

ผลของกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทัน
สื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

The Effects of Guidance Activities Based on Collaborative Learning to
Enhance Digital Literacy of Lower Secondary School Students

สุมาลี ขำอิน^{1*} และ วรางคณา โสมะนันท์²

^{1*}ผู้ประพันธ์บรรณกิจ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา
อีเมล: sumalee.kh@ku.th

²ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อีเมล: varangkana.s.@ku.th

Sumalee Kham-in^{1*} and Varangkana Somanandana²

^{1*}Corresponding Author,* Kasetsart University Laboratory School Center for Educational Research and Development,
Email: sumalee.kh@ku.th

²Department of Educational Psychology and Guidance, Faculty of Education, Kasetsart University,
Email: varangkana.s.@ku.th

Received: March 25, 2024 / Revised: April 23, 2024/ Accepted: June 17, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และ 2) เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น 428 คน ปีการศึกษา 2566 ระยะที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มเดียวกับกลุ่มตัวอย่างในระยะที่ 1 จำนวน 24 คน สุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลาก เป็นกลุ่มทดลอง 12 คน กลุ่มควบคุม 12 คน เครื่องมือที่ใช้ 1) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 2) กิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิเคราะห์ข้อมูลระยะที่ 1 ด้วยค่าร้อยละ และค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ ระยะที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ Wilcoxon signed rank test สถิติ Mann-Whitney U test การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์

ผลการวิจัยสรุปว่า 1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง 2) กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

Abstract

This research aimed to 1) study the digital literacy levels of lower secondary school students, and 2) explore the effects of the guidance activities based on cooperative learning to enhance digital literacy. The study comprised two phases. 1st phase, an investigation was conducted on the digital literacy of lower secondary school students. The participants consisted of 428 students from the academic year 2023. 2nd phase was the implementation of guidance activities based on cooperative learning to improve digital literacy among lower secondary school students. Twenty-four participants were selected from the same participants as 1st phase. Of these, 12 were designated for the experimental group, while the remaining were assigned to the control group. The research instruments included 1) a digital literacy assessment tool, and 2) guidance activities based on cooperative learning. Data from 1st phase were analyzed by calculating the percentage from the digital literacy assessment tool and examining percentiles. 2nd phase data were analyzed by Wilcoxon signed rank test, Mann-Whitney U test researcher analyze data using Means, Standard Deviation and relative increase in scores.

The findings revealed that 1) the most of participants demonstrated relatively level of digital media literacy, 2) the experimental group, which participated in the guidance activities based on cooperative learning, exhibited higher digital literacy scores after attending the activities compared to before, with statistical significance at the .05 level, and 3) the experimental group that participated in guidance activities based on cooperative learning manifested higher digital literacy levels compared to the control group, with statistical significance at the .05 level.

Keywords: Guidance activity based on collaborative learning, Digital literacy, Lower secondary school students

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีความทันสมัยและมีความหลากหลาย รวมถึงสามารถนำเสนอข้อมูลและข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว บางครั้งอาจเกิดความเสียหายหากผู้ใช้งาน ใช้งานด้วยความไม่ระมัดระวัง เช่น การเข้าเว็บไซต์เสี่ยงภัย การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวลงบนสื่อดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้รายงานสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2565 ของ Generation Z คือ ผู้ที่เกิดตั้งแต่ พ.ศ. 2544 เป็นต้นไป ซึ่งมีผู้ที่มีอายุอยู่ในช่วงกำลังเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เป็นเจนเนอเรชันที่เกิดมา

พร้อมกับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี พบว่า Generation Z มีการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยรวม 8 ชั่วโมง 24 นาที โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต คือ เพื่อติดต่อสื่อสารสนทนา รองลงมา คือ กิจกรรมสนทนา การ และรับบริการออนไลน์ทางการศึกษา (Electronic Transactions Development Agency, 2022) ทั้งนี้หากนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจอาจทำให้เกิดผลเสีย คือ ถูกชักจูงง่าย ไม่ได้ตระหนักถึงภัยและอันตรายที่จะตามมา รวมทั้งการเสพติดสื่อดิจิทัลมากเกินไปเสียการเรียนได้

