมีการออกข้อสอบเพิ่มอีก 1 เท่าตัว

1.4 นำแบบประเมินความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่ยังบกพร่องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา(Content validity)โดยตรวจสอบคำถามในแต่ละข้อว่าสามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่โดยเมื่อนำค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้รับจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC (IOC $\geq$ 0.50)พบว่าแบบทดสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00

และนำคำแนะนำที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงข้อคำถามแล้วจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบจำนวนจำนวน 12 ข้อ เพื่อนำไปหาคุณภาพต่อไป

1.6 นำแบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อจำนวน 12 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวังไผ่ อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 แล้วนำผลการตรวจสอบแบบทดสอบมาคำนวณหาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป(B-index)โดยเลือกการวิเคราะห์แบบข้อสอบอัตนัยการวิเคราะห์ข้อมูล ได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.23-0.54 โดยผู้วิจัยได้เลือกข้อสอบโดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกข้อสอบคือ ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 - 1.00 () ได้ข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 6 ข้อ

1.7 จัดพิมพ์ข้อสอบที่ผ่านการคัดเลือกจำนวน 6 ข้อ แล้วนำไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านวังไผ่ อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 จำนวน 15 คน เพื่อนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา(α - Coefficient) ของครอนบาคได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96 และนำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วไปจัดพิมพ์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านวังไผ่ อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 19 คน มีการดำเนินการดังนี้

1. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเป็นคะแนนก่อนเรียนของนักเรียน
2. ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 ชั่วโมง ครั้งละ 2 ชั่วโมง

ตาราง 12 แสดงวันและเวลาในการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วัน/เดือน/ปี	เวลา	การดำเนินการทดลอง
11 พฤษภาคม 2558	2 ชั่วโมง	เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลโทรทัศน์
18 พฤษภาคม 2558	2 ชั่วโมง	เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลวิทยุ
25 พฤษภาคม 2558	2 ชั่วโมง	เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหนังสือพิมพ์
8 มิถุนายน 2558	2 ชั่วโมง	เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลนิตยสารวารสาร
15 มิถุนายน 2558	2 ชั่วโมง	เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอินเตอร์เน็ต
22 มิถุนายน 2558	2 ชั่วโมง	เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ

3. ทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนการทดลองการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การทดลองโดยใช้ T-test แบบ Dependent

2. ศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ค่าเฉลี่ยและร้อยละ

สถิติและสูตรที่ใช้ในการวิจัย

สถิติเชิงพื้นฐาน

3.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ใช้สูตร (เกษม สาหร่ายทิพย์, 2543, หน้า 224-225)

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

3.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (เกษม สาหร่ายทิพย์, 2543, หน้า 227)

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

เมื่อ $S.D.$ แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

$\left(\sum x\right)^2$ แทน กำลังสองของคะแนนรวม

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

สูตรที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, 2527, หน้า 69-70) อ้างอิงในเกษม สาหร่ายทิพย์(2543, หน้า 194)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้

R แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2. สูตรที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร E_1/E_2 (กรมวิชาการ, 2545, หน้า 36-64) อ้างอิงใน พนิดา เติมประโคน (2557, หน้า 91) ดังนี้

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 คือ ประสิทธิภาพกระบวนการของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

X คือ ผลรวมของคะแนนนักเรียนที่ได้จากการทำบัตรกิจกรรมและแบบทดสอบท้ายเรื่อง

A คือ คะแนนเต็มของบัตรกิจกรรมและแบบทดสอบท้ายเรื่ อง

N คือ จำนวนนักเรียน

$$E_2 = \frac{\frac{\sum Y}{N}}{B} \times 100$$

E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ได้จากร้อยละคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด

Y คือ คะแนนรวมแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด

B คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

N คือ จำนวนนักเรียน

3. ค่าความยาก (P_E) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อแบบอัตนัย โดยใช้สูตรของ D.R.Sabers (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ม.ป.ป., หน้า 211)

$$P_E = \frac{s_U + s_L - (2NX_{\min})}{2N(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ P_E แทน ค่าความยากของข้อคำถามแต่ละข้อ

s_U แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มเก่ง

s_L แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มอ่อน

N แทน จำนวนผู้เข้าสอบของกลุ่มเก่ง หรือกลุ่มอ่อน

$X_{\max}$ แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด

$X_{\min}$ แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

4. ค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ด้วยวิธีของ D.R.Sabers (1970) อ้างอิงใน พนิดา เติมประโคน (2557,หน้า 89) มีสูตรดังนี้

$$D = \frac{s_U - s_L}{N(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ D แทน ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบรายข้อ

s_U แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มเก่ง

s_L แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มอ่อน

N แทน จำนวนผู้เข้าสอบของกลุ่มเก่ง หรือกลุ่มอ่อน

$X_{\max}$ แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด

$X_{\min}$ แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

5. ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อแบบอัตนัย โดยวิธีการของครอนบาค (เกษม สาหร่ายทิพย์, 2543, หน้า 186-187)

$$\alpha = \frac{k}{k-1}\left[1 - \frac{\Sigma_i^2}{s_x^2}\right]$$

เมื่อ α แทน ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ

k แทน จำนวนในแบบทดสอบ

Σ_i^2 แทน เป็นความแปรปรวนของคะแนนข้อสอบรายข้อ

s_x^2 แทน เป็นความแปรปรวนของคะแนนรวมของแบบทดสอบ

สถิติเชิงอ้างอิง

1. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน t-test แบบ Dependent (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, หน้า 104)

จากสูตร $t = \dfrac{\sum D}{\sqrt{\dfrac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$

t แทน ค่าที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ เพื่อทราบค่าความมีนัยสำคัญทางสถิติ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

$(\sum D)^2$ แทน ผลรวมของ D ยกกำลังสอง

$(\sum D^2)$ แทน ผลรวมของกำลังสองของ D

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. ผลการตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นที่ 2 ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. ผลการศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีดังนี้

1. ผลการสร้างผลการสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในครั้งนี้ทำให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์ กิจกรรมที่ 2 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อวิทยุ กิจกรรมที่ 3 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อหนังสือพิมพ์ กิจกรรมที่ 4 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อนิตยสารวารสาร กิจกรรมที่ 5 เรียนรู้ข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต กิจกรรมที่ 6 เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ โดยแต่ละกิจกรรมดำเนินไปตามขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ซึ่งมีขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา

1.1 ขั้นกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาที่กำลังจะเรียน หรือทบทวนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในครั้งก่อน และแจ้งวัตถุประสงค์ของการเรียนในแต่ละครั้งของการเรียนเรื่องนั้น

1.2 ครูนำเสนอประเด็นปัญหา 3 เรื่อง ที่น่าสนใจในช่วงเวลาสัปดาห์นั้นๆ โดยปัญหาที่ครูนำมาจะเป็นบทความ/ข่าว ที่นักเรียนจะต้องพิจารณาตามประเด็นคำถามต่างๆ โดยจะต้องแสดงเหตุผลตามเนื้อความของเรื่องได้อย่างถูกต้อง

1.3 ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เลือกประเด็นปัญหาที่สมาชิกในกลุ่มมีความสนใจร่วมกัน เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม และส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยในกลุ่มทำงาน

ขั้นที่ 2 ขั้นพิจารณาประเด็น

2.1 ผู้เรียนแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น และแบ่งปันความคิดกันโดยผู้เรียนจะร่วมกันระดมความคิดตอบปัญหาตามประเด็นต่างๆซึ่งในข้อคำถามผู้เรียนจะต้องใช้การวิเคราะห์เพื่อแยกแยะข้อเท็จจริง และพิจารณาองค์ประกอบที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากสื่อ

ขั้นที่ 3 ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน

3.1 ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต เพื่อหาข้อมูลสนับสนุนในการให้เหตุผลในการแก้ปัญหาของตนเอง โดยผู้เรียนจะทำการรวบรวมข้อมูล จากการสืบค้นตามแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อมาสนับสนุนในความคิดของตนเองและนำข้อมูลที่สืบค้นมาวิเคราะห์พิจารณาอย่างมีเหตุผล ตอบประเด็นปัญหาเพิ่มเติมพร้อมกับบันทึกผล

ขั้นที่ 4 ร่วมแสดงเหตุผลแบบออนไลน์

4.1 ผู้เรียนทุกกลุ่มพิมพ์ผลการพิจารณาและแนวทางการแก้ปัญหาประเด็นข่าว/บทความ ที่กลุ่มของตนเองเลือกเพื่อให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มได้ศึกษาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในกลุ่มห้องเรียนของตนเองเองผ่านเอกสารออนไลน์ โดยผู้เรียนจะได้ฝึกการทำงานร่วมกัน และส่งเสริมทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยี ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

ขั้นที่ 5 สรุปวิธีการแก้ปัญหา

5.1 นักเรียนและครู ร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่สื่อนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ ผู้เรียนจำแนกข้อสรุปอย่างมีเหตุผลและน่าเชื่อถือ ซึ่งก่อให้เกิดการประเมินค่า ซึ่งเป็นทักษะหนึ่งในการรู้เท่าทันสื่อ ผู้เรียนนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ

ขั้นที่ 6 จัดเก็บความรู้ออนไลน์

6.1 นำเสนอความรู้ผ่านสื่อสังคม ในกลุ่มห้องเรียนของตนเอง โดยผู้เรียนจะต้องสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะได้สรุปและนำเสนอความรู้ที่ได้สู่สื่อสังคม เกิดเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

จากขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นในข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้สรุปความสัมพันธ์ของขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับบทบาทของผู้สอน และบทบาทของผู้เรียน ดังนี้

ตาราง 13 แสดงความสัมพันธ์ของขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง กับบทบาทของผู้สอนและบทบาทของผู้เรียน

ขั้นตอนที่	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
1. ขั้นกำหนดปัญหา	- นำเสนอข่าวหรือบทความปัญหาต่างๆจากสถานการณ์ปัจจุบันที่มาจากสื่อ ที่มีความน่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ - เสนอประเด็นข่าวที่จะนำมาใช้ในการพิจารณาประเด็นตามกรอบการคิดอย่างเรื่องรู้เท่าทันสื่อ	- ตอบปัญหากระตุ้นการเรียนโดยจะมีเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับครูและเรื่องราวข้อมูลนั้นๆ - เลือกประเด็นปัญหาที่สมาชิกในกลุ่มของตนเองมีความสนใจร่วมกัน โดยเลือกประเด็นข่าว/บทความ จากที่ครูนำเสนอ
2. ขั้นพิจารณาประเด็น	-กระตุ้น ผู้เรียนให้เกิดกระบวนการคิด โดยช่วยตั้งคำถามเพื่อนำพาให้ผู้เรียนหาวิธีการที่ถูกต้องและเป็นไปได้เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาหรือปฏิบัติ เพื่อให้กิจกรรมประสบความสำเร็จ	- ร่วมกันระดมความคิด ตอบปัญหาตามประเด็นต่างๆ -พิจารณาแยกแยะข้อเท็จจริง ความคิดเห็น พิจารณาองค์ประกอบที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากสื่อ และแบ่งปันข้อคิดเห็นกัน
3. ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน	- คอยอำนวยความสะดวกและช่วยเหลือผู้เรียนตามความเหมาะสม และให้คำแนะนำหากเกิดปัญหาในการสืบค้นข้อมูลในระหว่างทำกิจกรรม	-สืบค้นข้อมูล รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆนำข้อมูลที่สืบค้นมาวิเคราะห์พิจารณาอย่างมีเหตุผล ตอบประเด็นปัญหาเพิ่มเติมแล้วบันทึกผล

ตาราง 13 (ต่อ)

ขั้นตอนที่	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
4. ขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบออนไลน์	- คอยควบคุมดูแลในขณะผู้เรียนใช้เอกสารออนไลน์ แนะนำและอธิบายวิธีการใช้และคอยช่วยเหลือแก้ไขปัญหาในระหว่างทำกิจกรรม	ผู้เรียนทุกกลุ่มพิมพ์ผลการพิจารณาและแนวทางการแก้ปัญหาของตนเองเพื่อให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มในห้องได้ศึกษาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในกลุ่มห้องเรียนของตนเองผ่านเอกสารออนไลน์
5. ขั้นสรุปวิธีการแก้ปัญหา	- ให้นักเรียนเห็นความสำคัญในการรู้เท่าทันสื่อ มองเห็นประเด็นที่สื่อนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ	-จำแนกข้อสรุปและนำเสนอบทเรียนที่ได้ รวมถึงประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อบริโภคสื่อใดๆมาแล้วก็ตาม
6. ขั้นจัดเก็บความรู้ออนไลน์	- คอยควบคุมดูแลในขณะผู้เรียนนำเสนอความรู้ คอยแนะนำและให้ผู้เรียนได้นำความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อมาใช้ในการที่จะเป็นฝ่ายให้ข้อมูลกับผู้อื่น และคอยช่วยเหลือแก้ไขปัญหาในระหว่างทำกิจกรรม	- นำเสนอความรู้ผ่านสื่อสังคมในกลุ่มห้องเรียนของตนเองโดยผู้เรียน สร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะได้สรุปและนำเสนอความรู้ที่ได้สู่สื่อสังคม เกิดเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

2. ผลการตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 14 **แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน**

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	กิจกรรมการเรียนรู้ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ			
1	**ขั้นกำหนดปัญหา** สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการทำงานเป็นทีม มีการตัดสินใจเลือก และมีความสนใจปัญหาร่วมกัน(การเข้าถึงสื่อ/การใช้สื่อ)	4.67	0.58	มากที่สุด
2	**ขั้นพิจารณาประเด็น** สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อเท็จจริงความคิดเห็น แบ่งปันความคิด และพิจารณาองค์ประกอบที่ได้รับจากการถ่ายทอดมาจากสื่อ(การเข้าใจ/การวิเคราะห์)	4.33	0.58	มาก
3	**ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน** สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการสืบค้น รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูล และเกิดความสามารถในการจัดระบบข้อมูล(การเข้าถึง/การใช้สื่อ,เข้าใจ/วิเคราะห์,ประเมินค่า)	3.67	0.58	มาก
4	**ขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบออนไลน์** สามารถทำให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน ส่งเสริมทักษะในการใช้เทคโนโลยี การสรุปอ้างอิง และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น(การเข้าถึง/การใช้สื่อ,เข้าใจ/วิเคราะห์,ประเมินค่า)	4.00	0.00	มาก

ตาราง 14 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
5	**ขั้นสรุปวิธีการแก้ปัญหา** สามารถทำให้ผู้เรียนได้จำแนกข้อสรุปอย่างมีเหตุผล เกิดการประเมินค่าข้อมูลและประเด็นที่ควรจะวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ (เข้าใจ/วิเคราะห์,ประเมินค่า)	4.33	0.58	มาก
6	**ขั้นจัดเก็บความรู้ออนไลน์** สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ผู้เรียนจะได้สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม(การเข้าถึง/การใช้สื่อ,ประเมินค่า,สร้างสรรค์)	4.00	1.00	มาก
	เฉลี่ย	4.33	0.58	มาก

จากตาราง 14 พบว่าผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.50 , S.D.= 0.58) เมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า ด้านที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ ขั้นของกิจกรรมขั้นที่ 1 คือ ขั้นกำหนดปัญหาโดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ($\bar{x}$ = 4.67 , S.D.= 0.58)ตามลำดับ

ตาราง 15 **แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน**

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	แผนการจัดการเรียนรู้			
	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด			
7	ตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 15 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	ด้านสาระสำคัญ			
8	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
9	สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.67	0.58	มากที่สุด
10	สอดคล้องและครอบคลุมกับหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
11	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
12	มีความชัดเจนในภาษาที่ใช้	4.00	0.00	มาก
	ด้านสาระการเรียนรู้			
13	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
14	มีประโยชน์ต่อผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
15	มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้	4.00	0.00	มาก
16	จัดเรียงลำดับความยากง่ายของเนื้อหาได้เหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
	ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้			
17	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
18	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
19	ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ	4.33	0.58	มาก
20	เหมาะสมกับระดับชั้นเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
21	ครอบคลุมทั้งด้านความรู้และทักษะกระบวนการ	4.33	0.58	มาก
22	สามารถนำไปใช้ปฏิบัติจริงได้	4.33	0.58	มาก
	ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
23	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
24	สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5.00	0.00	มากที่สุด
25	สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5.00	0.00	มากที่สุด
26	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
27	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการระดมพลังสมอง	4.00	0.00	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
28	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้สื่อสังคมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
29	รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความสามารถผู้เรียนรู้เท่าทันสื่อ	4.33	0.58	มาก
30	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	4.67	0.58	มากที่สุด
31	ขั้นตอนถูกต้องชัดเจน	4.33	0.58	มาก
32	ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้แหล่งเรียนรู้และทักษะในการสืบค้นข้อมูลเพื่อแสวงหาความรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
33	เรียงลำดับการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
	ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้			
34	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
35	สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
36	สื่อที่ใช้สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง	4.67	0.58	มากที่สุด
37	เหมาะสมกับวัยและเวลา	4.67	0.58	มากที่สุด
	ด้านการวัดผลประเมินผล			
38	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
39	สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรม	4.67	0.58	มากที่สุด
40	สอดคล้องกับองค์ประกอบของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ	4.67	0.58	มากที่สุด
41	เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินสอดคล้องกับวิธีวัด	4.67	0.58	มากที่สุด
42	กำหนดเกณฑ์การวัดและการประเมินผลที่เข้าเรียนง่ายและเหมาะสมกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
43	สามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ปฏิบัติจริงได้ชีวิตประจำวัน	4.67	0.58	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.67	0.58	มากที่สุด
	รวมเฉลี่ย	4.50	0.58	มาก

จากตาราง 15 พบว่าผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.50 , S.D.= 0.58) เมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า ด้านที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ องค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้($\bar{x}$ = 4.67 , S.D.= 0.58)

3. ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 16 แสดงผลการตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาและเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนจำนวน 3 คน

กิจกรรมการเรียนรู้	รายการที่ตรวจสอบ			การปรับปรุงแก้ไข
	ด้านเนื้อหา	ด้านภาษา	ด้านเวลา	
1. สื่อโทรทัศน์	เนื้อหามีความเหมาะสม	ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	
2. สื่อวิทยุ	เนื้อหามีความเหมาะสม	ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	
3. สื่อหนังสือพิมพ์	เนื้อหามีความเหมาะสม	ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	
4. สื่อนิตยสารวารสาร	เนื้อหามีความเหมาะสม	ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	

ตาราง 16 (ต่อ)

กิจกรรมการเรียนรู้	รายการที่ตรวจสอบ			การปรับปรุงแก้ไข
	ด้านเนื้อหา	**ด้านภาษา**	**ด้านเวลา**	
5. สื่ออินเตอร์เน็ต	เนื้อหามีความเหมาะสม	ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	
6. แหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ	เนื้อหามากเกินไป	ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมน้อยเกินไป	1. ปรับปรุงเนื้อหาให้น้อยลงเพื่อให้เหมาะสมกับเวลา

จากตาราง 16 พบว่า ผลการตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาและเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใน 6 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์ กิจกรรมที่ 2 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อวิทยุ กิจกรรมที่ 3 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อหนังสือพิมพ์ กิจกรรมที่ 4 เรียนรู้ข้อมูลจากสื่อนิตยสารวารสาร กิจกรรมที่ 5 เรียนรู้ข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต กิจกรรมที่ 6 เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ พบว่า ในกิจกรรมที่ 6 เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ มีการกำหนดเนื้อหามากเกินไป และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมน้อยเกินไป ส่วนด้านภาษา ในทุกกิจกรรมมีความเหมาะสม

ตาราง 17 แสดงผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียนจำนวน 9 คน

กิจกรรมที่	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยในการทำใบกิจกรรม การรู้เท่าทันสื่อระหว่างเรียน(E1)	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยในการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียน(E2)
กิจกรรมที่ 1	75.16	75.00
กิจกรรมที่ 2	75.49	75.93
กิจกรรมที่ 3	76.14	76.85
กิจกรรมที่ 4	78.43	77.78
กิจกรรมที่ 5	79.08	80.56
กิจกรรมที่ 6	80.39	88.89
E1/E2	77.45	79.17

จากตาราง 17 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพกระบวนการเท่ากับ 77.45 และประสิทธิภาพผลลัพธ์เท่ากับ 79.17 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.45/79.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

ตาราง 18 แสดงผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน จำนวน 33 คน

กิจกรรมที่	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยในการทำใบกิจกรรม การรู้เท่าทันสื่อระหว่างเรียน(E1)	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยในการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียน(E2)
กิจกรรมที่ 1	75.13	75.25
กิจกรรมที่ 2	77.27	75.76
กิจกรรมที่ 3	79.68	76.26
กิจกรรมที่ 4	81.02	77.02
กิจกรรมที่ 5	81.82	77.27
กิจกรรมที่ 6	84.22	83.08
E1/E2	79.86	77.44

จากตาราง 18 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพกระบวนการเท่ากับ 79.86 และประสิทธิภาพผลลัพธ์เท่ากับ 77.44 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.86/77.44 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นที่ 2 ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดย

2.1 ผลการศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 19 แสดงคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ในแต่ละขั้นตอนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในทุกกิจกรรมที่เรียน

การจัดกิจกรรม	คะแนนเฉลี่ย					
	ขั้นตอนที่ 1 คะแนนเฉลี่ย/(3)	ขั้นตอนที่ 2 คะแนนเฉลี่ย/(12)	ขั้นตอนที่ 3 คะแนนเฉลี่ย/(5)	ขั้นตอนที่ 4 คะแนนเฉลี่ย/(4)	ขั้นตอนที่ 5 คะแนนเฉลี่ย/(5)	ขั้นตอนที่ 6 คะแนนเฉลี่ย/(5)
กิจกรรมที่ 1	2.50	9.33	3.33	3.17	3.50	4.00
กิจกรรมที่ 2	2.33	9.50	4.17	3.33	3.83	3.83
กิจกรรมที่ 3	2.67	10.50	4.17	3.17	4.00	4.17
กิจกรรมที่ 4	2.00	9.00	4.33	3.83	4.00	3.83
กิจกรรมที่ 5	2.50	10.17	4.33	3.67	3.50	3.67
กิจกรรมที่ 6	2.50	9.67	4.33	3.83	3.33	3.33
รวมคะแนนเต็ม	18.00	72.00	30.00	24.00	30.00	30.00
รวมคะแนนที่ได้	14.50	58.17	24.67	21.00	22.17	22.83
เฉลี่ยร้อยละ	80.56	80.79	82.22	87.50	73.89	76.11
รวมเฉลี่ยร้อยละ				80.18		

จากตาราง 19 แสดงคะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าในภาพรวมผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.18 และผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหาเท่ากับ 80.56 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นพิจารณาประเด็นเท่ากับ 80.79 ขั้นที่ 3 ขั้นหาเหตุผลสนับสนุนเท่ากับ 82.22 ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอเหตุผลแบบออนไลน์เท่ากับ 87.50 ขั้นตอนที่ 5 สรุปและอภิปรายผลเท่ากับ 73.89 และขั้นตอนที่ 6 จัดเก็บความรู้ออนไลน์เท่ากับ 76.11

2.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 20 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังเรียนด้วยแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

การทดสอบ	n	x	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{D}$	$S.D._D$	t	p
ก่อนการใช้	19	72	31.37	4.92	25.68	6.46	17.32*	0.0000
หลังการใช้	19	72	57.05	4.08				

*p<.05

จากตาราง 20 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนโดยการทำแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ แบบอัตนัยจำนวน 6 ข้อ โดยกลุ่มทดลองจำนวน 19 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนร้อยละ 43.57และผลการวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 79.24 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

จุดมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อทดลองและใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศึกษาผลการใช้โดย

2.1 ศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 เปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับเกณฑ์

สรุปผลการวิจัย

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.1 ในการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ โดยการสังเคราะห์จากนักการศึกษาจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีขั้นตอนการเรียนรู้จำนวน 6 ขั้นตอน คือขั้นที่ 1ขั้นกำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ขั้นพิจารณาประเด็น ขั้นที่ 3 ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน ขั้นที่ 4 ขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบออนไลน์ ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปวิธีการแก้ปัญหา

และขั้นที่ 6 ขั้นจัดเก็บความรู้ออนไลน์ ทำให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้ คือ กิจกรรมที่ 1 รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งข้อมูลทางสื่อโทรทัศน์ กิจกรรมที่ 2 รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งเรียนรู้ข้อมูลทางสื่อวิทยุ กิจกรรมที่ 3 รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งเรียนรู้ข้อมูลทางสื่อหนังสือพิมพ์กิจกรรมที่ 4 รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งเรียนรู้ข้อมูลทางสื่อนิตยสารวารสาร กิจกรรมที่ 5 รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งเรียนรู้ข้อมูลทางสื่ออินเตอร์เน็ต และ กิจกรรมที่ 6 เรียนรู้ข้อมูลแหล่งเรียนรู้ข้อมูลตามธรรมชาติ

1.2 การตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้งกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากและมากที่สุดตามลำดับ ($\bar{x}$ = 4.33 ,4.67 , S.D.= 0.58, 0.58)

1.3 การตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษา และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองโป่ง อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 ปีการศึกษา 2557 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษา และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในด้านภาษาที่ใช้ในทุกกิจกรรมมีความเหมาะสม แต่ต้องปรับปรุงในด้านเนื้อหาและเวลาในการทำกิจกรรมที่ 6 เพราะ เนื้อหาที่ใช้สอนเกินกว่าเวลาที่กำหนด โดยผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเวลา

1.4 การตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองบัวขาว อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์เขต 3 ปีการศึกษา 2557ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 คน พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.45/79.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

1.5 การตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์เขต 3 ปีการศึกษา 2557ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 33 คนพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.86/77.44 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2. ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 ผลการศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ระดับความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองฯ แต่ละกิจกรรมมีภาพรวมคะแนนของผู้เรียนเฉลี่ยร้อยละ 80.18 และผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหาเท่ากับ 80.56 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นพิจารณาประเด็นเท่ากับ 80.79 ขั้นที่ 3 ขั้นหาเหตุผลสนับสนุนเท่ากับ 82.22 ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอเหตุผลแบบออนไลน์เท่ากับ 87.50 ขั้นตอนที่ 5 สรุปและอภิปรายผลเท่ากับ 73.89 และขั้นตอนที่ 6 จัดเก็บความรู้ออนไลน์เท่ากับ 76.11

2.1 การเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการศึกษาปีที่ 5 พบว่าผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนประกอบการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า มีความเหมาะสมระดับมากและมากที่สุดตามลำดับ($\bar{x}$ = 4.33 ,4.67 , S.D.= 0.58, 0.58) และเมื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 79.86/77.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ทั้งนี้เนื่องมาจากกระบวนการการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยได้สร้างตามขั้นตอนเริ่มจากการวิเคราะห์โครงสร้างหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 ชื่อหน่วย เรียนรู้ข้อมูล มาตรฐาน ง 3.1 ตัวชี้วัดที่ 1 ค้นหารวบรวม ข้อมูล ที่สนใจ และเป็นประโยชน์ จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ในการรู้เท่าทันสื่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคระดมสมองร่วมกับสื่อสังคมตามแนวคิดของนักการศึกษาจำนวน 3 ท่าน โดยผ่านการสังเคราะห์โดยผู้วิจัย แล้วจึงดำเนินการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้มีการตรวจสอบแก้ไขส่วนที่บกพร่องของกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำไปทดลองกับนักเรียนจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบเนื้อหา ภาษาและเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งดำเนินการแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังบกพร่องอยู่ แล้วนำมาหาประสิทธิภาพกับนักเรียนจำนวน 9 คน พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่1,2,3,4,5 และ 6 มีประสิทธิภาพกระบวนการเป็น 75.16, 75.49, 76.14, 78.43, 79.08 และ 80.39 ตามลำดับ และมีประสิทธิภาพกระบวนการรวมเฉลี่ยเท่ากับ 77.45 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็น 83.33, 77.78, 75.00, 80.56, 84.72 และ 72.22 ตามลำดับมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์รวมเฉลี่ยเท่ากับ 79.17 นั้นคือกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.45 / 79.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 75/75 เมื่อนำมาหาประสิทธิภาพกับนักเรียนจำนวน 33 คนพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1,2,3,4,5 และ 6 มีประสิทธิภาพกระบวนการเป็น 75.13, 77.27, 79.68, 81.02, 81.82 และ 84.22 ตามลำดับและมีประสิทธิภาพกระบวนการรวมเฉลี่ยเท่ากับ 79.86 มีประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็น 75.25, 75.76, 76.26, 77.02, 77.27 และ 83.08 ตามลำดับประสิทธิภาพของผลลัพธ์รวมเฉลี่ย

เท่ากับ 77.44 นั้นคือ กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.86/77.44 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 75/75 อาจเป็นเพราะจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีสอดคล้องและเหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน การจัดกิจกรรมสอดคล้องกับลักษณะของเนื้อหาวิชา อีกทั้งการจัดกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนส่งผลให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องไม่สับสนและสามารถโยงความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่เรียนได้ มีการจัดลำดับขั้นตอนโดยเริ่มจากง่ายไปยาก จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ได้ดี กิจกรรมน่าสนใจ โดยใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมและตรงกับความสนใจของผู้เรียน จิราภรณ์ บุญประเสริฐและคณะ(2550, หน้า58) ทำนองเดียวกับชัยเดช บุญสอน (2554)ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การแก้ปัญหาการควบคุมหุ่นยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน พบว่า มีประสิทธิภาพ 84.11/82.16 อาจเป็นเพราะได้ดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนาบทเรียนออนไลน์ซึ่งเป็นการพัฒนาอย่างเป็นระบบตั้งแต่การกำหนดจุดมุ่งหมายการศึกษา วิเคราะห์เนื้อหา การวางแผนการดำเนินการ พัฒนาการจนถึงการทดลองตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา มีการนำวิธีวิเคราะห์ระบบมาใช้ในการจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของวัยของผู้เรียน โดยอาศัยหลักการการออกแบบสื่อที่หลากหลาย มีการประสมประสานของเทคโนโลยีทางด้านภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว และเสียงส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างองค์ความรู้ ประกอบหลักการและทฤษฎีการเรียนต่างๆเข้ามาช่วยในการพัฒนาบทเรียน และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกเนื้อหาตามลำดับจากง่ายไปสู่ยากได้ และผ่านการตรวจสอบแก้ไขจากข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ด้านสื่อ และการนำเสนอด้านการวัดและการประเมินผล และด้านการสอนทำให้บทเรียนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังที่ แฮนนาฟิน และ แพ็ค (1988)อ้างอิงใน ณัฐกร สงคราม(2554,หน้า 15)กล่าวว่า การสร้างบทเรียนเพื่อการเรียนรู้ที่ดีควรสร้างขึ้นตามวัตถุประสงค์ของการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ผู้สอนกำหนดไว้ บทเรียนควรเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนสอดคล้องกับระดับความรู้และความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป สอดคล้องกับการออกแบบการเรียนรู้ได้มีสอดคล้องกับการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ อ้างอิงใน จีระ งอกศิลป์ (2553,หน้า 174-175)ในขั้นตอนที่ 3 โดยการเรียนเนื้อหาจากง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยาก และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตเหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอนจนเกิดการเรียนรู้

2. ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมด้วยเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1 ผลการศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การศึกษาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองในภาพรวมผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.18 โดยขั้นตอนนำเสนอเหตุผลแบบออนไลน์มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือร้อยละ 87.50 และเมื่อนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างและเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองฯ พบว่าความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองฯหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองฯ พบว่า ผลคะแนนของการวัดด้วยแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองฯสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ในขั้นตอนนำเสนอเหตุผลแบบออนไลน์นั้นผู้เรียนได้ร่วมกันแสดงเหตุผลร่วมกันแบบออนไลน์ ซึ่งในขั้นนี้ผู้เรียนได้ใช้คอมพิวเตอร์ในการสืบค้นข้อมูล สรุปผลร่วมกัน และใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในการตอบคำถามและเกิดความสนุกสนานการจากใช้แหล่งเรียนรู้ต่างๆในการตอบคำถามและสรุปประเด็นพร้อมอ้างอิงเหตุผลที่สนับสนุนในการตอบคำถามนั้นๆ โดยในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้นผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมหรือเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวของผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ผู้เรียนสามารถเกิดความเข้าใจจากการได้เรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์และอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียนแต่ละคนที่มีไม่เท่ากันและย่อมเกิดความหลากหลายในการคิด อันเนื่องมาจากความแตกต่างกันทางด้านประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละคน และนอกจากนี้ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลเพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมมาทำการคิดวิเคราะห์ ประเมินค่าและนำไปสู่การสรุปเป็นองค์ความรู้ในการรู้เท่าทันสื่อ โดยสามารถผลิตหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ และเห็นประโยชน์ของการเรียนเรื่องนั้นๆ โดยในขั้นกำหนดปัญหาสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจจากเรื่องราวสถานการณ์ที่นำมาให้ผู้เรียนได้เลือกในการเรียนรู้ และเห็นว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในสังคมผู้เรียนเลือกปัญหาที่สมาชิกในกลุ่มมีความสนใจร่วมกันส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและสังคมแบบประชาธิปไตยใช้เหตุผลในการ

ตัดสินใจ อีกทั้งทำให้ผู้เรียนได้มีการร่วมกันคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาศึกษาทำความเข้าใจและนำข้อมูลความรู้มาใช้ในการตัดสินใจพิจารณาเพื่อนำไปสู่การประเมินค่า โดยการคิดวิเคราะห์พร้อมทั้งหาข้อสรุปและวิธีการแก้ปัญหา สามารถทำให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาตัดสินใจเพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาร่วมกันได้แลกเปลี่ยนความรู้กัน ขั้นพิจารณาประเด็น สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ โดยแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น และแบ่งปันความคิดกัน และพิจารณาองค์ประกอบที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากสื่อ และขั้นหาเหตุผลสนับสนุน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในสืบค้น รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูล ผู้เรียนจะเกิดความสามารถในการจัดระบบข้อมูล และขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบออนไลน์ สามารถทำให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน และส่งเสริมทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยีและมีความสามารถในการสรุปอ้างอิงสรุปและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น จากนั้นในขั้นสรุปวิธีการแก้ปัญหา สามารถทำให้ผู้เรียนได้จำแนกข้อสรุปอย่างมีเหตุผล น่าเชื่อถือ ให้เกิดการประเมินค่าข้อมูล และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อโดยขั้นตอนทั้ง 6 ขั้นจัดเก็บความรู้ออนไลน์ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ผู้เรียนจะได้สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ดังที่ สมประสงค์ ชัยโฉม (2532, หน้า 20) ได้กล่าวไว้ว่า การระดมสมองคือการจัดประสบการณ์หรือการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหาโดยการเสนอความคิดเพื่อหาคำตอบกันรวมกลุ่มเพื่อระดมความคิดนี้จะช่วยฝึกการอยู่ร่วมกันทางสังคมรู้จักการประนีประนอมต่อข้อขัดแย้งและยอมรับเหตุผลซึ่งกันและกัน และนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพและสุดท้ายผู้เรียนต้องได้ไปสร้างงานหรือแก้ปัญหาที่มีความหมายต่อชีวิตทำให้โลกแห่งความเป็นจริงเมื่อพิจารณาร้อยละคะแนนเฉลี่ยแต่ละขั้นพบว่าขั้นตอนที่ 4 นำเสนอเหตุผลแบบออนไลน์มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือร้อยละ 87.50 อาจเป็นเพราะการนำเสนอข้อมูลต่างๆผู้เรียนแต่ละคนมีความถนัดเพราะใช้อยู่บ่อยครั้งในชีวิตประจำวัน จนเกิดความสามารถในการเข้าถึงหรือการใช้สื่อเทคโนโลยี สามารถนำเรื่องที่เรียนไปใช้ประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันหรือแก้ไขสถานการณ์ในปัจจุบันได้ดังที่ สุภารัตน์ แก้วสุทธิ(2553)ได้ศึกษา ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการลำลูกกา ผลการวิจัยสรุปว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียน และความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้โดยมีแนวโน้มว่าความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียน และความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ของนักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่ง

สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิธร สุดประโคน (2555) จากผลการวิจัย บทเรียนบนเว็บที่ประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่ 5 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ระหว่างและหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่ได้เรียนผ่านบทเรียนบนเว็บที่สร้างขึ้นโดยประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.05 โดยการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วยการใช้สื่อสังคม เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้สื่อสังคมและเสริมสร้างสมรรถนะของความมีเหตุมีผล การประเมินผลและตรวจสอบ โดยใช้กิจกรรมของสื่อสังคมในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้ Poore (2013 ,หน้า 6-9) และสอดคล้องกับแนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบของ การเข้าถึงสื่อ คือการที่ผู้เรียนจะมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อผู้เรียนจะต้องได้รับสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มที่และรวดเร็ว สามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง อีกทั้งต้องมีความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอย่างมีระบบ จัดกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนเพื่อผู้เรียนได้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องไม่สับสนและสามารถโยงความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่เรียนอย่างเป็นระบบ การจัดลำดับขั้นตอนเริ่มจากง่ายไปยาก และจากการอภิปรายกลุ่มย่อยไล่ไปยังระดับกลุ่มห้องเรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ ได้ดี โดยผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรม 6 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมจัดให้ผู้เรียนได้เรียนโดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง เพื่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อแต่ละประเภท ได้แก่ สื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ สื่อหนังสือพิมพ์ สื่อนิตยสารวารสาร สื่ออินเตอร์เน็ต และจากแหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ ซึ่งผู้เรียนได้ฝึกทักษะการรู้เท่าทันสื่อตามองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อขององค์การ UNESCO ที่ละขั้นตอนของกิจกรรมโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ตามแนวคิดของนักศึกษาจำนวน 3 ท่าน ที่ผ่านการสังเคราะห์โดยผู้วิจัยโดยเริ่มจาก

ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดปัญหา นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 คน โดยในกลุ่มมีเด็กเรียนเก่ง 1 คน เรียนปานกลาง 1 คน และเด็กเรียนอ่อน 1 คน ครูนำเสนอประเด็นข่าวที่กำลังเป็นที่สนใจของสังคมในสัปดาห์นั้นๆ 3 ประเด็น นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่คนในกลุ่มมีความสนใจร่วมกันเพียง 1 ปัญหา

ขั้นที่ 2 ขั้นพิจารณาประเด็น ผู้เรียนในกลุ่มร่วมกันตอบปัญหาจากประเด็นที่ครูกำหนด ตามข่าวหรือเรื่องที่กลุ่มของตนเองเลือกลงในใบกิจกรรม เรื่อง รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งข้อมูลต่างๆ โดยมีประเด็นต่างๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต เพื่อหาข้อมูลสนับสนุนการตอบคำถามของตนเองในใบกิจกรรมที่ เรื่อง วิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้กระบวนการระดมสมองภายในกลุ่มของตนเองพิจารณาประเด็นต่างๆ

ขั้นที่ 4 ขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบนักเรียนนำเสนอเหตุผลแบบ Real-time ผ่าน Google document กับเพื่อนในชั้นเรียนโดยครูจัดทำรูปแบบการนำเสนอข้อมูลไว้ให้

ขั้นที่ 5 สรุปวิธีการแก้ปัญหา นักเรียนและครู ร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่สื่อพยายามนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ

ขั้นที่ 6 จัดเก็บความรู้ออนไลน์นำเสนอความรู้ผ่านสื่อสังคม Facebook ในกลุ่มห้องเรียนของตนเอง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าวิธีการสอนโดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง แต่ละขั้นตอนมีการเชื่อมโยงกันระหว่างเทคนิคระดมสมองร่วมด้วยกับการใช้สื่อสังคม ซึ่งในแต่ละขั้นตอนผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะอย่างเสรี มีความสบายใจ ทำให้ได้ความคิดที่กว้างขวางอีกทั้งยังได้ความคิดที่แปลกใหม่และอาจนำไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือได้แนวคิดข้อคิดต่างๆ ในการใช้และเรียนรู้สื่ออย่างเท่าทันด้วยความระมัดระวัง อีกทั้งการนำสื่อสังคมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เสริมสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากสื่อสังคมเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงและช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของความมีเหตุมีผล และสามารถสรุปแนวคิดและสร้างองค์ความรู้ในการรู้เท่าทันสื่อได้ด้วยตนเอง และสามารถจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ในการเลือกเรียนรู้ข้อมูลจากสื่อ และมีการเชื่อมโยงความคิดด้วยการระดมสมองมาเป็นการเรียนที่ตั้งอยู่บนทั้งแนวคิดทางการเรียนการสอนในการรู้เท่าทันสื่อ คือทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ช่วงก่อน

คริสต์ศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีของกลุ่มที่เน้นการรับรู้และเชื่อมโยงความคิดและทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง คือผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่เรียนและวิธีเรียนด้วยตนเอง ลงมือกระทำและยอมรับผลของการตัดสินใจหรือการกระทำของตนเอง โดยในทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้กล่าวว่า ผู้เรียนจะได้สร้างความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์รวมทั้งโครงสร้างทางปัญญาและความเชื่อที่ใช้ในการแปลความหมายจากเหตุการณ์และสิ่งต่างๆ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องจัดกระทำกับข้อมูล นอกจากกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ภายในสมองแล้วยังเป็นกระบวนการทางสังคมด้วยการสร้างความรู้จึงเป็นกระบวนการทางด้านสติปัญญาและสังคมควบคู่กันไป อ้างอิงใน(จีระ งอกศิลป์,2553,หน้า155) จากการทำวิจัยในครั้งนี้ พบว่า เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองไประยะหนึ่งนักเรียนจะเกิดความคุ้นเคยในการทำกิจกรรมแต่ละขั้นตอนของการสอน โดยนักเรียนสามารถจดจำขั้นตอนต่างๆได้ตามลำดับทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการใช้กลวิธีระดมสมองร่วมกับสื่อ ในการวิเคราะห์สื่อ เช่น เมื่อนักเรียนได้รับสื่อแต่ละชนิด ใบกิจกรรมต่างๆ ที่ครูเสนอแก่นักเรียน นักเรียนจะสำรวจ เรื่อง ที่ครูยกตัวอย่างมาให้เลือกอภิปรายตั้งใจศึกษา อ่าน และตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ได้เรียนรู้ทันที โดยครูไม่ต้องบอกซึ่งการกระทำดังกล่าวแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความตระหนักรู้ว่าตัวเองกำลังศึกษาอะไร และต้องการสิ่งใดจากศึกษาและนักเรียนจะอยู่ในภาวะที่มีการประเมินตรวจสอบความเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่อโดยไม่รู้ตัวในการประเมินและการตรวจสอบความเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่อ ยังต้องใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญามาช่วยตรวจสอบความเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่อ นั่นคือนักเรียนจะต้องได้รับประสบการณ์และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมมากๆ ได้ค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเองส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระและสอนการคิดแบบรวบยอดเพื่อช่วยส่งเสริมการคิดของผู้เรียน ตามที่ เพียเจต์ และบรุนเนอร์ (อ้างอิงใน จีระ งอกศิลป์, 2553 หน้า 151) ได้อธิบายว่า การที่ผู้เรียนจะเกิดพัฒนาการทางสติปัญญาได้นั้นจะต้องพัฒนาสติปัญญาของบุคคลที่เป็นไปตามวัยและเชื่อว่ามนุษย์เลือกที่จะรับรู้สิ่งที่ตนเองสนใจและการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการการค้นพบด้วยตนเอง ดังนั้น การให้เนื้อเรื่องที่น่าสนใจในการศึกษาแก่ผู้เรียนจะส่งผลให้ผู้เรียน เลือกที่จะรับรู้สิ่งที่ตนเองสนใจ จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สามารถเชื่อมโยงความรู้ในชั้นเรียนกับชีวิตประจำวันเข้าด้วยกันได้อย่างสมดุล และฝึกให้นักเรียนพัฒนาทักษะกระบวนการคิด ตามแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนของ ดร.วิชัย ตันศิริ อ้างอิงใน นายธเนศ เจริญทรัพย์ (2557,ระบบออนไลน์) กล่าวไว้ว่า กระบวนการเรียนการสอน ควรมุ่งเน้นการแสดงความคิด การฝึกให้ผู้เรียนได้มองกว้างและมองไกล มีความเข้าใจในระดับมหัพภาคและสามารถวิเคราะห์แยกแยะได้ในระดับจุลภาค โดยขั้นตอนของกิจกรรม

ยังส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจว่าความรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แต่ในเฉพาะหนังสือหรือในชั้นเรียนเพียงเท่านั้น จากการให้สืบค้นข้อมูลบนอินเตอร์เน็ต ดังนั้นครูควรเชื่อมช่องว่างระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ ทำให้นักเรียนเกิดความชำนาญในเรื่องที่นักเรียนสนใจ และสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิต สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนต้องได้รับโอกาสในการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติจริง ลงมือทำจริงด้วยตนเอง ดังนั้น ครูผู้สอนจึงมีหน้าที่สร้างความกระตือรือร้น และแรงจูงใจในการเรียนรู้ คอยกระตุ้น แนะนำในสิ่งที่นักเรียนสงสัย ต้องสร้างความใฝ่รู้ใฝ่เรียน พร้อมกันนั้นก็ฝึกฝนนักเรียนให้มีสมรรถนะที่สำคัญตามหลักสูตร อันได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ดังนั้น จะเห็นได้ว่าทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาช่วยให้กลวิธีการรู้เท่าทันสื่อทำให้นักเรียนรู้สึกตลอดเวลาว่าบทเรียนจากที่ผู้อื่นได้กระทำในสังคมที่ได้รับเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตนเอง อีกทั้งยังได้สร้างองค์ความรู้จากกรณีศึกษาที่ครูยกมาเป็นตัวอย่างเพื่อศึกษาเทคนิคในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆในสังคมของสื่อ และนอกจากนี้ผู้เรียนจะได้รู้เท่าทันทันสื่อในทุกองค์ประกอบ เช่น การเข้าถึงสื่อผู้เรียนจะได้สืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ ไม่บริโภคสื่อเพียงด้านเดียว 2.ผู้เรียนจะได้ทราบเรื่องราวหรือข้อมูลจากสิ่งที่สื่อนำเสนอหรือการทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่สื่อพยายามนำเสนอให้เราทราบ 3.ผู้เรียนจะได้ประเมินค่าโดยการพพิจารณาและตัดสินใจว่าเชื่อในเนื้อเรื่องนั้นๆหรือไม่ โดยจะได้นำเสนอเหตุผลสนับสนุนในการคิดนั้นผ่านการใช้เทคโนโลยีเพื่อก่อให้เกิดทักษะการใช้เทคโนโลยีและประการสุดท้ายคือผู้เรียนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งโดยการสร้างเรื่องราวนั้นใหม่หรือสร้างเป็นข้อสรุปของความรู้นั้นผ่านสื่อสังคม ซึ่งขึ้นอยู่กับความชอบและความถนัดของแต่ละคน และได้มีแนวคิดของมาสโลว์ที่กล่าวไว้ว่า มนุษย์ทุกคนมีความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติเป็นลำดับขั้น และตอบสนองความต้องการพื้นฐานนั้นอย่างพอเพียง ให้อิสรภาพและเสรีภาพแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้มีการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ในการรู้จักตนเองตามสภาพจริง ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนแบบระดมสมองที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างมีเสรี เพื่อให้ได้ความคิดด้านต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ให้ได้มากที่สุด เน้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกกลุ่มอย่างทั่วถึงและหลากหลาย โดยไม่สรุปหรือโต้แย้ง หลังจากนั้นจึงนำประเด็นทั้งหมดไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ตามตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการรู้เท่าทันสื่อ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไปจากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ดังนี้

1.1 ในการนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปใช้ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจขั้นตอนในการจัดกิจกรรมให้ชัดเจนเตรียมสื่อให้พร้อมและเพียงพอสำหรับนักเรียนทุกคนและควรบันทึกหลังสอนเพื่อให้ทราบปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการแก้ไขเพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะในขั้นของการนำเสนอเหตุผลแบบออนไลน์นั้น ผู้สอนจะต้องสร้างไฟล์ขึ้นใหม่บนระบบของ Google Document ซึ่งแต่ละห้องไม่ควรใช้ไฟล์ในการนำเสนอข้อมูลไฟล์เดียวกัน เพื่อง่ายต่อการวัดและประเมินผล