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเป็นความสามารถส่วนหนึ่งแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งหมายถึงความสามารถของบุคคลในการใช้ข้อมูลเพื่อสื่อสารในสังคมดิจิทัล ประกอบไปด้วยการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มีความเข้าใจ บริบทและประเมินสื่อดิจิทัล สามารถสร้าง ผลิตภัณฑ์และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลายตลอดจนการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม (American Library Association Digital Literacy Taskforce, 2011; Bawden & Robinson, 2012; Rodrigo & Purzycki, 2013; UNESCO, 2018)

ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้เกิดขึ้นกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เนื่องจากเป็นช่วงที่เปลี่ยนจากวัยเด็กตอนปลายเข้าสู่วัยรุ่นตอนต้น และเป็นนักเรียนที่อยู่ในช่วง Generation Z ซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อติดต่อสื่อสารสนทนา และกิจกรรมสนทนาผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด จึงเป็นกลุ่มที่ควรได้รับการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เนื่องจากเป็นช่วงวัยของยุค Generation Z ซึ่งเป็นเด็กที่เติบโตมาพร้อมสิ่งอำนวยความสะดวก มีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีและเรียนรู้ได้เร็ว โดยใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่บนเว็บไซต์ สื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ซึ่งปัญหาการติดสื่อออนไลน์มีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น (Chuasathapanasiri, Somlok & Thanarak, 2019)

การพัฒนาให้นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีความสำคัญยิ่ง เนื่องจากนักเรียนอยู่วัยนี้ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการใช้สื่อดิจิทัลดังที่กล่าวมาข้างต้น ทั้งนี้การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จะทำได้หลากหลายวิธี ได้แก่ ชุดการเรียนรู้ การจัดโปรแกรมรณรงค์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หรือการจัดทำหลักสูตรที่มีเนื้อหาเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Rambosek, Štipek, & Vaňková, 2016; Khamcharoen & Phonnikornkit, 2018) สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีความสนใจนำกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากกิจกรรมแนะแนวมีเป้าหมายในการป้องกันปัญหา (Bunmahome, 2019) ซึ่งนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนี้ ยังไม่ได้แสดงออกถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาจากการใช้สื่อดิจิทัล ดังนั้นการนำกิจกรรมแนะแนวมาใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียนกลุ่มนี้จึงเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันแก่นักเรียนก่อนเกิดปัญหา รวมทั้งการนำแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาบูรณาการกับกิจกรรมแนะแนวเนื่องจากการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยกัน

เรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม (Khaemmanee, 2014) สอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีกิจกรรมกับเพื่อนรุ่นเดียวกันมากกว่าบุคคลอื่น ชอบการรวมกลุ่มในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆ จนเกิดการพัฒนาอัตลักษณ์ของตนเอง (Ebsuksiri (2013); Kulnaphadon (2019) ดังนั้นกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้ร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็น กับเพื่อนในกลุ่มเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสม ส่งผลให้นักเรียนเกิดความตระหนักในการใช้สื่อดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น ตลอดจนเกิดความระมัดระวังในการใช้งาน เพื่อไม่ให้ถูกหลอกลวง หรือใช้จนเกิดผลเสียต่อตนเอง รวมทั้งงานวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดความคิดวิเคราะห์และสามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง จึงสอดคล้องกับเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ของคณะศึกษาศาสตร์ที่มุ่งเน้นผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทักษะการคิดในฐานที่ผู้วิจัยเป็นครูแนะแนว จึงสนใจที่จะศึกษาแนวคิดแบบร่วมมือมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมแนะแนว เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายเพื่อเป็นช่องทางในการสืบค้นและเข้าถึงข้อมูล จัดแบ่งเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาที่ถูกส่งผ่านมาทางสื่อดิจิทัล สร้างเนื้อหาและสื่อสารสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง รวมทั้งไม่เผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จหรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่น (Techataweewan & Prasertsin, 2019; American Library Association Digital Literacy Taskforce, 2011; Rodrigo & Purzycki, 2013) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของนักวิชาการ ประกอบด้วย American Library Association (2011), Bawden & Robinson (2012), Rodrigo & Purzycki (2013), UNESCO (2018) มาสังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบว่า บางองค์ประกอบมีความซ้อนทับกัน ผู้วิจัยจัดแบ่งองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเข้าถึงข้อมูล หมายถึง ความสามารถในการเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม การใช้สื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการจัดแบ่งเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม และควบคุมตนเองไม่ใช้สื่อดิจิทัลในทางที่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น รวมทั้งไม่เผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จหรือก่อให้เกิดความเสียหาย