1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในขั้นตอนการตั้งคำถามและการแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ได้เรียนรู้นักเรียนที่เรียนระดับปานกลางและอ่อนจะไม่ค่อยแสดงออกและขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ส่วนนักเรียนที่เก่งก็จะนำงานไปทำคนเดียว ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องหาวิธีการแก้ไขโดยการให้นักเรียนทุกคนได้ออกมาทั้งกิจกรรมที่ครูจะสามารถตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนแรกจนทราบถึงปัญหาและข้อบกพร่องในการเรียนรู้ของนักเรียนและช่วยเหลือแก้ไขได้อย่างทันท่วงที

1.3 ในการเลือกเรื่องที่นำมาเป็นบทในการอ่านครูควรเลือกเรื่องที่มีความทันสมัยเป็นปัจจุบันที่ยังอยู่ในความสนใจของสังคมและผู้เรียน และต้องเหมาะสมกับวัยโดยเลือกเรื่องตามความสนใจของนักเรียนโดยครูผู้สอนควรคำนึงถึงความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลแต่ละคนในชั้นเรียน

1.4 ครูผู้สอนควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนการทำกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 6 ขั้นของการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ปัญหาที่พบในช่วงแรกของการทำกิจกรรมคือนักเรียนไม่เข้าใจวิธีการสอนชนิดนี้จึงทำให้ขั้นตอนเป็นไปด้วยความล่าช้า ดังนั้นครูควรให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจถึงขั้นตอนทั้ง 6 ทำให้การดำเนินการสอนล่าช้าไม่ทันเวลา

1.5 ในการจับกลุ่มผู้เรียนที่มีนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ความจับให้มีความเหมาะสมเพราะการที่เรานำผลสัมฤทธิ์มาจับกลุ่มเองและขาดประสบการณ์ อาจส่งผลให้ผู้เรียนในกลุ่มไม่ได้คละกันจริงตามที่ต้องการ

2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปในการทำวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยขอเสนอแนะประเด็นที่ควรนำมาศึกษาคือ

2.1 นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองไปบูรณาการในการสอนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นหรือในรายวิชาต่างๆ ด้วย

2.2 ควรพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ในรายวิชาอื่นๆเพื่อเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตของผู้เรียน

2.3 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ควรเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับโทษและประโยชน์ในการใช้สื่ออย่างไม่เท่าทันด้วย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แล้วไปใช้จริง

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. (พิมพ์ครั้งที่ 3) กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี**. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นเมื่อ 13 12 2557, จาก www.krujongrak.com/curriculum/in_work_51.doc.

เกษม สาหร่ายทิพย์. (2543). **ระเบียบวิธีวิจัย**. (3). นครสวรรค์: นิวเสรีนคร.

เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. Social Media **สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา**. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นเมื่อ 21 12 2557, จาก http://www.ejournal.su.ac.th/upload/556.pdf.

จีระ งอกศิลป์. (2553). **วิชาการศึกษา**. (1). ชัยภูมิ: ชัยภูมิ.

จิราภรณ์ บุญประเสริฐ. (2550). **การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หน่วยการเรียนรู้เรื่องไฟฟ้า กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ชวลิต ชูกำแพง. (2550). **การประเมินการเรียนรู้**. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ชัยเดช บุญสอน. (2554). **การพัฒนากระบวนการเรียนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาการควบคุมหุ่นยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ ค.อ.บ., เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2525). **เทคโนโลยีและสื่อการศึกษา**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ชนาธิป พรกุล. (2555). **การออกแบบการสอน**. (3). กรุงเทพฯ : วี.พริ้นท์.

ณัฐกร สงคราม. (2554). **การออกแบบและพัฒนามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้**. (2). กรุงเทพฯ: วี.พริ้นท์.

บุบผา เมฆศรีทองคำ. (04- 06 2011). **การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิถีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ**. สืบค้นเมื่อ 15 12 2557, จาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/april_june_11/.

พรประภา อั๋นดอนกลอย. (2556). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม., นเรศวร, พิษณุโลก.

พรทิพย์ เย็นจะบก. (-- 10 2552). **ถอดรหัสลับความคิดด้วยการรู้เท่าทันสื่อ**. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นเมื่อ 14 12 2557, จาก http://www.google.co.th/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCMQFjAB&url=http%3A%2F%2Fresource.thaihealth.or.th%2Fsystem%2Ffiles%2Fdocuments%2Fthdrhas_labkhwaamkhid_ephuuekaarruuethaathansuue_khuumuuekaareriiynruuethaathansuue.pdf&ei=4tCKVfCwK4_buQTw7oKgDQ&usg=AFQjCNEHzZexuYV4YItGpUMkUi9ZG6sbVA&sig2=NZIzg0ET-RZi0N0yR1XsJg.

พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์. **สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต**. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นเมื่อ 21 12 2557, จากhttp://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf.

โตมร อภิวันท์ธนากร. (2551). **คู่มือจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ**. (2). กรุงเทพฯ : แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน.

นพพร สุนะ. (2556). **การรู้เท่าทันสื่อในการใช้สื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยแม่โจ้.

ประชาสรรค์ แสนภักดี. **การระดมสมอง**. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นเมื่อ 21 12 2557, จาก http://www.prachasan.com/km1/brainstorming.pdf.

วิลาวัลย์ เอี่ยมเจริญ. (ม.ป.ป.)**เทคนิควิธีการสอนด้วยการระดมสมอง**. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นเมื่อ 29 12 2557, จากhttp://www.bloggang.com/mainblog.php?id=talatoppy&month=20-12-2007&group=2&gblog=2.

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). **เอกสารประกอบการสอน 0506703 พัฒนาการเรียนการสอน**. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วรางคณา โตโพธิ์ไทย. **การพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ชุดฝึกอบรม เรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์**. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นเมื่อ 13 12 2557, จาก http://www.stou.ac.th/eknowledge/Upload/2556/17.

ศศิธร สุดประโคน. (2555). **ผลของบทเรียนบนเว็บที่มีการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.

สุภารัตน์ แก้วสุทธิ. (2553). **พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทันสื่อ และพฤติกรรมการป้องกันตัวเอง จากการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ต**. วิทยานิพนธ์ นศ.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

สุกัญญา อุทามนตรี. (2553). **ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบเน้นประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย**. วิทยานิพนธ์ . เกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

สุกัลยา อุบลรัตน์. (2554). **ผลการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบบูรณาการเชิงวิธีการซึ่งสอดคล้องกับความสามารถทางพหุปัญญาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล เรื่อง กำหนดการเชิงเส้น และความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม., ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สุชาดา จักร์พิสุทธิ์. (24 04 2008). Media Literacy : **การรู้เท่าทันสื่อ**. สืบค้นเมื่อ 12 12 2557, จาก http://www.thaigoodview.com/node/726.

สุมน อมรวิวัฒน์. (2555). **พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. (1). กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

สุรางคณา วายุภาพ. **รายงานผลการสำรวจการใช้อินเตอร์เน็ตในประเทศไทยปี** 2557. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นเมื่อ 15 12 2557, จาก http://www.m-society.go.th/ewt_news.php?nid=13510.

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (16 12 2557). **สื่อโซเชียลมีเดียหรือสื่อสังคมในหลักสูตรและการสอน**. สืบค้นเมื่อ 19 12 2557, จาก http://www.nonedu2.net/km/index.php?name=research&file=readresearch&id=19.

สุวิทย์ มูลคำ. (2550). **กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์**. (4). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำ. (2550). **กลยุทธ์การสอนคิดอย่างมีวิจารณญาณ**. (4). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

อภิกา จัตุกุล. (2547). **ผลการใช้การสอนแบบระดมสมอง ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีระดับความฉลาดทางอารมณ์ต่างกัน**. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม., เชียงใหม่, เชียงใหม่.

อารี แสงขำ. (2550). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. สารนิพนธ์ กศ.ม., ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

อุลิชษา ครุฑะเสน. (2551). **แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน**. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สืบค้นเมื่อ 29 12 2557, จาก http://www.ejournal.su.ac.th/upload/726.pdf

อนงค์นาฏ รัศมีเวียงชัย. (2555). **การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนชุมชนประชาธิปัตย์วิทยาคาร**. โครงการวิจัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.

ภาคผนวก ข คะแนนความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 21 คะแนนแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	2	3	$\overline{X}$	S.D	ระดับความเหมาะสม
กิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม(Social Media) ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง						
- ขั้นกำหนดปัญหา สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการทำงานแบบเป็นทีม มีการตัดสินใจเลือกและมีความสนใจปัญหาร่วมกัน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
- ขั้นพิจารณาประเด็น สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ โดยแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น และแบ่งปันความคิดกัน และพิจารณาองค์ประกอบที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากสื่อ	5	4	4	4.33	0.58	มาก

ตาราง 21 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	2	3	$\overline{X}$	S.D	ระดับความเหมาะสม
- ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในสืบค้น รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูล ผู้เรียนจะเกิดความสามารถในการจัดระบบข้อมูล	4	4	3	3.67	0.58	มาก
- ขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบออนไลน์ สามารถทำให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน และส่งเสริมทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยีและมีความสามารถในการสรุปอ้างอิงสรุป และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	4	4	4	4.00	0.00	มาก
- ขั้นสรุปวิธีการแก้ปัญหา สามารถทำให้ผู้เรียนได้จำแนกข้อสรุปอย่างมีเหตุผลน่าเชื่อถือ ให้เกิดการประเมินค่าข้อมูลและประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ	5	4	4	4.33	0.58	มาก
- ขั้นจัดเก็บความรู้ออนไลน์ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ผู้เรียนจะได้สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม	5	3	4	4.00	1.00	มาก
เฉลี่ย	4.67	4.00	3.83	4.33	0.58	**มาก**

ตาราง 22 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\overline{X}$	S.D	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3			
แผนการจัดการเรียนรู้						
1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด						
1.1 ตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ด้านสาระสำคัญ						
2.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องและครอบคลุมกับหน่วยการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.5 มีความชัดเจนในภาษาที่ใช้	4	4	4	4.00	0.00	มาก
3. ด้านสาระการเรียนรู้						
3.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 มีประโยชน์ต่อผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้	4	4	4	4.00	0.00	มาก
3.4 จัดเรียงลำดับความยากง่ายของเนื้อหาได้เหมาะสม	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 22 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\overline{X}$	S.D	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3			
4. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ	5	4	4	4.33	0.58	มาก
4.4 เหมาะสมกับระดับชั้นเรียน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
4.5 ครอบคลุมทั้งด้านความรู้และทักษะกระบวนการ	5	4	4	4.33	0.58	มาก
4.6 สามารถนำไปใช้ปฏิบัติจริงได้	4	5	4	4.33	0.58	มาก
5. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.3 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.4 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.5 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการระดมพลังสมอง	4	4	4	4.00	0.00	มาก
5.6 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้สื่อสังคมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
5.7 รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความสามารถให้ผู้เรียนได้รู้เท่าทันสื่อ	5	4	4	4.33	0.58	มาก

ตาราง 22 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	2	3	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
5.8 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
5.9 ขั้นตอนถูกต้องชัดเจน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
5.10 ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้แหล่งเรียนรู้และทักษะในการสืบค้นข้อมูลเพื่อแสวงหาความรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
5.11 เรียงลำดับการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
6. ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้						
6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
6.3 สื่อที่ใช้สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
6.4 เหมาะสมกับวัยและเวลา	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
7. ด้านการวัดผลประเมินผล						
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรม	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 22 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	2	3	$\overline{X}$	S.D	ระดับความเหมาะสม
7.3 สอดคล้องกับองค์ประกอบของความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
7.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินสอดคล้องกับวิธีวัด	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
7.5 กำหนดเกณฑ์การวัดและการประเมินผลที่เข้าเรียนง่ายและเหมาะสมกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
7.6 สามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ปฏิบัติจริงได้ชีวิตประจำวัน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย				4.59	0.58	
รวมเฉลี่ย				4.46	0.58	

ภาคผนวก ค แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อกับตัวชี้วัด

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อมีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อกับตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ และพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนนการพิจารณา” ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

+ 1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นมีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นมีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้

- 1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นไม่มีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ 1.การเข้าถึงสื่อทุกประเภทซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจสังคมและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย(การเข้าถึง/การใช้) 2.พัฒนาทักษะสำหรับการวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ(การเข้าใจและประเมินค่า) 3.ส่งเสริมผลผลิต การสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ในสื่อแขนงต่างๆ(การสร้างสรรค์)	ข้อ1 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อโทรทัศน์) **เรื่อง หญิงอินเดียกินทรายวันละกิโล เผยไม่เคยเจ็บป่วย-มีสุขภาพดี** สำนักข่าวต่างประเทศรายงานข่าวสุดตะลึง หลังพบหญิงชาวอินเดียกินทรายวันละ 1 กิโลกรัม ทุกวันจนเป็นกิจวัตรมานานหลายสิบปี และยังคงมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง ไม่เคยเจ็บป่วยอีกด้วย "สุดามา เดวี" หญิงชราผู้เปี่ยมไปด้วยความมีชีวิตชีวาและสุขภาพดี ระบุว่าได้ลองลิ้มรสทรายเป็นครั้งแรกตอนอายุ 10 ปี เพียงเพราะโดนเพื่อนท้าให้กิน แต่ก็ไม่มีใครคาดคิดว่านั่นจะเป็นจุดเริ่มต้นที่หยุดไม่ได้ ทำให้เธอเสพติดการกินทรายนับแต่นั้นเป็นต้นมา รายงานข่าวระบุว่า เดวีกินทรายวันละ 1 กิโลกรัมทุกวัน วันละ 3-4 ครั้ง แต่ไม่เคยเจ็บป่วย และยังพบว่าการกินทรายทำให้มีสุขภาพแข็งแรง เธอเพียงแค่กินทรายเหมือนเป็นอาหารเสริมแต่มันไม่ใช่อาหารหลัก หญิงชรามีลูกชาย 3 คน ลูกสาวอีก 1 คน จากเดิมที่เคยมีลูกชาย 7 คน และลูกสาว 3 คน แต่ก็ไม่มีใครกินทรายได้เหมือนเธอสักคน โดยก่อนแต่งงานพ่อและพี่ชายเป็นคนจัดเตรียมทรายไว้ให้เธอ แต่หลังจากแต่งงานหน้าที่นั้นก็ตกเป็นของสามีแทน ขณะที่แพทย์ต่างรู้สึกช็อกเมื่อทราบข่าว ที่น่าแปลกใจคือ เจ้าตัวไม่เคยมีอาการเจ็บป่วยอาจจะเป็นเพราะความน่าพิศวงของร่างกายมนุษย์ที่ยังคงหาคำตอบไม่ได้ วันออกอากาศ : วันที่ 15 พฤษภาคม 2558 เรื่องเล่าเช้านี้			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	-1
(การเข้าถึง/การใช้)	1.1 ข่าวนี้มีแหล่งที่มาจากสื่อ			
(การเข้าใจ)	1.2 ให้นักเรียนสรุปใจความสำคัญ			
(ประเมินค่า)	1.3 นักเรียนเชื่อถือข้อมูลนี้หรือไม่ เพราะเหตุใดจงอธิบาย			
(การสร้างสรรค์)	1.4 ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่อง “หญิงอินเดียกินทรายวันละกิโล เผยไม่เคยเจ็บป่วย-มีสุขภาพดี” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน			
(การเข้าถึง/การใช้)	ข้อ 2 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อโทรทัศน์)ใช้สถานการณ์เดียวกัน 2.1 ข่าวนี้มีแหล่งที่มาจากสื่อใด แล้วนักเรียนจะสามารถสืบค้นที่มาของข่าวนี้ได้หรือไม่ (การเข้าถึง/การใช้).....			
(การเข้าใจ)	2.2 สรุปใจความสำคัญของเรื่องได้ว่าอย่างไร คือ (การเข้าใจ).....			
(ประเมินค่า)	2.3 นักเรียนมีความคิดเห็นต่อข่าวนี้อย่างไร เชื่อได้หรือไม่ได้อย่างไร จงอธิบายเหตุผลประกอบ (ประเมินค่า)			
(การสร้างสรรค์)	2.4 ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่อง “หญิงอินเดียกินทรายวันละกิโล เผยไม่เคยเจ็บป่วย-มีสุขภาพดี” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน (การสร้างสรรค์)			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ 1.การเข้าถึงสื่อทุกประเภทซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจสังคมและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย(การเข้าถึง/การใช้) 2.พัฒนาทักษะสำหรับการวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ(การเข้าใจและประเมินค่า) 3.ส่งเสริมผลผลิต การสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ในสื่อแขนงต่างๆ(การสร้างสรรค์)	ข้อ 3 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อวิทยุ) **เรื่อง สมาธิสั้นจ๋า...เราจะดูแลคุณ** สมาธิสั้นมีอาการหลักๆ 3 อย่างได้แก่ 1.เด็กซุกซนอยู่ไม่นิ่ง 2.รับผิดชอบไม่ค่อยได้ 3. อาการฉุนเฉียวขี้โมโห เป็นในเด็กตั้งแต่เกิด สาเหตุใหญ่คือกรรมพันธุ์ สิ่งแวดล้อมเป็นพิษ หรือก่อนแม่ตั้งครรภ์พ่อกินเหล้าสูบบุหรี่ หรือโตขึ้นมามีอาการบาดเจ็บทางสมอง มีผู้ป่วยโรคนี้ที่ประเทศไทยประมาณ 20 ล้านคน เราจะสามารถเริ่มสังเกตเห็นอาการเหล่านี้ได้ตั้งแต่ 3 ขวบ เด็กจะฉลาดและพูดจาอย่างมีเหตุมีผล ก็เลยพ่อแม่จึงไม่ตั้งข้อสังเกตว่าลูกกำลังเป็นโรคสมาธิสั้น เด็กสมาธิสั้นจะเป็นเด็กที่ขาดความมั่นใจในตนเอง เนื่องจากพ่อ แม่ หรือเพื่อนจะปฏิบัติรุนแรงต่อเด็ก เพราะฉะนั้นเมื่อมีเกมเข้ามาก็จะติด เพราะในการเล่นเกมเขาคือผู้ชนะ ซึ่งส่วนใหญ่ของเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นเด็กโรคสมาธิสั้น โรคนี้สามารถหายได้หากได้รับการรักษา ต้องรักษาไปเรื่อยๆจนกระทั่งจะก้าวเข้าสู่วัยรุ่น แต่ถ้าเด็กรอดพ้นจากการถูกตีถูกว่าก็สามารถหายได้เช่นกัน ดังนั้นกิจกรรมของชมรมผู้ปกครองบุคคลสมาธิสั้นแห่งประเทศไทยก็คือให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองของเด็กสมาธิสั้น จัดกิจกรรมคลายทุกข์ให้คุณแม่ จัดกิจกรรมซึ่งสร้างความภาคภูมิใจให้แก่เด็กและพาเด็กไปเที่ยว เพราะปัจจัยที่จะทำให้อาการของเด็กสมาธิสั้นดีขึ้นก็คือ ยา ทาน ศีล ภาวนา ของพ่อ แม่ และคนรอบข้าง และการทำให้เด็กมีความสุข มีความภาคภูมิใจในตนเอง รายการวิทยุล้ำยุคเรื่องสุขภาพ โดย : นภัทร พุกกะณะสุต ประธานชมรมผู้ปกครองบุคคลสมาธิสั้นแห่งประเทศไทย			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
(การเข้าถึง/การใช้)	ข้อ 3 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อวิทยุ)จงสรุปความจากเนื้อเรื่อง “สมาธิสั้น จ๋า...เราจะดูแลคุณ” ……			
(การเข้าใจ)	นักเรียนคิดว่าเนื้อหาของสื่อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสิ่งใด ……			
(ประเมินค่า)	นักเรียนเชื่อถือข้อมูลนี้หรือไม่ เพราะเหตุใดจงอธิบาย ……			
(การสร้างสรรค์)	ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่อง “สมาธิสั้นจ๋าเราจะดูแลคุณ”ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน ……			
(การเข้าถึง/การใช้)	ข้อ 4 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อวิทยุ)ใช้สถานการณ์เดียวกันกับข้อ 3 ข่าวนี้มีแหล่งที่มาจากสื่อชนิดใด นักเรียนสามารถสืบค้นที่มาของข่าวได้หรือไม่อย่างไร(การเข้าถึง/การใช้)…… ……			
(การเข้าใจ)	จากบทความนี้ถ้าหากนักเรียนมีญาติที่กำลังตั้งครรภ์ เพื่อให้เด็กในท้องห่างไกลจากโรคสมาธิสั้นนักเรียนจะมีวิธีการอย่างไรในการให้ความรู้กับญาติของนักเรียน (การเข้าใจ)… ……			
(ประเมินค่า)	นักเรียนมีความคิดเห็นต่อข่าวนี้อย่างไร คิดว่าข่าวนี้มีความสำคัญมากน้อยเพียงใดต่อนักเรียน จงอธิบายเหตุผลประกอบ (ประเมินค่า)……			
(การสร้างสรรค์)	ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่อง “สมาธิสั้นจ๋า...เราจะดูแลคุณ” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน (การสร้างสรรค์)…… ……			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ 1.การเข้าถึงสื่อทุกประเภทซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจสังคมและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย(การเข้าถึง/การใช้) 2.พัฒนาทักษะสำหรับการวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ(การเข้าใจและประเมินค่า) 3.ส่งเสริมผลผลิต การสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ในสื่อแขนงต่างๆ(การสร้างสรรค์)	ข้อ 5 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์) **เรื่อง "ไขปริศนา นวด ถึงตายไหมร้านนวดที่มีมากมาย มาตรฐานคืออะไร"** คงสร้างความกังวลแก่สมาชิกชมรมคนขี้เมื่อย เมื่อมีการโพสต์ข้อความในเฟซบุ๊กบอกเล่าเรื่องราวหญิงสาวอายุ 37 ปีเป็นโรคหัวใจ เสียชีวิตจากเส้นเลือดที่ไปเลี้ยงหัวใจตีบและเส้นเลือดแตก หลังไปนวดจับเส้นกับร้านหมอนวดแถวบ้าน แม้ผลชันสูตรศพระบุว่าไม่เกี่ยวกับการนวด ต้นเหตุมาจากโรคหัวใจกำเริบ ขนาดยืนยันเช่นนั้น แต่ในโลกโซเชียลเน็ตเวิร์กไม่จบ ยังคงวิพากษ์วิจารณ์ถึงประเด็นการนวดที่ผิดวิธีหรือไม่? เรื่องนี้ "นพ.ธวัชชัย กมลธรรม" อธิบดีกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก กระทรวงสาธารณสุข มีคำตอบ "โดยหลักวิชาชีพนวดแผนไทย หากมีการปฏิบัติตามวิชาชีพจะไม่เกิดอันตรายต่อผู้นวด เนื่องจากตามหลักแล้ว ก่อนนวดต้องมีการซักถามประวัติ เจ็บป่วยเป็นโรคเรื้อรังอะไร มีไข้สูงหรือไม่ เป็นโรคหัวใจหรือมีความดันสูง เพราะการนวดจะช่วยให้เลือดไหลเวียนดี แต่ในคนที่มีโรคความดันโลหิตสูง เลือดไหลเวียนดีขึ้นอาจทำให้ความดันสูงขึ้นซึ่งไม่เหมาะกับผู้ที่ป่วยอยู่แล้ว เพราะฉะนั้น หมอนวดที่ผ่านการฝึกอบรมจะทราบดีว่าการนวดไทยมีข้อห้ามอะไรบ้าง 1.มีไข้สูงเกินกว่า 38.5 องศาเซลเซียส หรือโรคติดเชื้อเฉียบพลัน 2.บริเวณที่มีการอักเสบจากการติดเชื้อ 3.บริเวณกระดูกแตกหัก ปริร้าว ข้อเคลื่อน 4.โรคหัวใจ ความดันโลหิตสูง เบาหวานที่ยังควบคุมอาการให้เป็นปกติไม่ได้จนมีอาการหน้ามืด ใจสั่น ปวดศีรษะ หรือคลื่นไส้อาเจียน 5.โรคผิวหนังมีแผลเปิดหรือแผลเรื้อรัง 6.โรคติดต่อในระยะที่มีการแพร่เชื้อ 7.โรคมะเร็ง 8.หลังผ่าตัดแล้วแผลยังไม่หายสนิท 9.หลอดเลือดดำอักเสบ 10.กระดูกพรุนรุนแรง" คุณหมอธวัชชัยแนะนำสำหรับกลุ่มที่ควรระวังก็คือ 1.เด็ก หญิงตั้งครรภ์ และผู้สูงอายุ 2.โรคหลอดเลือด เช่น หลอดเลือดโป่ง หลอดเลือดอักเสบ หลอดเลือดแข็งตัว เป็นต้น 3.โรคเบาหวาน 4.โรคกระดูกพรุน 5.มีความผิดปกติในการแข็งตัวของเลือดหรืออยู่ระหว่างการได้รับยาละลายลิ่มเลือด 6.บริเวณที่เคยได้รับการผ่าตัด ใส่เหล็ก หรือข้อเทียม 7.บริเวณบาดแผลที่ยังไม่หายสนิทดี 8.บริเวณที่ทำศัลยกรรมตกแต่ง กรณีหญิงสาวที่เสียชีวิต ผลการชันสูตรระบุชัดว่าเป็นโรคหัวใจกำเริบ			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
	ครั้นจะลงไปตรวจสอบก็หาไม่พบว่าร้านไหน แต่เพื่อความปลอดภัย ได้รับการผ่าตัด ใส่เหล็ก หรือข้อเทียม 7.บริเวณบาดแผลที่ยังไม่หายสนิทดี 8.บริเวณที่ทำศัลยกรรมตกแต่ง กรณีหญิงสาวที่เสียชีวิต ผลการชันสูตรระบุชัดว่าเป็นโรคหัวใจกำเริบ ครั้นจะลงไปตรวจสอบก็หาไม่พบว่าร้านไหน แต่เพื่อความปลอดภัยสำหรับประชาชนทั่วไปที่จะนวด ควรพิจารณาข้อควรระวังที่กล่าวไปให้ดีๆ เข้าข่ายป่วยเป็นโรคอะไรที่มีความเสี่ยงหรือไม่ และผู้นวดก็ต้องระวังด้วย หากแพทย์ที่ทำการนวดได้ผ่านการอบรมจากกรมการแพทย์แผนไทย และมีมาตรฐานการนวดจะทราบดีว่า จะต้องนวดลักษณะใดบ้าง เพราะอย่างการนวดรักษาก็จะมีสูตรเฉพาะ ไม่ก่ออันตรายต่อผู้มานวด ดังนั้น หากจะนวดควรเลือกร้านที่มีมาตรฐาน หรือพิจารณาว่าได้รับสัญลักษณ์การรับรองจากกรมการแพทย์แผนไทย **"สมชาย ช้างแก้วมณี"** แพทย์แผนไทยประยุกต์ กรมการแพทย์แผนไทย ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า จริงๆ แล้ว หากเข้าไปรับบริการนวดแผนไทยที่ได้มาตรฐาน แพทย์จะทำการซักประวัติหลักๆ 4 ส่วน คือ 1.วัดไข้โดยปรอทต้องไม่เกิน 38.5 องศาเซลเซียส 2.วัดชีพจร 3.วัดความดันโลหิต และ 4.วัดอัตราการเต้นหัวใจ โดยเฉพาะการวัดไข้ถือว่าสำคัญมาก หากไข้สูงอยู่แล้วและมานวดจะยิ่งทำให้ไข้สูงขึ้น เนื่องจากการนวดทำให้เลือดไหลเวียนดี กระตุ้นให้เลือดลมดี ความดันสูงขึ้นได้ สำหรับการนวดเพื่อการรักษาอาการบางอย่าง เช่น การนวดไมเกรนก็จะมีสูตรการนวดเพื่อลดความดัน เพราะอาการไมเกรนส่วนหนึ่งมาจากความดันสูง ดังนั้น หากนวดอย่างถูกวิธีตามหลักวิชาชีพแพทย์แผนไทยก็ไม่ต้องกังวลอะไร **ปัญหาคือ ร้านนวดที่มีมากมายมีมาตรฐานมากน้อยเพียงใด เพราะขณะนี้ยังไม่มีกฎหมายควบคุม** http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
(การเข้าถึง/การใช้)	ข้อ 5 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์) นักเรียนเห็นปัญหาใดจากเนื้อเรื่อง “ไขปริศนา นวด ถึงตายไหมร้านนวดที่มีมากมาย มาตรฐานคืออะไร” ……			
(การเข้าใจ)	นักเรียนคิดเห็นอย่างไรต่อพฤติกรรมของผู้ใช้สื่อสังคมในการวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นการเสียชีวิตของหญิง อายุ 37 ปี เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยอย่างไรจงอธิบาย ……..…… …… ……			
(ประเมินค่า)	ถ้านักเรียนเป็นผู้เข้ารับการนวด นักเรียนคิดว่าตนเองควรจะมีความรู้ในเรื่องใดบ้างก่อนการเข้ารับการนวดแล้วข้อมูลนี้เชื่อถือได้หรือไม่ เพราะเหตุใดจงอธิบาย…….. …… ……			
(การสร้างสรรค์)	ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่อง เรื่อง “ไขปริศนา นวด ถึงตายไหม ร้านนวดที่มีมากมาย มาตรฐานคืออะไร” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน …… …… …… …… …… ……			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
(การเข้าถึง/การใช้)	ข้อ 6 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์)ใช้สถานการณ์เดียวกันกับข้อที่ 5 ถ้านักเรียนเป็นผู้หนึ่งที่ใช้สื่อสังคมแล้วได้รับการแชร์ข่าวนี้มา นักเรียนจะนำความรู้จากข่าวนี้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างไร จงอธิบาย (การเข้าถึง/การใช้)…… ……			
(การเข้าใจ)	จากบทความนี้ให้นักเรียนสรุปเป็นความรู้ที่เข้าใจง่าย ครอบคลุมวัตถุประสงค์ในสิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอ (การเข้าใจ)…… ……			
(ประเมินค่า)	นักเรียนมีความคิดเห็นต่อข่าวนี้อย่างไร มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใดจงอธิบายเหตุผลประกอบ (ประเมินค่า)…… ……			
(การสร้างสรรค์)	ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่องเรื่อง “ไขปริศนา นวด ถึงตายไหม ร้านนวดที่มีมากมาย มาตรฐานคืออะไร” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน (การสร้างสรรค์)…… …… …… …… …… …… …… ……			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ 1.การเข้าถึงสื่อทุกประเภทซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจสังคมและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย(การเข้าถึง/การใช้) 2.พัฒนาทักษะสำหรับการวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ(การเข้าใจและประเมินค่า) 3.ส่งเสริมผลผลิต การสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ในสื่อแขนงต่างๆ(การสร้างสรรค์)	ข้อ 7 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อนิตยสารวารสาร) เรื่อง กินผงชูรสเสี่ยงตาบอด การกินผงชูรสเป็นเวลานานและจำนวนมากอาจส่งผลให้ทำลายระบบประสาทตา เสียสายตาหรือขั้นตาบอดได้ แถมยังทำให้วิตามินในร่างกายลดลงโดยเฉพาะอย่างยิ่งวิตามินบี 6 ทำให้ร่างกายผิดปกติและเป็นโรคผิวหนังได้ง่าย (การค้นพบนี้ทำให้วิตามินบี 6 แก้โรคแพ้ผงชูรสได้) หากสาวๆที่จะเตรียมตัวเป็นคุณแม่หรือกำลังจะเป็นได้รับผงชูรสเข้าไปเป็นปริมาณมากลูกในครรภ์ได้รับผลเสียจากผงชูรสด้วย เช่น มีพัฒนาหารช้า ลำตัวแคระแกร็น การเจริญของระบบประสาท ระบบสืบพันธุ์ผิดปกติ โอ้ไม่ข่าเลยนะสาวๆ ที่มา: นิตยสารCOSMOPOLITAN พฤษภาคม 2015			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	1
(การเข้าถึง/การใช้)	จากบทความเรื่อง “เรื่อง กินผงชูรสเสี่ยงตาบอด” นักเรียนได้ประโยชน์อะไรจากการอ่านบทความนี้ ……			
(การเข้าใจ)	นักเรียนคิดว่าเนื้อหาของสื่อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสิ่งใด ……			
(ประเมินค่า)	นักเรียนเชื่อถือข้อมูลนี้หรือไม่ เพราะเหตุใดจงอธิบาย ……			
(การสร้างสรรค์)	ให้นักเรียนแต่งกลอน “เรื่อง โทษของการกินผงชูรส” 1 บท ……			
(การเข้าถึง/การใช้)	ข้อ 8 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อนิตยสารวารสาร)ใช้สถานการณ์เดียวกันกับข้อที่ 7ระบุแหล่งที่มาของบทความ“เรื่อง กินผงชูรสเสี่ยงตาบอด”ว่ามาจากสื่อใด …… ……			
(การเข้าใจ)	จากบทความนี้นักเรียนเข้าใจว่าอย่างไร สรุปใจความโดยสังเขป…… ……			
(ประเมินค่า)	การที่มีบทความเรื่องโทษของผงชูรสออกมาในลักษณะนี้นักเรียนคิดว่าผู้เขียนบทความนี้มีคุณธรรมหรือไม่อย่างไร …… ……			
(การสร้างสรรค์)	ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่อง “เรื่อง กินผงชูรสเสี่ยงตาบอด” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน ……			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ 1.การเข้าถึงสื่อทุกประเภทซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจสังคมและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย(การเข้าถึง/การใช้) 2.พัฒนาทักษะสำหรับการวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ(การเข้าใจและประเมินค่า) 3.ส่งเสริมผลผลิต การสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ในสื่อแขนงต่างๆ(การสร้างสรรค์)	ข้อ 9 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อสังคม) **เรื่อง ถ่ายรูปกับประตูชัยที่ลาวโดนปรับ 2,000 บาท** แบบนี้ก้อมีด้วย ไปทำธุระที่ประเทศลาว แค่ถ่ายรูป โดนปรับ2,000 บาท เหตุผลคือถ้าไม่มีไกด์ลาวมาด้วย มาเที่ยว สปป.ลาววันแรก โดนตำรวจลาว เรียกเก็บเงิน ข้อหา แวะถ่ายรูป ในสถานที่ท่องเที่ยว เจอแบบนี้งงแปป...เจอลูกค้าที่ลาว มีแต่น่ารัก แต่เจอตำรวจลาว เรียกเก็บเงิน บอกต้องเอาไปจ่ายให้นาย ไม่มีใบเสร็จด้วยจ้า... ใครมาประเทศลาว ระวังด้วยนะคะ ตำรวจบอกว่าถ้าอยากให้เรื่องจบตอนนี้ก็ต้องจ่าย 800 บาท ถ้าเป็นเงินลาวประมาณ 200,000 กีบ เค้าหากินกันง่ายๆ กับนักท่องเที่ยว....รึนี่ เครดิต@ร้านกิ๊กกี้ เมคโอเวอร์https://www.facebook.com/profile.php?id=100009019813629 แทงบอลSBOBETกับตัวแทนตรง ไม่ผ่านเอเย่นต์ http://www.sbobet55-th.com/ สมัครใหม่ฟรี20% ถอนได้24ชม. ดูบอลสดได้ในเว็บAis 085-443-3228ถึง9 ความคิดเห็นที่มีการแสดงต่อข่าวนี้ Non Souvannaleth Kongay : ตำรวจบักใด คือบ่อถ่ายหน้ามันมาเบิ่งแด่ กฎหมายลาวบ่อมี ว่าห้ามคนต่างชาติถ่ายรูปที่ปะตูไช เป็นแบบนี้เสียชาติลาวหมด **ขอบคุณที่เคยรักกัน ขอบคุณ และก็ขอบคุณ** : แมน ให้พวกเจ้า ช่วยกันดูแลเด้อ เป็นหน้าเป็นตาบ้านเมืองเด้ ประตูชัย อย่าให้พวกบ่ดีมาทำลาย ช่วยกันดูแลเด้อพี่น้อง ที่มา: เพจคลิปดังเฟสบุ๊ค			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
(การเข้าถึง/การใช้)	ข้อ 9 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อสังคม)แหล่งที่มาของบทความข้างต้นได้มาจากสื่อใด และนักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อนี้ได้ด้วยวิธีใด ……			
(การเข้าใจ)	จากบทความนี้นักเรียนได้ข้อคิดอะไร …… …… …… …… ……			
(ประเมินค่า)	นักเรียนคิดว่าคนใน สปป.ลาว คิดอย่างไรต่อตำรวจลาวที่ถูกกล่าวถึงในข่าว แล้วส่งผลกระทบต่อนักเรียนหรือบุคคลที่เข้ามาอ่านอย่างไร…… …… …… ……			
(การสร้างสรรค์)	ถ้าสมมุตินักเรียนเป็นคนใน สปป.ลาว คนหนึ่งที่เข้ามาแสดงความคิดเห็น นักเรียนจะแสดงความคิดเห็นอย่างไร …… …… …… …… …… …… …… ……			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
(การเข้าถึง/การใช้)	ข้อ 10 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ (รู้เท่าทันสื่อสังคม)ใช้สถานการณ์เดียวกันกับข้อที่ 9 นักเรียนได้ประโยชน์ใดจากการอ่านบทความนี้ …… …… ……			
(การเข้าใจ)	ส่วนประกอบของบทความมีอะไรบ้าง แล้วส่งผลกระทบต่อนักเรียนหรือบุคคลที่เข้ามาอ่าน อย่างไร …… …… ……			
(ประเมินค่า)	นักเรียนคิดว่าคนใน สปป.ลาว คิดอย่างไรต่อตำรวจลาวที่ถูกกล่าวถึงในข่าว …… …… …… ……			
(การสร้างสรรค์)	ถ้าสมมุตินักเรียนเป็นคนใน สปป.ลาว คนหนึ่งที่เข้ามาแสดงความคิดเห็น นักเรียนจะแสดงความคิดเห็นอย่างไร …… …… …… …… …… ……			