ต่อตนเองและผู้อื่น การวิเคราะห์ และประเมินเนื้อหา หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของเนื้อหาที่ถูกส่งผ่านมาทางสื่อดิจิทัล โดยสามารถอธิบายถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อตนเองและผู้อื่นได้ การสร้างและการสื่อสารข้อมูล หมายถึง ความสามารถในการสร้าง และเผยแพร่สารสนเทศที่มีประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่นรวมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อแสดงความคิดเห็นทางบวก

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้แบ่งการดำเนินงาน ออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนำข้อมูลมาคัดเลือกนักเรียนเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และระยะที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็น การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา จำนวน 753 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 428 คน โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากการเปิดตารางเครซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) จากนั้นผู้วิจัยสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลากเป็นกลุ่มตัวอย่าง

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์เนื้อหาจากนักวิชาการทั้งไทยและต่างประเทศ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1) การเข้าถึงข้อมูล 2) การใช้สื่อดิจิทัล 3) การวิเคราะห์ และประเมินเนื้อหา และ 4) การสร้างและการสื่อสารข้อมูล

ระยะที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา จำนวน 753 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) มีเกณฑ์การคัดเลือกโดยเลือกนักเรียนที่ทำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในวิจัยและระยะที่ 1

และมีคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมา จากนั้นสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลากได้จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 24 คน แล้วสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลากอีกครั้งโดยเรียงคะแนนและจับสลากทีละคู่ (Match Pairs) เพื่อเข้ากลุ่มทดลอง จำนวน 12 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 12 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

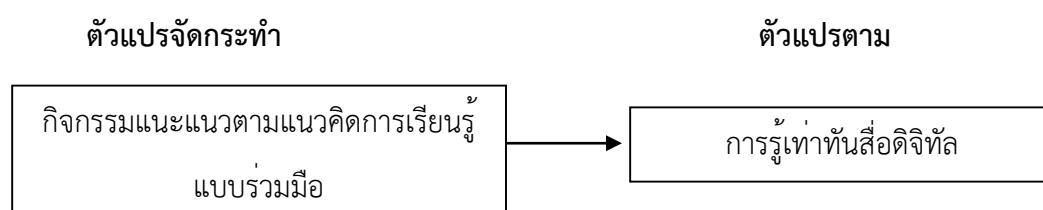
ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการออกแบบกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การฟังและเกื้อกูล 2) การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด 3) ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน 4) การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย และ 5) การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม ต่อการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเข้าถึงข้อมูล การใช้สื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการสร้างและการสื่อสารข้อมูล

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เลขที่ COA66/058 ณ วันที่ 21 กันยายน 2566 โดยวิธีดำเนินการวิจัยมี 2 ระยะดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

การวิจัยในระยะนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในระยะนี้ คือ แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นแบบวัดที่มีลักษณะ มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ จริงมากที่สุด จริงมาก จริงปานกลาง จริงน้อย จริงน้อยที่สุด ของลิเคิร์ต

มีจำนวนข้อคำถาม 25 ข้อ มีข้อคำถามทางบวกจำนวน 16 ข้อ และข้อคำถามทางลบจำนวน 9 ข้อ ผ่านการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence; IOC) ระหว่างข้อคำถาม กับนิยามเชิงปฏิบัติการจากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล จำนวน 5 ท่าน และมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60-1.00 จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) พบว่า มีค่าความเที่ยงอยู่ที่ .85

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในระยนี้ โดยนำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ไปศึกษากับนักเรียน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 428 คน จากนั้นนำมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อจำแนกนักเรียนออกเป็นกลุ่มที่มีคะแนน ระดับสูง (มีคะแนนตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 76 ขึ้นไป) ระดับกลาง (มีคะแนนระหว่างเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 26-75) และระดับต่ำ (มีคะแนนตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 ลงมา) จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการติดต่อกับนักเรียนที่มีคะแนนเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมาเพื่อเข้าร่วมดำเนินการวิจัยในระยที่ 2

ระยที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

การดำเนินการวิจัยในระยนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในระยนี้ คือ กิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จำนวน 10 ครั้ง นำไปให้ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พิจารณาความเหมาะสม 1) ชื่อกิจกรรม 2) ระยะเวลา 3) วัตถุประสงค์ 4) แนวคิด 5) สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ 6) วิธีดำเนินการกิจกรรม 7) การวัดและประเมินผล โดยผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมทั้ง 10 ครั้ง พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับสูงมาก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.55) จากนั้นปรับแก้ไขกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือตามข้อเสนอแนะ ของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในระยนี้ โดยนำกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 24 คน (เป็นกลุ่มที่มีคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในระยที่ 1 ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมา และยินดีเป็นอาสาสมัครเข้าร่วมการวิจัย) โดยดำเนินการสุ่มอย่างง่าย ด้วยการเรียงคะแนน และหยิบสลับเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 12 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 12 คน สำหรับนักเรียนกลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละประมาณ 50 นาที ส่วนกลุ่มควบคุม จำนวน 12 คน เรียนกิจกรรมแนะแนวในชั้นเรียน ตามปกติ ภายหลังจากที่นักเรียนกลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรม ผู้วิจัยนำแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง 12 คน และกลุ่มควบคุม 12 คน ตอบแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อีกครั้งหนึ่ง เพื่อนำผลมาเป็นข้อมูลภายหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ทำการวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน หาความเที่ยงของเครื่องมือวัด และเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง โดยระยะที่ 1 วิเคราะห์ด้วยค่าร้อยละและค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ ระยะที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ Wilcoxon signed rank test สถิติ Mann-Whitney U test การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์

ผลการวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์ ตามรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
จำแนกตามระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์

ระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์	จำนวน (n=428)	ร้อยละ	ระดับ
1-25	114	26.64	ต่ำ
26-50	112	26.17	ปานกลาง
51-75	106	24.77	ปานกลาง
สูงกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75	96	22.42	สูง

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 428 คน มีนักเรียนที่มีคะแนนอยู่ระหว่างเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 1-25 จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 26.64 มีคะแนนอยู่ระหว่างเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 26-50 จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 26.17 มีคะแนนอยู่ระหว่างเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 51-75 จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 24.77 และมีคะแนนสูงกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 22.42 ทั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลต่ำกว่า เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมา จำนวน 226 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการติดต่อเพื่อรับสมัครอาสาสมัครเข้าร่วมการวิจัยในระยะที่ 2 ต่อไป

ระยะที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลการทดลองใช้กิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตามรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
ระยะก่อนการทดลอง

กลุ่ม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	z	p
ทดลอง	12	3.02	.14	-.471	.638
ควบคุม	12	3.05	.10		

* $p < .05$

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า คะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของกลุ่มทดลองในระยะ
ก่อนและหลังการทดลอง

ระยะ	อันดับที่ของ ผลต่างคะแนน	จำนวน	ค่าเฉลี่ยของ อันดับที่	ผลรวมของ อันดับที่	z	p
ก่อน	อันดับของผลต่างที่มีเครื่องหมายลบ	0	.00	.00	-3.05	.0
หลัง	อันดับของผลต่างที่มีเครื่องหมายบวก	12	6.50	78.00		0
รวม		12				2

* $p < .05$

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า คะแนนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของกลุ่มทดลองภายหลังการเข้าร่วมการกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของกลุ่มควบคุมในระยะก่อนและหลัง
การทดลอง

ระยะ	อันดับที่ของผลต่างคะแนน	จำนวน	ค่าเฉลี่ยของ อันดับที่	ผลรวมของ อันดับที่	Z	p
ก่อน	อันดับของผลต่างที่มีเครื่องหมายลบ	7	7.43	52.00	-1.69	.09
หลัง	อันดับของผลต่างที่มีเครื่องหมายบวก	4	3.50	14.00		
รวม		12				

* $p < .05$

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า คะแนนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของกลุ่มควบคุมในระยะก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
ระยะหลังการทดลอง

กลุ่ม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	z	p
ทดลอง	12	3.76	.38	-3.882	.000
ควบคุม	12	3.00	.11		

* $p < .05$

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า คะแนนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
หลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มควบคุมหลังเข้าร่วม
กิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ตารางที่ 6 แสดงผลคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

	ก่อน (คะแนน)	หลัง(คะแนน)	คะแนนเพิ่มสัมพัทธ์
$\bar{X}$	3.02	3.76	37.37
S.D.	.14	.38	4.93

จากตารางที่ 6 พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสูงกว่า
ก่อนทดลอง เมื่อพิจารณาถึงคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเพิ่ม
สัมพัทธ์สูงขึ้นร้อยละ 37.37 แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถ
เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นได้

อภิปรายผล

ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ข้อ ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้น พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง คือ ร้อยละ 50.94 ซึ่งม
ีความเป็นไปได้ว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต
รวมถึงการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยมีการใช้ทักษะเฉพาะหรือสมรรถนะในการทำงาน
ร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้เพื่อรวบรวม นำเสนอข้อมูล ประเมินและสร้างสารสนเทศได้ด้วยตนเอง
โดยคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม และหลักจริยธรรม มีมารยาทรู้กาลเทศะ การใช้ภาษาที่เหมาะสม
รู้สิทธิหน้าที่ของตนเคารพในสิทธิของผู้อื่น ปกป้องข้อมูลส่วนตัว และไม่เปิดเผยข้อมูลใด ๆ เกินความ
จำเป็น (Satchanan, 2020) อย่างไรก็ตามข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่มีการรู้
เท่าทันสื่ออยู่ในระดับสูง (สูงกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75) มีเพียงร้อยละ 22.42 แสดงให้เห็นว่า นักเรียน
ยังต้องได้รับการเสริมสร้างให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า ในระยะหลังการทดลองกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสูงกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1 และนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ๖ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2 จากผลการทดลองดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ สามารถเสริมสร้างให้นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้เนื่องจากกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือที่สร้างขึ้น มีลักษณะเป็นกิจกรรมแบบกลุ่มที่ส่งเสริม พัฒนา และป้องกันปัญหาของผู้เรียน โดยบูรณาการองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน ทำให้เกิดพึงพาและเกื้อกูล การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด มีการมอบหมายบทบาทหน้าที่ของสมาชิก และตรวจสอบหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม สมาชิกจะได้ใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย รวมทั้งการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (Khaemmanee, 2014) จึงทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัล ร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม รวมทั้งมีการอภิปรายร่วมกันถึงผลดีและผลเสียของการใช้สื่อดิจิทัล กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประโยชน์ และโทษของสื่อดิจิทัล รวมทั้งทำให้เกิดการใช้สื่อดิจิทัลอย่างระมัดระวังมากขึ้น ดังตัวอย่างคำพูดของนักเรียนกลุ่มทดลองที่สะท้อนว่า “สนุกมาก ได้รู้จักเพื่อน ๆ น้อง ๆ ที่ ๆ เยอะขึ้น ได้เรียนรู้หลาย ๆ อย่างเพิ่มมากขึ้น” “ทำให้ได้ทำงานเป็นทีม ได้แสดงความคิดเห็นให้กับเพื่อน” “ได้รู้จักเพื่อนมากขึ้น ได้ทำงานกันเป็นทีม” ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Buranachai & Onchaiuea (2021) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมแนะแนว โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมแนะแนว โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ สามารถพัฒนานักเรียนกลุ่มทดลองให้มีความคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้ โดยนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว มีความคิดเห็นว่าการพัฒนาการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่ได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ช่วยกันระดมความคิดเพื่อแก้ไขปัญหา และช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เห็นความสำคัญในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

นอกจากนี้นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือมีคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ เนื่องมาจากนักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับการเข้าถึงข้อมูล การใช้สื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการสร้างและการสื่อสารข้อมูลในสื่อดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับ Bawden & Robinson (2012) ที่ให้ความสำคัญกับความสามารถในการใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพในทุกรูปแบบ สภาพแวดล้อมดิจิทัล

ที่เป็นส่วนใหญ่ และสอดคล้องกับการสะท้อนถึงความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมฯ ดังตัวอย่างคำพูด ดังนี้ “ได้รู้วิธีการใช้สื่ออย่างรู้ให้เท่าทัน” “ได้ใช้งานสื่อออนไลน์ได้ถูกต้องมากขึ้น” “การใช้สื่อดิจิทัลให้ถูกต้องและเหมาะสม” “ได้รู้วิธีการใช้สื่อดิจิทัลให้ถูกต้อง ไม่มีผลกระทบตามมา ไม่รบกวนผู้อื่น และ “การตรวจสอบข้อมูล การส่งต่อข้อมูลที่น่าเชื่อถือ การแบ่งเวลาในการใช้สื่อ” จึงแสดงให้เห็นว่าการเข้าร่วมกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น สามารถส่งเสริมให้นักเรียนให้มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสูงขึ้นได้ ซึ่งกิจกรรมให้ความสำคัญกับขั้นตอนการใช้กิจกรรมในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ดังนั้นสถานศึกษาหรือครูอาจารย์จะนำกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลไปใช้ ควรศึกษากิจกรรมให้เข้าใจก่อนนำไปใช้ เพื่อสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

2. กิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หากมีการนำไปใช้กับนักเรียนระดับอื่น อาจจะต้องมีการปรับสื่อหรือสถานการณ์ในกิจกรรมให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน และมีความยากหรือง่ายสอดคล้องกับการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นนั้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. จากผลการวิจัย พบว่ากิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นให้เพิ่มขึ้นได้ ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาเพื่อสร้างกิจกรรมแนะแนวตามแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลกับนักเรียนในช่วงชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีความสำคัญสำหรับนักเรียนในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากนักเรียนในยุคปัจจุบันมีแนวโน้มใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสืบค้นข้อมูล หรือเพื่อความบันเทิงมากขึ้น จึงสามารถที่จะทำวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมแบบออนไลน์ เพื่อไปเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลกับนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ

References

- American Library Association Digital Literacy Taskforce. (2011). *Digital Literacy*.
<https://literacy.ala.org/digital-literacy/>
- Bawden, D., & Robinson, L. (2012). Digital literacy. In *Introduction to Information Science*.
(pp. 287-302). London: Facet Publishing.
- Bunmahome, J. (2019). *Principles of guidance and student development*. Nakhon
Pathom Faculty of Education Nakhon Pathom Rajabhat University. [in Thai].
- Buranachai, C. & Onchaiuea, P. (2021). Study of the results of using guidance activities
using cooperative learning concept to develop creative problem-solving thinking
of mathayom 4 students at Setthabutbamphen school. *Nakhon Ratchasima
College Journal*, 15(3), 1-12. [in Thai].
- Chuasathapanasiri, T., Somlok, A., & Thanarak, R. (2019). A guide to knowing about
online media and watching out for media that is not safe for children and youth.
Bangkok: First Offset Printing Company. [in Thai].
- Ebsuksiri, A. (2013). *Psychology for teachers*. Bangkok, Chulalongkorn University Press.
[in Thai].
- Electronic Transactions Development Agency. (2022). *Report on the results of a survey
of internet user behavior in Thailand year 2022*.
[https://www.etda.or.th/getattachment/78750426-4a58-4c36-85d3-
d1c11c3db1f3/IUB-65-Final.pdf.aspx](https://www.etda.or.th/getattachment/78750426-4a58-4c36-85d3-d1c11c3db1f3/IUB-65-Final.pdf.aspx). [in Thai].
- Khaemmanee, T. (2014). *Teaching science, knowledge for organizing an effective
learning process*. (18th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai].
- Khamcharoen, P. & Phonnikornkit, W. (2018). Digital literacy: evolution, meaning, and
synthesis of skills. *Journal of Information Science and Applied Technology*. 1(2),
72-81. [in Thai].
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research
activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610.
- Kulnaphadon, P. (2019). *Adolescent Counseling*. (4th ed.). Chonburi: Get Good Creation
Company Limited. [in Thai].

- Rambousek, V.; Štípek, J. & Vaňková, P. (2016). Contents of Digital Literacy from the Perspective of Teachers and Pupils. *Future Academy Multidisciplinary Conference*, 217, 354-362.
- Rodrigo, R., & Purzycki, K. (2013). Making learning reel: Student-made videos on mobile devices. En E. G. Smyth & J. X. Volker (Eds.), *Enhancing Instruction with Visual Media: Utilizing Video and Lecture Capture*. (pp. 266-279). Information Science Reference, an imprint of IGI Global.
- Satchanan, C. (2020). Information intelligence in the digital environment. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 46(1), 1-17. [in Thai].
- Techataweewan, W. & Prasertsin, A. (2019). "Digital Literacy." *Encyclopedia of Education. Faculty of Education Srinakharinwirot University*. 54 (1): 38-48. [in Thai].
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics. University Press.