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ 1.การเข้าถึงสื่อทุกประเภทซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจสังคมและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย(การเข้าถึง/การใช้) 2.พัฒนาทักษะสำหรับการวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ(การเข้าใจและประเมินค่า) 3.ส่งเสริมผลผลิต การสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ในสื่อแขนงต่างๆ(การสร้างสรรค์)	ข้อ 11 ให้นักเรียนตอบปัญหาตามประเด็นต่างๆต่อไปนี้ (แหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ) ให้บอกแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ 1 แห่ง (การเข้าถึง/การใช้) พร้อมระบุประโยชน์ของแหล่งข้อมูลนั้น (การเข้าใจ) เพราะเหตุใดนักเรียนจึงเลือกเรียนรู้แหล่งข้อมูลจากสถานที่แห่งนั้น (ประเมินค่า) และให้นักเรียนเขียนเชิญชวนบุคคลอื่นให้อยากเข้าไปเรียนรู้ข้อมูลจากสถานที่แห่งนั้น (การสร้างสรรค์) ....

ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ 4 องค์ประกอบ 1.การเข้าถึงสื่อทุกประเภทซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจสังคมและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย(การเข้าถึง/การใช้) 2.พัฒนาทักษะสำหรับการวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ(การเข้าใจและประเมินค่า) 3.ส่งเสริมผลผลิต การสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ในสื่อแขนงต่างๆ(การสร้างสรรค์)	ข้อ 12 ให้นักเรียนตอบปัญหาตามประเด็นต่างๆต่อไปนี้ (แหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ) ให้เลือกแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ 1 แห่งในจังหวัดของเรา (การเข้าถึง/การใช้) พร้อมระบุประโยชน์ของแหล่งข้อมูลนั้น (การเข้าใจ) บอกข้อดีของแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติที่นักเรียนเลือก (ประเมินค่า) และให้นักเรียนสร้างคำขวัญเขียนเชิญชวนบุคคลอื่นให้อยากเข้าไปเรียนรู้ข้อมูลจากสถานที่แห่งนั้น(การสร้างสรรค์)			

ภาคผนวก ง คะแนนความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

ตาราง 23 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่		คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการพิจารณา
		1	2	3		
1	1.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	1.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	1.3	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	1.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	2.1	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	2.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2.3	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	2.4	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
3	3.1	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	3.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	4.1	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	4.2	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	4.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	5.1	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	5.2	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	5.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	5.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 23 (ต่อ)

ข้อที่		คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการพิจารณา
		1	2	3		
6	6.1	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	6.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	6.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	6.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	7.1	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
	7.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	7.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	7.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	8.1	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	8.2	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	8.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	8.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	9.1	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	9.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	9.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	9.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10	10.1	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	10.2	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	10.3	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
	10.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11	11.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	11.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	11.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	11.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 23 (ต่อ)

ข้อที่		คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการพิจารณา
		1	2	3		
12	12.1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	12.2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	12.3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	12.4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ภาคผนวก จ ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (นักเรียนจำนวน 9 คน)

ตาราง 24 **แสดงการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 (นักเรียนจำนวน 9 คน)**

กิจกรรมที่	คะแนนระหว่างเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ						คะแนนวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนด้วยกิจกรรม (72คะแนน)
	1	2	3	4	5	6	
คนที่	34 คะแนน	34 คะแนน	34 คะแนน	34 คะแนน	34 คะแนน	34 คะแนน	
1	27	26	27	25	26	30	62
2	27	24	25	25	27	30	55
3	27	26	25	25	26	30	52
4	25	27	23	26	27	26	60
5	25	25	24	26	26	26	61
6	24	24	25	26	26	26	54
7	25	27	28	29	28	26	63
8	26	27	28	28	28	26	55
9	24	25	28	30	28	26	51
รวม	230	231	233	240	242	246	513
เฉลี่ย	25.56	25.67	25.89	26.67	26.89	27.33	57
เฉลี่ยร้อยละ	75.16	75.49	76.14	78.43	79.08	80.39	79.17
รวมเฉลี่ยร้อยละ			77.45				79.17
			ประสิทธิภาพกระบวนการ				ประสิทธิภาพผลลัพธ์
			77.45/79.17				

ภาคผนวก ฉ ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (นักเรียนจำนวน 30 คน)

ตาราง 24 **แสดงการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ตามเกณฑ์ 75/75 (นักเรียนจำนวน 33 คน)**

กิจกรรมที่	คะแนนระหว่างเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ						คะแนนวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียนด้วยกิจกรรม (72คะแนน)
	1	2	3	4	5	6	
	34	34	34	34	34	34	
คนที่	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	
1	25	26	26	27	26	31	63
2	25	26	26	27	26	31	51
3	25	26	26	27	26	31	50
4	24	26	28	27	28	28	65
5	24	26	28	27	28	28	42
6	24	26	28	27	28	28	46
7	26	26	25	28	30	30	61
8	26	26	25	28	30	30	52
9	26	26	25	28	30	30	54
10	29	29	28	30	30	31	58
11	29	29	28	30	30	31	59
12	29	29	28	30	30	31	54
13	27	28	30	30	31	30	51
14	27	28	30	30	31	30	60
15	27	28	30	30	31	30	57
16	25	25	26	26	28	30	68
17	25	25	26	26	28	30	59

ตาราง (ต่อ)

กิจกรรมที่	คะแนนระหว่างเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม ร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ						คะแนนวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อหลังเรียน (72คะแนน)
	1	2	3	4	5	6	
	34	34	34	34	34	34	
คนที่	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	
18	25	25	26	26	28	30	45
19	25	25	29	25	23	24	64
20	25	25	29	25	23	24	51
21	25	25	29	25	23	24	53
22	23	23	22	23	23	24	64
23	23	23	22	23	23	24	44
24	23	23	22	23	23	24	53
25	24	26	26	27	26	26	51
26	24	26	26	27	26	26	61
27	24	26	26	27	26	26	56
28	25	27	29	29	31	29	63
29	25	27	29	29	31	29	49
30	25	27	29	29	31	29	57
31	28	28	29	31	30	32	65
32	28	28	29	31	30	32	58
33	28	28	29	31	30	32	56
รวม	843	867	894	909	918	945	1840
เฉลี่ย	25.55	26.27	27.09	27.55	27.82	28.64	55.76
เฉลี่ยร้อยละ	75.13	77.27	79.68	81.02	81.82	84.22	77.44
รวมเฉลี่ยร้อยละ				79.86			77.44
				ประสิทธิภาพกระบวนการ			ประสิทธิภาพผลลัพธ์
				79.86/77.44			

ภาคผนวก ช แบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านบทความที่ให้แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

ข้อ1 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ ในข้อ 1.1-1.4

เรื่อง หญิงอินเดียกินทรายวันละกิโล เผยไม่เคยเจ็บป่วย-มีสุขภาพดี

สำนักข่าวต่างประเทศรายงานข่าวสุดตะลึง หลังพบหญิงชาวอินเดียกินทรายวันละ 1 กิโลกรัม ทุกวันจนเป็นกิจวัตรมานานหลายสิบปี และยังคงมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง ไม่เคยเจ็บป่วยอีกด้วย "สุดามา เดวี" หญิงชราผู้เปี่ยมไปด้วยความมีชีวิตชีวาและสุขภาพดี ระบุว่าได้ลองลิ้มรสทรายเป็นครั้งแรกตอนอายุ 10 ปี เพียงเพราะโดนเพื่อนท้าให้กิน แต่ก็ไม่มีใครคาดคิดว่านั่นจะเป็นจุดเริ่มต้นที่หยุดไม่ได้ ทำให้เธอเสพติดการกินทรายนับแต่นั้นเป็นต้นมา รายงานข่าวระบุว่า เดวีกินทรายวันละ 1 กิโลกรัมทุกวัน วันละ 3-4 ครั้ง แต่ไม่เคยเจ็บป่วย และยังพบว่าการกินทรายทำให้มีสุขภาพแข็งแรง เธอเพียงแค่กินทรายเหมือนเป็นอาหารเสริมแต่มันไม่ใช่อาหารหลัก หญิงชรามีลูกชาย 3 คน ลูกสาวอีก 1 คน จากเดิมที่เคยมีลูกชาย 7 คน และลูกสาว 3 คน แต่ก็ไม่มีใครกินทรายได้เหมือนเธอสักคน โดยก่อนแต่งงานพ่อและพี่ชายเป็นคนจัดเตรียมทรายไว้ให้เธอ แต่หลังจากแต่งงานหน้าที่นั้นก็ตกเป็นของสามีแทน ขณะที่แพทย์ต่างรู้สึกช็อกเมื่อทราบข่าว ที่น่าแปลกใจ คือ เจ้าตัวไม่เคยมีอาการเจ็บป่วยอาจจะเป็นเพราะความน่าพิศวงของร่างกายมนุษย์ที่ยังคงหาคำตอบไม่ได้

วันออกอากาศ : วันที่ 15 พฤษภาคม 2558 เรื่องเล่าเช้านี้

1.1 ข่าวนี้มีแหล่งที่มาจากสื่อใด แล้วนักเรียนจะสามารถสืบค้นที่มาของข่าวนี้ได้หรือไม่

……...

……

1.2 สรุปใจความสำคัญของเรื่องได้ว่าอย่างไร คือ (การเข้าใจ)……..……..……

……

……

……

1.3 นักเรียนมีความคิดเห็นต่อข่าวนี้อย่างไร เชื่อได้หรือไม่ได้อย่างไร จงอธิบายเหตุผลประกอบ (ประเมินค่า)

.....

.....

.....

1.4 ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่อง “หญิงอินเดียกินทรายวันละกิโล เผยไม่เคยเจ็บป่วย-มีสุขภาพดี” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน (การสร้างสรรค์)

.....

.....

.....

.....

ข้อ 2 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ ในข้อ 2.1-2.4

เรื่อง สมาธิสั้นจ๋า...เราจะดูแลคุณ

สมาธิสั้นมีอาการหลักๆ 3 อย่างได้แก่ 1.เด็กซุกซนอยู่ไม่นิ่ง 2.รับผิดชอบไม่ค่อยได้ 3. อาการฉุนเฉียวขี้โมโห เป็นในเด็กตั้งแต่เกิด สาเหตุใหญ่คือกรรมพันธุ์ สิ่งแวดล้อมเป็นพิษ หรือก่อนแม่ตั้งครรภ์พ่อกินเหล้าสูบบุหรี่ หรือโตขึ้นมามีอาการบาดเจ็บทางสมอง มีผู้ป่วยโรคนี้ที่ประเทศไทยประมาณ 20 ล้านคน เราจะสามารถเริ่มสังเกตเห็นอาการเหล่านี้ได้ตั้งแต่ 3 ขวบ เด็กจะฉลาดและพูดจาอย่างมีเหตุมีผล ก็เลยพ่อแม่จึงไม่ตั้งข้อสังเกตว่าลูกกำลังเป็นโรคสมาธิสั้น เด็กสมาธิสั้นจะเป็นเด็กที่ขาดความมั่นใจในตนเอง เนื่องจากพ่อ แม่ หรือเพื่อนจะปฏิบัติรุนแรงต่อเด็ก เพราะฉะนั้นเมื่อมีเกมเข้ามาก็จะติด เพราะในการเล่นเกมเขาคือผู้ชนะ ซึ่งส่วนใหญ่ของเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นเด็กโรคสมาธิสั้น โรคนี้สามารถหายได้หากได้รับการรักษา ต้องรักษาไปเรื่อยๆจนกระทั่งจะก้าวเข้าสู่วัยรุ่น แต่ถ้าเด็กรอดพ้นจากการถูกตีถูกว่าก็สามารถหายได้เช่นกัน

ดังนั้น กิจกรรมของชมรมผู้ปกครองบุคคลสมาธิสั้นแห่งประเทศไทยก็คือให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองของเด็กสมาธิสั้น จัดกิจกรรมคลายทุกข์ให้คุณแม่ จัดกิจกรรมซึ่งสร้างความภาคภูมิใจให้แก่เด็กและพาเด็กไปเที่ยว เพราะปัจจัยที่จะทำให้อาการของเด็กสมาธิสั้นดีขึ้นก็คือ ยา ทาน ศีล ภาวนาของพ่อ แม่ และคนรอบข้าง และการทำให้เด็กมีความสุข มีความภาคภูมิใจในตนเอง

วันออกอากาศ : รายการวิทยุล้ำยุคเรื่องสุขภาพ วันเสาร์ที่ 4 สิงหาคม 2555 เวลา 14:15 น. – 14:30 น.
โดย : นภัทร พุกกะณะสุต ประธานชมรมผู้ปกครองบุคคลสมาธิสั้นแห่งประเทศไทย

2.1 ข่าวนี้มีแหล่งที่มาจากสื่อชนิดใด นักเรียนสามารถสืบค้นที่มาของข่าวได้หรือไม่อย่างไร(การเข้าถึง/การใช้)……..

……..…

……..…

2.2 จากบทความนี้ถ้าหากนักเรียนมีญาติที่กำลังตั้งครรภ์ เพื่อให้เด็กในท้องห่างไกลจากโรคสมาธิสั้นนักเรียนจะมีวิธีการอย่างไรในการให้ความรู้กับญาติของนักเรียน (การเข้าใจ)……

……

……..…

……..…

2.3 นักเรียนมีความคิดเห็นต่อข่าวนี้อย่างไร คิดว่าข่าวนี้มีความสำคัญมากน้อยเพียงใดต่อนักเรียน จงอธิบายเหตุผลประกอบ (ประเมินค่า)

……

……

……

……

2.4 ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่อง “สมาธิสั้นจ๋า...เราจะดูแลคุณ” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน (การสร้างสรรค์)

……

……

……

……

……

……..…

……..…

ข้อ 3 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ ในข้อ 3.1-3.4

เรื่อง “ไขปริศนา นวด ถึงตายไหมร้านนวดที่มีมากมาย มาตรฐานคืออะไร”

คงสร้างความกังวลแก่สมาชิกชมรมคนขี้เมื่อย เมื่อมีการโพสต์ข้อความในเฟซบุ๊กบอกเล่าเรื่องราวหญิงสาวอายุ 37 ปีเป็นโรคหัวใจ เสียชีวิตจากเส้นเลือดที่ไปเลี้ยงหัวใจตีบและเส้นเลือดแตกหลังไปนวดจับเส้นกับร้านหมอนวดแถวบ้าน แม้ผลชันสูตรศพระบุว่าไม่เกี่ยวกับการนวด ต้นเหตุมาจากโรคหัวใจกำเริบ ขนาดยืนยันเช่นนั้น แต่ในโลกโซเชียลเน็ตเวิร์กไม่จบ ยังคงวิพากษ์วิจารณ์ถึงประเด็นการนวดที่ผิดวิธีหรือไม่? เรื่องนี้ "นพ.ธวัชชัย กมลธรรม" อธิบดีกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก กระทรวงสาธารณสุข มีคำตอบ "โดยหลักวิชาชีพนวดแผนไทย หากมีการปฏิบัติตามวิชาชีพจะไม่เกิดอันตรายต่อผู้นวด เนื่องจากตามหลักแล้ว ก่อนนวดต้องมีการซักถามประวัติเจ็บป่วยเป็นโรคเรื้อรังอะไร มีไข้สูงหรือไม่ เป็นโรคหัวใจ หรือมีความดันสูง เพราะการนวดจะช่วยให้เลือดไหลเวียนดี แต่ในคนที่มีโรคความดันโลหิตสูง เลือดไหลเวียนดีขึ้นอาจทำให้ความดันสูงขึ้น ซึ่งไม่เหมาะกับผู้ที่ป่วยอยู่แล้ว เพราะฉะนั้น หมอนวดที่ผ่านการฝึกอบรมจะทราบดีว่าการนวดไทยมีข้อห้ามอะไรบ้าง 1.มีไข้สูงเกินกว่า 38.5 องศาเซลเซียส หรือโรคติดเชื้อเฉียบพลัน 2.บริเวณที่มีการอักเสบจากการติดเชื้อ 3.บริเวณกระดูกแตก หัก ปริ ร้าว ข้อเคลื่อน 4.โรคหัวใจ ความดันโลหิตสูง เบาหวาน ที่ยังควบคุมอาการให้เป็นปกติไม่ได้จนมีอาการหน้ามืด ใจสั่น ปวดศีรษะ หรือคลื่นไส้อาเจียน 5.โรคผิวหนังมีแผลเปิดหรือแผลเรื้อรัง 6.โรคติดต่อในระยะที่มีการแพร่เชื้อ 7.โรคมะเร็ง 8.หลังผ่าตัดแล้วแผลยังไม่หายสนิท 9.หลอดเลือดดำอักเสบ 10.กระดูกพรุนรุนแรง" คุณหมอธวัชชัยแนะนำสำหรับกลุ่มที่ควรระวังก็คือ 1.เด็ก หญิงตั้งครรภ์ และผู้สูงอายุ 2.โรคหลอดเลือด เช่น หลอดเลือดโป่ง หลอดเลือดอักเสบ หลอดเลือดแข็งตัว เป็นต้น 3.โรคเบาหวาน 4.โรคกระดูกพรุน 5.มีความผิดปกติในการแข็งตัวของเลือดหรืออยู่ระหว่างการได้รับยาละลายลิ่มเลือด 6.บริเวณที่เคยได้รับการผ่าตัด ใส่เหล็ก หรือข้อเทียม 7.บริเวณบาดแผลที่ยังไม่หายสนิทดี 8.บริเวณที่ทำศัลยกรรมตกแต่ง กรณีหญิงสาวที่เสียชีวิต ผลการชันสูตรระบุชัดว่าเป็นโรคหัวใจกำเริบ ครั้นจะลงไปตรวจสอบก็หาไม่พบว่าร้านไหน แต่เพื่อความปลอดภัยสำหรับประชาชนทั่วไปที่จะนวด ควรพิจารณาข้อควรระวังที่กล่าวไปให้ดีๆ เข้าข่ายป่วยเป็นโรคอะไรที่มีความเสี่ยงหรือไม่ และผู้นวดก็ต้องระวังด้วย หากแพทย์ที่ทำการนวดได้ผ่านการอบรมจากกรมการแพทย์แผนไทย และมีมาตรฐานการนวดจะทราบดีว่า จะต้องนวดลักษณะใดบ้าง เพราะอย่างการนวดรักษาก็จะมีสูตรเฉพาะ ไม่ก่ออันตรายต่อผู้มานวด ดังนั้น หากจะนวดควรเลือกร้านที่มีมาตรฐานหรือพิจารณาว่าได้รับสัญลักษณ์การรับรองจากกรมการแพทย์แผนไทย "สมชาย ช้างแก้วมณี" แพทย์แผนไทยประยุกต์ กรมการแพทย์แผนไทย ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า จริงๆ แล้ว หากเข้าไปรับบริการนวดแผนไทยที่ได้มาตรฐาน แพทย์จะทำการซักประวัติหลักๆ 4 ส่วน

คือ 1.วัดไข้โดยปรอทต้องไม่เกิน 38.5 องศาเซลเซียส 2.วัดชีพจร 3.วัดความดันโลหิต และ 4.วัดอัตราการเต้นหัวใจ โดยเฉพาะการวัดไข้ถือว่าสำคัญมาก หากไข้สูงอยู่แล้วและมานวดจะยิ่งทำให้ไข้สูงขึ้น เนื่องจากการนวดทำให้เลือดไหลเวียนดี กระตุ้นให้เลือดลมดี ความดันสูงขึ้นได้ สำหรับการนวดเพื่อการรักษาอาการบางอย่าง เช่น การนวดไมเกรนก็จะมีสูตรการนวดเพื่อลดความดัน เพราะอาการไมเกรนส่วนหนึ่งมาจากความดันสูง ดังนั้น หากนวดอย่างถูกวิธีตามหลักวิชาชีพแพทย์แผนไทยก็ไม่ต้องกังวลอะไร **ปัญหาคือ ร้านนวดที่มีมากมายมีมาตรฐานมากน้อยเพียงใด เพราะขณะนี้ยังไม่มีกฎหมายควบคุม**

http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1431666461

3.1 ถ้านักเรียนเป็นผู้หนึ่งที่ใช้สื่อสังคมแล้วได้รับการแชร์ข่าวนี้มา นักเรียนจะนำความรู้จากข่าวนี้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างไร จงอธิบาย (การเข้าถึง/การใช้).....

.....

.....

.....

3.2 จากบทความนี้ให้นักเรียนสรุปเป็นความรู้ที่เข้าใจง่ายครอบคลุมวัตถุประสงค์ในสิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอ (การเข้าใจ).....

.....

.....

.....

.....

.....

3.3 นักเรียนมีความคิดเห็นต่อข่าวนี้อย่างไร มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใดจงอธิบายเหตุผลประกอบ (ประเมินค่า)

.....

.....

.....

.....

.....

3.4 ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่องเรื่อง “ไขปริศนา นวด ถึงตายไหมร้านนวดที่มีมากมาย มาตรฐานคืออะไร” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน (การสร้างสรรค์)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อ 4 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่างๆ ในข้อ 4.1-4.4

เรื่อง กินผงชูรสเสี่ยงตาบอด

การกินผงชูรสเป็นเวลานานและจำนวนมากอาจส่งผลให้ทำลายระบบประสาทตา เสียสายตาหรือขั้นตาบอดได้แถมยังทำให้วิตามินในร่างกายลดลงโดยเฉพาะอย่างยิ่งวิตามินบี 6 ทำให้ร่างกายผิดปกติและเป็นโรคผิวหนังได้ง่าย (การค้นพบนี้ทำให้วิตามินบี 6 แก้โรคแพ้ผงชูรสได้)หากสาวๆที่จะเตรียมตัวเป็นคุณแม่หรือกำลังจะเป็น ได้รับผงชูรสเข้าไปเป็นปริมาณมากลูกในครรภ์ได้รับผลเสียจากผงชูรสด้วย เช่น มีพัฒนาหารช้า ลำตัวแคระแกร็น การเจริญของระบบประสาท ระบบสืบพันธุ์ผิดปกติ โอ้ไม่ขำเลยนะสาวๆ

ที่มา: นิตยสารCOSMOPOLITAN พฤษภาคม 2015 ฉบับ 218 ปี 19 หน้า 115

4.1 ระบุแหล่งที่มาของบทความ“เรื่อง กินผงชูรสเสี่ยงตาบอด”ว่ามาจากสื่อใด (การเข้าถึง/การใช้)

.....

.....

4.2 จากบทความนี้นักเรียนเข้าใจว่าอย่างไร สรุปใจความโดยสังเขป(การเข้าใจ).....

.....

.....

.....

4.3 การที่มีบทความเรื่องโทษของผงชูรสออกมาในลักษณะนี้ นักเรียนคิดว่าผู้เขียนบทความนี้มีคุณธรรมหรือไม่อย่างไร (ประเมินค่า).....

.....

.....

.....

.....

4.4 ให้นักเรียนเขียนข่าวเรื่อง “เรื่อง กินผงชูรสเสี่ยงตาบอด” ขึ้นมาใหม่ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญชัดเจน (การสร้างสรรค์)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

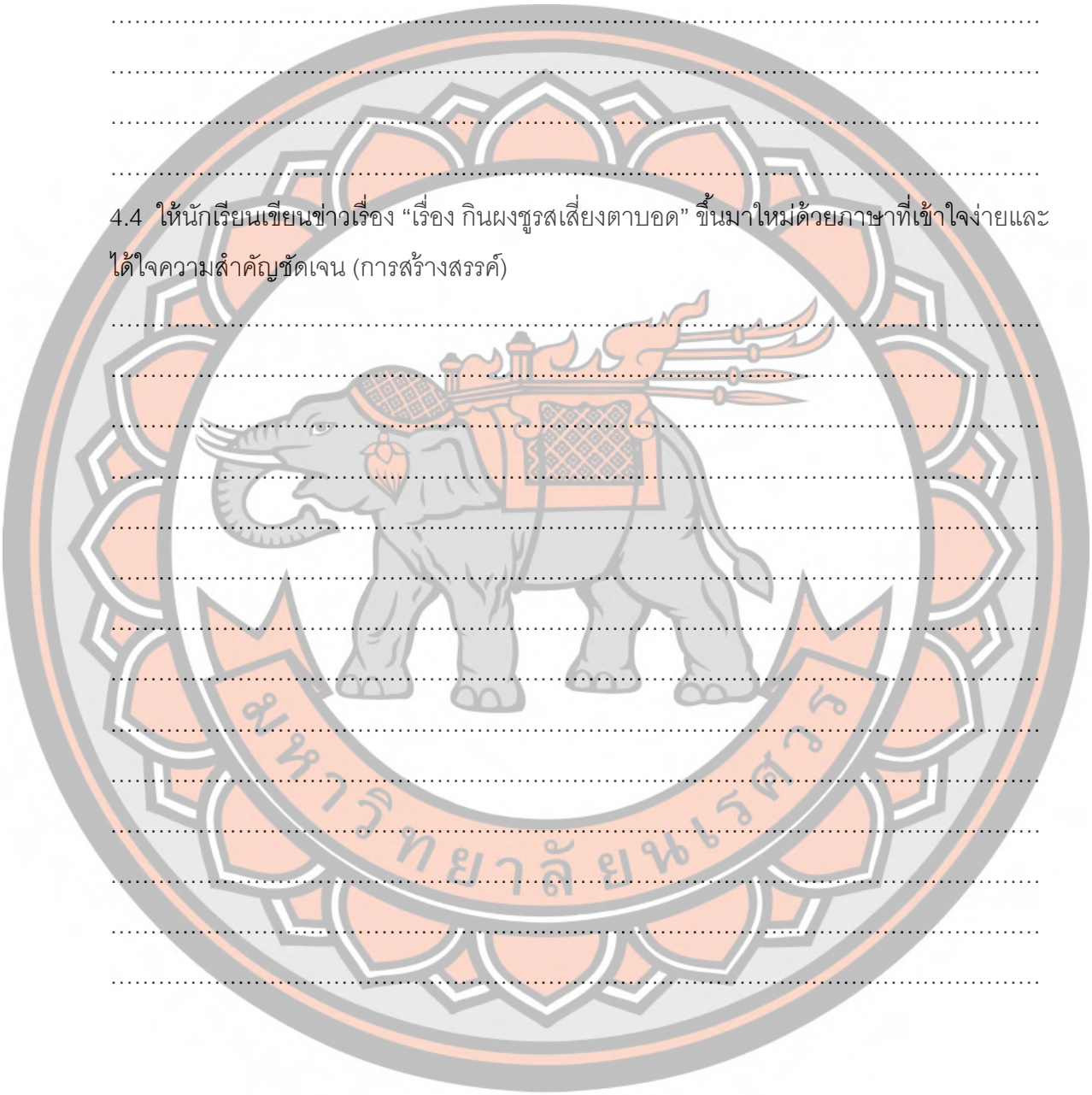
.....

.....

.....

.....

.....



ข้อ 5 จากเนื้อความข่าวให้นักเรียนตอบคำถามตามประเด็นต่าง ๆ ในข้อ 5.1-5.4

เรื่อง ถ่ายรูปกับประตูชัยที่ลาวโดนปรับ 2,000 บาท

แบบนี้ก้อมีด้วย ไปทำธุระที่ประเทศลาว แค่ถ่ายรูป โดนปรับ2,000 บาท เหตุผลคือถ้าไม่มีไกด์ลาวมาด้วย มาเที่ยว สปป.ลาววันแรก โดนตำรวจลาว เรียกเก็บเงิน ข้อหา แวะถ่ายรูป ในสถานที่ท่องเที่ยว เจอแบบนี้งงแป๊ป...เจอลูกค้าที่ลาว มีแต่น่ารัก แต่เจอตำรวจลาว เรียกเก็บเงิน บอกต้องเอาไปจ่ายให้นาย ไม่มีใบเสร็จด้วยจร้า...ใครมาประเทศลาว ระวังด้วยนะคะ ตำรวจบอกว่าถ้าอยากให้เรื่องจบตอนนี้ก็ต้องจ่าย 800 บาท ถ้าเป็นเงินลาวประมาณ 200,000 กีบ เค้าหากินกันง่ายๆ กับนักท่องเที่ยว....รึนี่

เครดิต@ร้านกิ๊กกี้ เมคโอเวอร์https://www.facebook.com/profile.php?id=100009019813629แทงบอลSBOBETกับตัวแทนตรง ไม่ผ่านเอเย่นต์ http://www.sbobet55-th.com/ สมัครใหม่ฟรี20% ถอนได้24ชม. ดูบอลสดได้ในเว็บAis 085-443-3228ถึง9

ความคิดเห็นที่มีการแสดงต่อข่าวนี้

Non Souvannaleth Kongay : ตำรวจบักใด คือบ่อถ่ายหน้ามันมาเบิ่งแด่ กฎหมายลาวบ่อมี ว่าห้ามคนต่างชาติถ่ายรูปที่ปะตูไช เป็นแบบนี้เสียชาติลาวหมด

ขอบคุณที่เคยรักกัน ขอบคุณ และก็ขอบคุณ : แมน ให้พวกเจ้า ช่วยกันดูแลเด้อ เป็นหน้าเป็นตาบ้านเมืองเด้ ประตูชัย อย่าให้พวกบ่ดีมาทำลาย ช่วยกันดูแลเด้อพี่น้อง

Jane Jang'geum : รีดไถแบบนี้มีเกือบทุกที่แหละค่ะไม่ว่าไทยหรือลาว. คนดีคนเลวปะปนกันไปหมด. ดิฉันเคยเจอะลาวต้มไทยมาแล้วค่ะ ไปซื้อนาฬิกาที่ร้านทองลาวเลยนะคะ. มันบอกมีคนลาวไปอยู่สวิส เอามาจำนำไว้ เลยขายให้ถูกๆ นาฬิกายี่ห้อ cartier คาร์เทียร์ ของแท้ขายให้ 1800 บาท เราก็รีบจ่ายมันทันที นึกว่ามันไม่รู้ ราคาของ. ที่ไหนได้ของปลอมเกรดเอ. ตกลงว่า เราโง่กว่ามันอีก

ที่มา: เพจคลิปดังเฟสบุ๊ค

5.1 แหล่งที่มาของบทความข้างต้นได้มาจากสื่อใด และนักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อนี้ได้ด้วยวิธีใด (การเข้าถึง/การใช้).....

.....

.....

5.2 จากบทความนี้นักเรียนได้ข้อคิดอะไร (การเข้าใจ).....

.....

.....

.....

5.3 นักเรียนคิดว่าคนใน สปป.ลาว คิดอย่างไรต่อตำรวจลาวที่ถูกกล่าวถึงในข่าว แล้วส่งผลกระทบต่อนักเรียนหรือบุคคลที่เข้ามาอ่านอย่างไร(ประเมินค่า)

.....

.....

5.4 ถ้าสมมุตินักเรียนเป็นคนใน สปป.ลาว คนหนึ่งที่เข้ามาแสดงความคิดเห็น นักเรียนจะแสดงความคิดเห็นอย่างไร (การสร้างสรรค์)

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อ 6 ให้นักเรียนตอบปัญหาตามประเด็นต่างๆต่อไปนี้ (แหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ)

ให้เลือกแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ 1 แห่งในจังหวัดของเรา (การเข้าถึง/การใช้) พร้อมระบุประโยชน์ของแหล่งข้อมูลนั้น (การเข้าใจ) บอกข้อดีของแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติที่นักเรียนเลือก (ประเมินค่า) และให้นักเรียนสร้างคำขวัญเขียนเชิญชวนบุคคลอื่นให้อยากเข้าไปเรียนรู้ข้อมูลจากสถานที่แห่งนั้น(การสร้างสรรค์)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ซ ค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนกของ D.R.Sabers (B) ค่าความเชื่อมั่นหาสัมประสิทธิ์แอลฟา(α - Coefficient) ของครอนบาค ของแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 26 แสดงค่าความยาก (P)และค่าอำนาจจำแนกของ D.R.Sabers (B) โดยค่าความเชื่อมั่นหาสัมประสิทธิ์แอลฟา(α - Coefficient) ของครอนบาคแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ฉบับ 12 ข้อ) (*แสดงข้อที่เลือก)

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (B)	หมายเหตุ
1	0.38	0.60	ใช้ได้
*2	0.33	0.60	ใช้ได้
3	0.48	0.51	ใช้ได้
*4	0.23	0.57	ใช้ได้
5	0.50	0.40	ใช้ได้
*6	0.46	0.50	ใช้ได้
7	0.48	0.57	ใช้ได้
*8	0.48	0.59	ใช้ได้
9	0.50	0.50	ใช้ได้
*10	0.54	0.54	ใช้ได้
11	0.44	0.61	ใช้ได้
*12	0.38	0.67	ใช้ได้

ตาราง 27 แสดงค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (B) ค่าความเชื่อมั่นหาสัมประสิทธิ์แอลฟา(α - Coefficient) ของครอนบาคของแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5(ฉบับ 12 ข้อ) (*แสดงข้อที่เลือก)

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (B)	หมายเหตุ
1	0.33	0.60	ใช้ได้
2	0.23	0.57	ใช้ได้
3	0.46	0.50	ใช้ได้
4	0.48	0.59	ใช้ได้
5	0.54	0.54	ใช้ได้
6	0.38	0.67	ใช้ได้
ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อทั้งฉบับ เท่ากับ 0.97			

ภาคผนวก ฌ คะแนนแบบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 28 แสดงผลการวิเคราะห์ t-test จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากกลุ่มตัวอย่าง (จำนวน 19 คน)

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน (15)	คะแนนหลังเรียน (15)	คะแนนผลต่าง (D)
1	34	58	24
2	31	68	37
3	29	52	23
4	25	61	36
5	25	54	29
6	32	57	25
7	27	58	31
8	39	59	20
9	33	60	27
10	35	53	18
11	38	61	23
12	39	55	16
13	34	52	18
14	26	53	27
15	35	57	22
16	25	61	36

ตาราง 28 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน (15)	คะแนนหลังเรียน (15)	คะแนนผลต่าง (D)
17	24	57	33
18	33	53	20
19	32	55	23
รวม	596	1084	488
คะแนนเฉลี่ย	31.37	57.05	25.68
S.D.	4.92	4.08	6.46

ภาคผนวก ญ แผนประกอบการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมอง ที่ส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี **รหัสวิชา ง 15101**

เรื่อง แหล่งข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์ **เวลา 2 ชั่วโมง**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรียนรู้ข้อมูล **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

---

1. **มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด**

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และการใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียน การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป 5/2 ค้นหา รวบรวมข้อมูลที่สนใจ และเป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์

2. **สาระสำคัญ**

ข้อมูลเป็นเรื่องราว ข้อเท็จจริง หรือรายละเอียดของสิ่งต่างๆ โดยแบ่งประเภทข้อมูลออกเป็นตัวเลข อักขระ ภาพและเสียง เป็นต้น เราสามารถหาข้อมูลได้จากแหล่งต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร/วารสาร คอมพิวเตอร์ และแหล่งข้อมูลตามธรรมชาติ โดยแหล่งข้อมูลที่เราจะศึกษาในกิจกรรมการเรียนรู้นี้คือ แหล่งข้อมูลประเภทโทรทัศน์ ซึ่งจัดเป็นแหล่งข้อมูลที่ได้รับความนิยม ซึ่งข้อมูลที่ได้รับอาจเป็นจริงและเป็นเท็จ และมีการปลูกฝังทัศนะคติหรือความเชื่อให้แก่เด็กเยาวชน ดังนั้น ผู้เรียนจึงควรที่จะมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อโทรทัศน์ ซึ่งประกอบไปด้วย ทักษะการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินและการสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อในการคิด ตัดสินและใช้สื่ออย่างระมัดระวัง ด้วยกระบวนการระดมสมองร่วมกับการใช้สื่อสังคม

3. สาระการเรียนรู้

1. ประเภทและรูปแบบของรายการโทรทัศน์
2. เรียนรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลโทรทัศน์

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเข้าใจข้อมูลที่ได้เรียนรู้จากสื่อโทรทัศน์ได้ (K)
2. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์ได้อย่างมีวิจารณญาณ (P)
3. ผู้เรียนนำเสนอความคิดเห็นของตนเองจากการเรียนรู้สื่อที่ได้รับไปสู่สื่อสังคมได้ (P)

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

5.1 ขั้นกำหนดปัญหา

1) ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้ผู้เรียนดูคลิปสั้นๆที่เป็นข่าวกำลังเป็นที่น่าสนใจในช่วงเวลาขณะนั้น เพื่อกระตุ้นความสนใจ ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อสิ่งที่ได้ดูเล็กน้อย เช่น เป็นข่าวอะไร เหมาะสมหรือไม่ ถ้านักเรียนเป็นบุคคลที่อยู่ในคลิปนักเรียนจะทำอย่างไร เป็นต้น

2) ครูนำเสนอประเด็นปัญหา(ข่าว) ที่ใช้ในกิจกรรมให้แก่ผู้เรียน โดยนำเสนอประเด็นข่าว 3 เรื่อง ที่กำลังเป็นประเด็นที่น่าสนใจในสัปดาห์นั้น

3) ผู้เรียนเลือกประเด็นปัญหาที่สนใจจากที่ครูเสนอ

5.2 ขั้นพิจารณาประเด็น

1) ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เลือกข่าวที่สมาชิกในกลุ่มมีความสนใจร่วมกัน เพื่อพิจารณาข่าว ตามประเด็นต่างๆ แล้วบันทึกลงในใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งข้อมูลโทรทัศน์ โดยมีประเด็นคำถาม ดังต่อไปนี้

- ข่าวนี้เป็นเรื่องอะไร
- อะไรคือข้อเท็จจริงในขาว/อะไรคือความคิดเห็นในข่าว
- ได้อะไรจากข่าวสารหรือเนื้อหาและรู้สึกอย่างไร
- นักเรียนมีข้อสงสัยหรือต้องการตั้งคำถามอะไรกับเนื้อหาสื่อดังกล่าวหรือไม่ เป็นต้น

5.3 ขั้นหาเหตุผลสนับสนุน

1) นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต เพื่อหาข้อมูลสนับสนุนการตอบคำถามของตนเองในใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง วิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้กระบวนการระดมสมองภายในกลุ่มของตนเองพิจารณาประเด็นดังต่อไปนี้

- จากข้อมูลทางสื่อโทรทัศน์ นักเรียนสรุปได้ว่าอย่างไร (เข้าใจลึกซึ้ง)

- จากเนื้อความของข่าวนักเรียนคิดว่ามีคนถูกหรือคนผิดหรือไม่ เพราะเหตุใดนักเรียนจึงคิดเช่นนั้น

(การวิเคราะห์)

- นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข่าว/การกระทำของบุคคลในข่าวนั้น จงตอบคำถามและใช้เหตุผลประกอบ(การลงสรุปและการประเมินผล)

5.4 ขั้นร่วมแสดงเหตุผลแบบออนไลน์

1) นักเรียนนำเสนอเหตุผลแบบ Real-time(TV)ผ่าน Google document กับเพื่อนในชั้นเรียน โดยครูจัดทำรูปแบบการนำเสนอข้อมูลไว้ให้(ที่อยู่ของลิงค์ : https://docs.google.com/document/d/1LUIGcHYIX7v4eG-RUsMQv-Ici_MAoRToVK72peJXkVc/edit?usp=sharing)

5.5 สรุปวิธีการแก้ปัญหา

1) นักเรียนและครู ร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่สื่อพยายามนำเสนอ บทเรียนที่ได้ และประเด็นที่ควรจะคิดวิเคราะห์เมื่อรับสื่อ

5.6 จัดเก็บความรู้ออนไลน์

1) นำเสนอความรู้ผ่านสื่อสังคม Facebook ในกลุ่มห้องเรียนของตนเอง เช่น นักเรียนชั้น ป.5/1 โรงเรียนบ้านวังไผ่ เป็นต้น

6. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

6.1 คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายอินเตอร์เน็ต

6.2 รูปแบบการนำเสนอข้อมูลผ่าน Google Document (Real-time TV)

6.3 สื่อสังคม เช่น Facebook หรือ Youtube

6.4 ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งข้อมูลโทรทัศน์

6.5 ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง วิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์อย่างมีวิจารณญาณ

6.6 ประเด็นต่างๆ ที่ผู้เรียนเลือกศึกษาจากสื่อโทรทัศน์ โดยผ่านการคัดกรองจากครู

- ข่าวที่ 1 (“"เจ้านมสด" ฮีโร่ช่วยทารกน้อย”)https://www.youtube.com/watch?v=BsGH02_-D8A
- ข่าวที่ 2 (“หม้อแปลงโรงงานสายล่อฟ้าระเบิด”) https://www.youtube.com/watch?v=tBA0JYJYRNs
- ข่าวที่ 3 (“ปัญหาเร่งงานก่อสร้างก่อให้เกิดอุบัติเหตุ”) https://www.youtube.com/watch?v=4sUM0-ObMJc

7. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเข้าใจข้อมูลที่ได้เรียนรู้จากสื่อโทรทัศน์ได้ (K)	ตรวจใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งข้อมูลโทรทัศน์	ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง รู้เท่าทันสื่อจากแหล่งข้อมูลโทรทัศน์	มีผลคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ของคะแนนทั้งหมด
2. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์ได้อย่างมีวิจารณญาณ (P)	ตรวจใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง วิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์อย่างมีวิจารณญาณ	ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง วิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์อย่างมีวิจารณญาณ	มีผลคะแนนจากการทำใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง วิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อโทรทัศน์อย่างมีวิจารณญาณ คิดเป็นร้อยละ 60 ของคะแนนทั้งหมด
3. ผู้เรียนนำเสนอความคิดเห็นของตนเองจากการเรียนรู้สื่อที่ได้รับไปสู่สื่อสังคมได้ (P)	ตรวจการทำกิจกรรมการแสดงความเห็นและการร่วมกิจกรรมทางสื่อสังคม	แบบตรวจสอบรายการการแสดงความเห็นและการร่วมกิจกรรมทางสื่อสังคม	มีผลคะแนนอยู่ในระดับผ่านคิดเป็นร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

8. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

8.1 ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

8.2 ปัญหาอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

8.3 แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้บันทึกหลังแผนการสอน

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล	เกษร โคตวงษ์
วัน เดือน ปี เกิด	17 ธันวาคม 2531
ที่อยู่ปัจจุบัน	80 หมู่ 11 ตำบลบุ่งคล้า
	อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ 67110
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านวังไผ่
	อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ 67180
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครูผู้ช่วย
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	กศบ. (คอมพิวเตอร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร