

บทความวิจัย

แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็น นักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์

สามมิติ สุขบรรจง¹

Received 15 August 2023

Revises 28 December 2023

Accepted 29 December 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา คือ เพื่อจัดทำแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า ประเด็นที่ 1 สื่อดิจิทัลมีความสำคัญต่อสังคมยุคปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่างมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของสื่อดิจิทัลในระดับสูงและมีการมองเห็นถึงความสำคัญของสื่อดิจิทัลว่ามีความสำคัญกับสังคมในยุคปัจจุบันมีอิทธิพลต่อมุมมอง ความคิดและการตัดสินใจถึงความสำคัญของสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดี ประเด็นที่ 2 ความเข้าใจลักษณะของสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประเด็นที่ 3

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาภาพยนตร์ และสื่อดิจิทัล

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Email:sammiti@gmail.com



ความสำคัญและลักษณะของนักสร้างสื่อที่มีความสำคัญต่อการทำให้สังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประเด็นที่ 4 กระบวนการสร้างสื่อที่มีความสร้างสรรค์และปลอดภัย กลุ่มตัวอย่างได้นำความรู้ไปใช้ในกระบวนการทำงานในส่วนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในการสร้างสื่อที่มีความสร้างสรรค์และปลอดภัย ซึ่งผลงานที่กลุ่มตัวอย่างสร้างสรรค์ออกมาถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์การศึกษา รวมถึงผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 คน มีความคิดเห็นในทางเดียวกันเกี่ยวกับการสร้างสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, นักสร้างสื่อดิจิทัล, สังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์



The Model for learning management approach to develop learners to become digital media creators for safety and creativity society

Sammiti Sukbunjhong²

Abstract

The research “*The model for learning management approach to develop learners to become digital media creators for safety and creativity society*” aims to create learning management approach to develop and incubate digital media creators for safe and creative society. The results can be summarized as followed: 1. The study found that the students possessed high level of knowledge and understanding about the importance of digital media. They realized that digital media could influence the point of view, thought, and decision in today’s society. They also possessed the concept of intellectual and media awareness. They must analyze and evaluate before deciding to believe the information from digital media. 2.The students possessed knowledge and understanding about safe and creative media. 3. The students

² Assistant professor, Bachelor of Communication Arts Program in Film and Digital Media, College of Social Communication Innovation
Email: sammiti@gmail.com

understood that characters of media creator were important in making the society safe and creative, agreeing with the concept of expert in media awareness. 4. The students knew about creation process for safe and creative media that agreed with the concepts being taught by the researcher. Creative operation was carried out through working on assignments while the process and procedure could be learned through web-based learning.

Key word: learning management, digital media creators, safety and creativity society



บทนำ

เมื่อสังคมไทยก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล “สื่อใหม่” (New Media) เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของบุคคลในทุกภาคส่วน การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัลยังส่งผลให้สื่อเก่าอย่าง สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์มีบทบาทน้อยลง นอกจากนี้ เนื้อหาและรูปแบบของการสื่อสารในปัจจุบันมีความสามารถเข้าถึงประชาชนได้อย่างรวดเร็ว และมีความหลากหลาย อย่างไรก็ตามในความหลากหลายของเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อนั้น มีทั้งที่เป็นคุณและโทษกับสังคม บางเนื้อหาของสื่ออาจเป็นอันตรายต่อผู้รับสารและส่งผลกระทบในวงกว้าง เด็กและเยาวชนที่กำลังอยู่ในวัยศึกษาเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความเสี่ยงต่อการรับผลกระทบของสื่อที่มีเนื้อหาไม่ปลอดภัย เนื่องจากเป็นกลุ่มที่รับรู้ข้อมูลอย่างรวดเร็ว ข้อมูลหรือเนื้อหาจากสื่อที่ไม่กลั่นกรองอย่างเหมาะสมจะก่อให้เกิดอันตรายโดยตรงกับกลุ่มผู้บริโภคสื่อที่เป็นเด็กและเยาวชนนี้ ปรากฏการณ์ในสังคมปัจจุบันนี้ให้พบเห็นอย่างมากมายถึงอันตรายที่เกิดจากการหลงเชื่อ และเลียนแบบพฤติกรรมหรือคำพูดที่ไม่เหมาะสม และไม่สร้างสรรค์ อาจนำไปสู่การบ่มเพาะลักษณะนิสัย และพฤติกรรมในอนาคตของเด็กและเยาวชนที่อาจกลายเป็นภัยต่อสังคม ดังนั้นการส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเยาวชน ผู้กำลังศึกษาในด้านสื่อให้มีความรู้และความสามารถในการเป็น “นักสร้างสื่อ” เปรียบเสมือนการเตรียมการเพื่อช่วยให้สังคมไทยปลอดภัยจากสื่อที่ไม่ประสงค์ดีต่อผู้บริโภคและประเทศชาติ สอดคล้องกับ Gomez and Ramcharan (2022) ที่พบว่า การรายงานข่าวอย่างมีคุณภาพ และการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมีข้อจำกัดที่แตกต่างกัน ควรมีการแบ่งปันข้อมูล กระบวนการตรวจสอบข่าวปลอม มาตรการของบริษัทเทคโนโลยี



ในการส่งเสริมทักษะความสามารถให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัล เพื่อให้เป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลที่สร้างสรรค์และคำนึงถึงความปลอดภัยและอันตรายจากสื่อ นั้น จำเป็นต้องอาศัย “กระบวนการจัดการเรียนรู้” เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติฉบับแก้ไขเพิ่มเติม (2545) มาตรา 22 ได้ระบุว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ และเป็นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต” อนึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้ การออกแบบ “กิจกรรมการจัดการเรียนรู้” ถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญ ที่จะช่วยให้การจัดการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และการเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ จากการศึกษาและต่อยอดแนวคิดของกระทรวงวัฒนธรรมในประเด็นที่ว่า “ขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี และสร้างภูมิคุ้มกัน” รวมไปถึงการศึกษาแนวคิดของกองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่เน้นการสร้าง “การรู้เท่าทันสื่อ” และ “การเฝ้าระวังสื่อ” ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลเพื่อนำมากำหนดปัญหาของการวิจัยว่า การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในด้านสื่อดิจิทัล และสามารถแยกแยะได้ว่าสื่อใดมีประโยชน์หรือเป็นโทษต่อตนเองได้ จะเป็นหนทางหนึ่งที่ช่วยป้องกันสังคมไทยให้ปลอดภัยจากอันตรายที่เกิดจากสื่อในยุคดิจิทัลในปัจจุบันได้หรือไม่ สอดคล้องกับ Srisooksai (2022) ที่ศึกษาและได้สรุปไว้ว่าหน่วยงานของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้เล็งเห็นปัญหาดังกล่าวจึงได้ให้ทุนแก่ผู้ที่จะเข้ามาช่วยสร้างสรรค์สื่อมี โครงการให้ทุนจำนวน 5 ประเภท จำแนกเป็น 1) ให้เกิดประโยชน์แก่กลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มผู้พิการ กลุ่มเด็กและเยาวชน 2) สร้างสื่อที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมกับการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ โทษและความเสี่ยงของ



สื่อออนไลน์ 3) สนับสนุนทุนสำหรับภาคีเครือข่ายของกองทุนสื่อฯ 4) สนับสนุนทุนสำหรับผู้รับทุนเดิมเพื่อนำไปต่อยอดงานที่เคยได้รับทุนให้เกิดผลสัมฤทธิ์มากยิ่งขึ้น 5) สนับสนุนทุนที่เปิดโอกาสให้กับเด็กและเยาวชนเป็นผู้ดำเนินโครงการเอง โดยทั้ง 5 ข้อ จะเป็นเสมือนการฉีควัคซีนทางปัญญาให้กับประชาชน

สรุปได้ว่า สื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของบุคคลในทุกภาคส่วน การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัลส่งผลให้สื่อเก่าอย่าง สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์มีบทบาทน้อยลง นอกจากนี้ เนื้อหาและรูปแบบของการสื่อสารในปัจจุบันสามารถเข้าถึงประชาชนได้อย่างรวดเร็ว และมีความหลากหลาย อย่างไรก็ตาม ในความหลากหลายของเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อ นั้น มีทั้งที่เป็นคุณและโทษกับสังคม บางเนื้อหาของสื่ออาจเป็นอันตรายต่อผู้รับสารและส่งผลกระทบในวงกว้าง เด็กและเยาวชนที่กำลังอยู่ในวัยศึกษาเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความเสี่ยงต่อการรับผลกระทบของสื่อที่มีเนื้อหาไม่ปลอดภัย เนื่องจากเป็นกลุ่มที่รับรู้ข้อมูลอย่างรวดเร็ว ข้อมูลหรือเนื้อหาจากสื่อที่ไม่กลั่นกรองอย่างเหมาะสม จะก่อให้เกิดอันตรายโดยตรงกับกลุ่มผู้บริโภคสื่อที่เป็นเด็กและเยาวชนนี้ ปรากฏการณ์ในสังคมปัจจุบันมีให้พบเห็นอย่างมากมายถึงอันตรายที่เกิดจากการหลงเชื่อ และเลียนแบบพฤติกรรมหรือคำพูดที่ไม่เหมาะสม และไม่สร้างสรรค์ อาจนำไปสู่การบ่มเพาะลักษณะนิสัย และพฤติกรรมในอนาคตรุนแรงของเด็กและเยาวชนที่อาจกลายเป็นภัยต่อสังคม ดังนั้นการส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเยาวชน ผู้กำลังศึกษาในด้านสื่อให้มีความรู้และความสามารถในการเป็น “นักสร้างสื่อ” เปรียบเสมือนการเตรียมการเพื่อช่วยให้สังคมไทยปลอดภัยจากสื่อที่ไม่ประสงค์ดีต่อผู้บริโภคและประเทศชาติ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดย



อาศัยแนวคิดของกระทรวงวัฒนธรรมและกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นการสร้าง “การรู้เท่าทันสื่อ” และ “การเฝ้าระวังสื่อ” โดยตัวแปรต้นของงานวิจัยนี้คือ “กระบวนการจัดการเรียนรู้” ซึ่งจะเน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการวิจารณ์สื่อ และทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ส่วนตัวแปรตามของงานวิจัยนี้คือ “ทักษะความสามารถด้านสื่อดิจิทัล” ของผู้เรียน ซึ่งจะวัดจากผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการวิจารณ์สื่อ และทักษะการผลิตสื่อดิจิทัล ผลการศึกษาที่ได้จากงานวิจัยนี้จะช่วยให้เข้าใจว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เสนอมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงได้

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำมาตั้งเป็นการวิจัยในหัวข้อเรื่อง “แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์” เนื่องจากเป็นโครงการวิจัยที่บ่มเพาะ ให้การศึกษาและสร้างกำลังคนด้านสื่อให้กับประเทศไทย นอกจากนี้การนำ “การเรียนการสอนแนวใหม่” หรือแนวคิด วิธีการ กระบวนการหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ในการแก้ปัญหา หรือพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามเป้าหมายจะช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพผลสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจ ในการเรียนด้วยนวัตกรรมเหล่านั้น และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์

เพื่อจัดทำแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้

งานวิจัยเรื่อง “แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์” ผลตามวัตถุประสงค์ก่อให้เกิดประโยชน์กับวงการต่าง ๆ และองค์กรด้านการศึกษาทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา รวมไปถึงหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง

1. ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการวิชาการด้านการศึกษาที่ทำการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับสื่อในยุคดิจิทัลที่จะได้นำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนรู้ให้เท่าทันความต้องการของสังคม

2. ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการวิชาการด้านสื่อที่จะได้นำผลการวิจัยไปพัฒนาบุคลากรในวงการสื่อให้มีความเจริญอย่างยั่งยืน

3. ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงานของรัฐและประเทศชาติที่จะนำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาสังคมให้เป็นสังคมที่ปลอดภัยสร้างสื่อที่เป็นภัยคุกคามประเทศ และนำสังคมไทยกลับมาสู่สังคมสร้างสรรค์

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้ทบทวนแนวคิดและทฤษฎี 2 กลุ่มแนวคิดเพื่อมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการทำวิจัยดังนี้

1. แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Learning Management Theory in the Digital Age) แนวคิดเรื่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อผู้เรียนยุคดิจิทัลเพื่อกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อ ได้แก่



1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนนอกแบบโดย นักการศึกษาชื่อ วิลเลียม กอร์ดอน

1.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติจริง ในลักษณะของการศึกษา สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง ประดิษฐ์คิดค้น โดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยกระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษา อย่างใกล้ชิด และประเมินโครงงานที่กลุ่มตัวอย่างได้ลงมือปฏิบัติตามเกณฑ์การ ประเมิน เพื่อให้ได้สื่อที่สร้างสรรค์และปลอดภัยต่อสังคม

1.3 การจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บ เป็นการนำเอาคุณสมบัติของ อินเทอร์เน็ต มาออกแบบเพื่อใช้ในการศึกษา การจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บเป็น สื่อกลางในการถ่ายทอดเพื่อส่งเสริมสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ให้มี ประสิทธิภาพ โดยอาจจัดเป็นการจัดการเรียนรู้ทั้งกระบวนการ หรือนำมาใช้ เพียงส่วนหนึ่งของกระบวนการทั้งหมดและช่วยขจัดปัญหาอุปสรรคของการ จัดการเรียนรู้ทางด้านสถานที่และเวลาอีกด้วย

Carr (2004) ได้สรุปไว้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นส่วนประกอบสำคัญ ของการทำงานของธุรกิจนำไปสู่การออกแบบใหม่ ๆ ที่มีคุณค่าที่จะมอบให้แก่ ผู้เกี่ยวข้อง

Arntz and Lobbestael (2018) กล่าวว่า Artificial Intelligence (AI) เป็นเทคโนโลยีที่มีความฉลาด ทำให้เกิดการเรียนรู้ แต่ตัว AI จะต้องถูกป้อน ข้อมูลจำนวนมากพอเพื่อให้เกิดการจัดจำรูปแบบที่ใช้กับข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ โดย สรุปคือเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วยิ่งขึ้น

2. แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสื่อสารในยุค ดิจิทัล (Communication Model in the Digital Age) แนวคิดของเรื่องของ



องค์ประกอบสำคัญของการรู้ดิจิทัลของ Trilling & Fadel อันได้แก่ 1) การรู้สารสนเทศ 2) การรู้เท่าทันสื่อ และ 3) การรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญที่นักสร้างสื่อควรรู้และมีความเข้าใจ เพื่อที่จะสามารถสร้างสื่อที่มีความปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้ และเมื่อกลุ่มตัวอย่างได้รับการถ่ายทอดข้อมูลที่มีความสำคัญ เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อที่มีความปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อผู้เรียนในยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์

Stair & Reynold (2010) ได้ให้แนวปฏิบัติไว้ว่า เมื่อเกิดการจัดทำสื่อและมีข้อมูลควรจัดเก็บเพื่อเผยแพร่ข้อมูลให้เป็นระบบที่เรียกว่าระบบสารสนเทศ ซึ่งสอดคล้องกับ Bocji et al. (2015) ที่สรุปไว้ว่าในการจัดทำสื่อควรที่จะสามารถดำเนินการให้เป็นสารสนเทศ เพื่อการเผยแพร่ที่ค้นหาได้ง่ายให้เกิดการเรียนรู้สร้างสรรค์ในด้านการบัญชี การเงิน ด้านทรัพยากรบุคคล ด้านการผลิตดำเนินการ ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ แต่อย่างไรก็ตาม Reynolds (2012) ได้ให้แง่คิดไว้ว่าในการจัดทำสื่อ และการสื่อสารเผยแพร่ ออกไปควรจะมีคุณธรรม จริยธรรม ได้แก่ 1) ข้อมูลจะต้องเป็นจริง 2) คนที่รับข้อมูลคนต่อ ๆ ไปต้องได้ข้อมูลจริง 3) ไม่แก้ไขข้อมูลผู้อื่นหากไม่ได้รับอนุญาต 4) ไม่ทำลายข้อมูล 5) ไม่ทำให้คนอื่นเข้าใจผิดว่าตัวเองเป็นบุคคลอีกบุคคลหนึ่ง 6) ไม่ปล่อยหรือสร้างสื่อที่เป็นอันตรายหรือบิดเบือน เป็นต้น ทั้งนี้ข้อมูลหรือสารสนเทศที่ให้ผู้อื่นได้เรียนรู้ อาจจะเป็นข้อเท็จจริง ภาพ หรือเรื่องที่เป็นประโยชน์เชิงสร้างสรรค์ (Stair & Reynold, 2010)



วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามกระบวนการของ Naughton (2001) ได้อธิบายว่า เป็นวิธีการวิจัยที่มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาหรือปรับปรุงกระบวนการทำงานในสถานการณ์จริงผ่านการปฏิบัติ และการสะท้อนผล มีกระบวนการหลัก ดังนี้ การวางแผน (Planning) ขั้นตอนนี้รวมถึงการกำหนดปัญหา การรวบรวมข้อมูล และการกำหนดแผนการปฏิบัติการที่จะดำเนินการ การดำเนินการ (Action) การทดลองหรือปฏิบัติการตามแผนที่วางไว้ โดยอาจรวมถึงการนำนวัตกรรมหรือแนวทางใหม่ ๆ มาใช้ การสังเกตการณ์ (Observation) การเก็บข้อมูลและการสังเกตผลลัพธ์จากการดำเนินการ และการวิเคราะห์และสะท้อนผล (Reflection) การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับและการสะท้อนผลเพื่อปรับปรุงแผนการในรอบถัดไป โดยมีขอบเขตเนื้อหาในการศึกษาวิเคราะห์ คือ การสร้างการเรียนรู้สำหรับการสร้างนักสร้างสื่อ โดยการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เข้าร่วมโครงการสู่การเป็น นักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกจากกลุ่มนิสิต/ นักศึกษา ในสาขานวัตกรรมการสื่อสาร และคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร ผู้มีความรู้พื้นฐานในด้านการสื่อสาร และสามารถสร้างสื่อดิจิทัล ที่ได้มาจากการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) จำนวน 8 คน (Morse, 1994) ใช้เวลาในการศึกษาครั้งนี้ 1 ปี โดยทั้งโครงการจะกำหนดขอบเขตด้านระยะเวลาในการศึกษาแบ่งเป็น 4 ระยะ คือ

ขั้นตอนที่ 1

ผู้วิจัยถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องตามการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เพื่อเป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจ ที่ตรงกัน โดยแนวคิดทฤษฎี



ที่ผู้วิจัยถ่ายทอดยังกลุ่มตัวอย่าง คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ (Synectics Model) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Work) ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง ในลักษณะของการศึกษา สํารวจ ค้นคว้า ทดลอง และประดิษฐ์คิดค้น โดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยกระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บ (Web-Based Learning) เป็นการนำเอาคุณสมบัติของ อินเทอร์เน็ต มาออกแบบเพื่อใช้ในการศึกษาการจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์

ขั้นตอนที่ 2

ผู้วิจัยมอบโจทย์ในการสร้างสื่อให้แก่กลุ่มตัวอย่าง โดยโจทย์ที่ใช้ในการวิจัยเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ได้รับมอบจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในการทำสื่อสร้างสรรค์ โดยเป็นข้อมูลที่ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน อันได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

ขั้นตอนที่ 3

ผู้วิจัยติดตามผลการดำเนินโครงงานของกลุ่มตัวอย่างอย่างต่อเนื่อง โดยผู้วิจัยจะให้คำแนะนำในการดำเนินงานอย่างใกล้ชิด เพื่อทราบความก้าวหน้าของการทำโครงงานของกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่ม

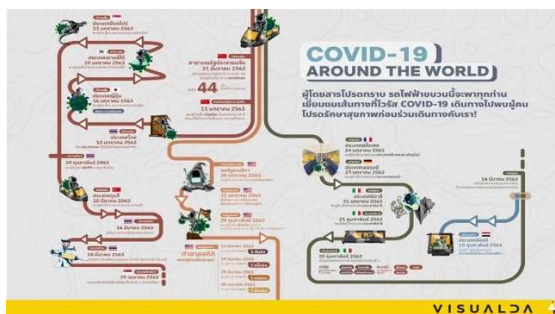
ขั้นตอนที่ 4

สัมภาษณ์เพื่อเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจเรื่องการเป็นนักสร้างสรรค์ที่สร้างสรรค์และปลอดภัย โดยผู้วิจัย ได้กำหนดแนวคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสามารถอธิบายแต่ละประเด็นตามความรู้ความเข้าใจได้อย่างอิสระ ผู้วิจัยกำหนดแนวคำถามหลัก 6 ข้อ ได้แก่

1. สื่อดิจิทัลมีความสำคัญต่อสังคมยุคปัจจุบันอย่างไร



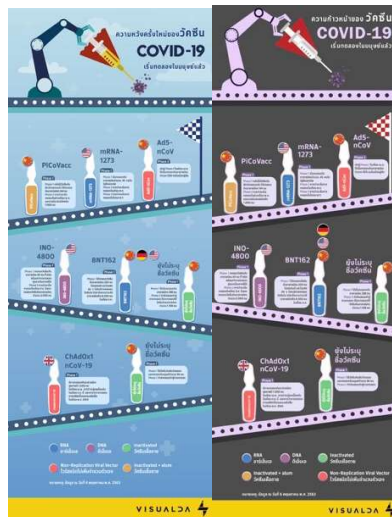
2. สื่อปลอดภัยมีลักษณะอย่างไร และให้กลุ่มตัวอย่างยกตัวอย่างสื่อปลอดภัย
3. สื่อสร้างสรรค์มีลักษณะอย่างไร และให้กลุ่มตัวอย่างยกตัวอย่างสื่อสร้างสรรค์
4. นักสร้างสื่อมีความสำคัญต่อการทำให้สังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์อย่างไร
5. นักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ต้องมีลักษณะอย่างไร
6. ในการสร้างผลงานสื่อที่มีความปลอดภัยและสร้างสรรค์ ในมุมมองของกลุ่มตัวอย่างควรเริ่มจากอะไรบ้างโดยให้กลุ่มตัวอย่างเล่ากระบวนการตั้งแต่ต้นจนจบ



ภาพที่ 1 ภาพส่งผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของนักสร้างสื่อกลุ่ม 1 ผู้รับโจทย์
ในประเด็นการเสียชีวิตร้ายแรงจากการติดเชื้อไวรัส โควิด-19
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 ภาพส่งผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของนักสร้างสื่อกลุ่ม 2 ผู้รับโจทย์
ในประเด็นผลกระทบด้านเศรษฐกิจจากเชื้อไวรัสโควิด-19
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 3 ภาพส่งผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของนักสร้างสื่อกลุ่ม 3 ผู้รับโจทย์
ในประเด็นการค้นพบวัคซีนเพื่อป้องกันเชื้อไวรัสโควิด-19
ที่มา: ผู้วิจัย

ผลการวิจัย

สรุปผลประเด็นที่ 1 สื่อดิจิทัลมีความสำคัญต่อสังคมยุคปัจจุบัน

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่าง มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของสื่อดิจิทัลในระดับสูง มีการมองเห็นถึงความสำคัญของสื่อดิจิทัลว่ามีความสำคัญกับสังคมในยุคปัจจุบัน มีอิทธิพลต่อมุมมอง ความคิดและการตัดสินใจ ดังนั้น เมื่อเปิดรับสื่อแล้ว ควรที่จะมีการวิเคราะห์ก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อตามการสื่อสารที่ได้รับ ซึ่งหากขาดการประเมินสื่อหรือวิเคราะห์ก็อาจจะถูกชักจูงไปในทางที่ไม่ดีจนกลายเป็นผลเสียต่อสังคมได้ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่มีความเข้าใจถึงความสำคัญของสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดี ดังตัวอย่างประโยคการสัมภาษณ์ต่อไปนี้

สื่อดิจิทัลมีความสำคัญมากในการส่งต่อมุมมองความคิด ประสบการณ์หรือตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ของคนที่ดูสื่อ นั้นได้

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1)

เราเข้าถึงสื่อเหล่านี้ได้ง่ายมาก จนคิดว่าเวลาที่เรารับ หรือเห็นสื่อ นั้นแล้ว เราก็ควรที่จะคิดวิเคราะห์ตามก่อน ก่อนที่จะเชื่อสื่อ นั้น

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2)

การกระจายข่าวสาร หรือการเผยแพร่อะไรหลายๆอย่างรวดเร็วและเป็นวงกว้าง ความรวดเร็วและเป็นวงกว้างนี้ สามารถทำให้เกิดทั้งประโยชน์และโทษในเวลาเดียวกันค่ะ

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6)



สรุปผลประเด็นที่ 2 ความเข้าใจลักษณะของสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์

จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ดังตัวอย่างประโยคการสัมภาษณ์ต่อไปนี้

เป็นสื่อที่สร้างสรรค์ออกมาบนพื้นฐานของความถูกต้อง ไม่ละเมิดกฎหมายหรือสิทธิของใคร สื่อนั้นต้องมีความสร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดใจความสำคัญได้อย่างถูกต้อง

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1)

สื่อที่นำเสนอเนื้อหาที่สร้างสรรค์ มีประโยชน์ ต่อผู้เสพสื่อในทุกเพศทุกวัย รวมถึงมีการสรรค์สื่อให้น่าสนใจ ดึงดูดผู้รับสาร และการนำเสนอมีการออกแบบให้อ่านง่าย ทำความเข้าใจได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ตาม

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3)

สื่อปลอดภัยจะมีการป้องกันสิ่งที่เรียกว่า ข่าวลวงเพื่อไม่ให้บุคคลตกเป็นเหยื่อได้ง่าย

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4)

สื่อที่ผ่านการคัดกรองข้อมูลอย่างถี่ถ้วน ไม่บิดเบือนข้อเท็จจริง และเป็นสื่อที่ส่งต่อสิ่งดี ๆ ที่จะเกิดประโยชน์แก่สังคม

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 7)



สรุปผลประเด็นที่ 3 ความสำคัญและลักษณะของนักสร้างสื่อที่มีความสำคัญ ต่อการทำให้สังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์

ความสำคัญและลักษณะของนักสร้างสื่อที่มีความสำคัญต่อการทำให้
สังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจถึง
ตัวอย่างประโยคการสัมภาษณ์ต่อไปนี้

สื่อที่ถูกผลิตออกมานั้นมีความผิดเพี้ยนจากความเป็นจริงและทำให้
สังคมที่รับสื่อ นั้น ๆ มีความผิดเพี้ยนไปด้วยเช่นกัน หรือสรุปได้ว่าผู้ผลิตสื่อเป็น
อย่างไร สังคมของผู้รับสารนั้นก็เป็นอย่างนั้น การสืบค้นและหาข้อมูลที่ดี ผลิต
อย่างตรงไปตรงมาไม่เอนเอียงและใช้ทัศนคติส่วนตัวมารวมอยู่ในการนำเสนอ
สื่อ

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3)

นักสร้างสื่อต้องพึงคำนึงถึงผลที่ตามมา หากเราไม่สร้างการเรียนรู้ที่ผิด ๆ
ก็จะไม่ทำให้เกิดสังคมอัตราย นอกจากนี้ การสร้างสื่อสร้างสรรค์มักเกิดขึ้นจาก
ความคิดที่อยากสร้างการเข้าถึงในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้น ควรคำนึงถึงช่องทางใน
การนำเสนอเพื่อไม่ให้เบียดเบียนและเป็นปัญหาต่อไป ควรมีเรื่องของการเรียนรู้
เท่าทัน และการสร้างสื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อให้ตอบสนองและตอบโต้ภัยต่อ
สังคม

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4)

นักสร้างสื่อสำคัญตรงที่เป็นผู้ส่งสาร ที่เผยแพร่ให้บุคคลอื่นรับรู้
รับทราบ เรื่องราวเขาสร้างขึ้น การที่ผู้สร้าง สร้างแต่สิ่งดี ๆ เรื่องดี ๆ ก็ทำให้ผู้รับ
ได้รับแต่เรื่องดี ๆ และเมื่อผู้รับอยากทำตามก็จะทำตามในสิ่งดี ๆ นั้น แต่เมื่อ
ผู้สร้าง สร้างสิ่งไม่ดี เสนอสิ่งไม่ดี แล้วเกิดผู้รับอยากทำตาม ก็จะทำให้สังคมไม่



ปลอดภัยได้ เป็นผู้ที่มีความรู้ มีศีลธรรม จริยธรรม และคุณธรรม นำจิตใจ เพื่อที่จะได้สร้างสรรค์สิ่งที่ดี และมีประโยชน์แก่ผู้อื่น

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6)

สรุปผลประเด็นที่ 4 กระบวนการสร้างสื่อที่มีความสร้างสรรค์และปลอดภัย

ประเด็นกระบวนการสร้างสื่อที่มีความสร้างสรรค์และปลอดภัยนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากกระบวนการสร้างสื่อนั้น เป็นกระบวนการดำเนินการเชิงปฏิบัติการที่จะแสดงให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยถ่ายทอดให้แก่กลุ่มตัวอย่าง

ทั้งนี้ กระบวนการ ขั้นตอนในการทำนั้น ได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านเว็บเข้ามาใช้ในการดำเนินการ กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจตรงตัวอย่าง ประโยคการสัมภาษณ์ ต่อไปนี้

เริ่มจากการศึกษาหาความรู้ข้อเท็จจริง หรือเรื่องราวต่าง ๆ ของสื่อที่สร้าง ทำความเข้าใจอย่างแท้จริง เพื่อให้มองเห็นมุมมองต่าง ๆ มากขึ้น และร่างโครงเรื่องของสื่อที่เราจะสร้างออกมาเพื่อให้เห็นภาพรวม แล้วค่อยเพิ่มรายละเอียดเข้าไปตามความเหมาะสมเพื่อให้ถ่ายทอดสื่อออกมาอย่างมีคุณภาพ

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1)

นำเนื้อหาที่ได้มานั่งอ่านและวิเคราะห์ ว่าสามารถทำสื่อออกมาในรูปแบบใดได้บ้าง เมื่อแบ่งเนื้อหาได้แล้ว จึงมาเรียบเรียงความคิด หาแนวทางในการทำสื่อ และสร้างสรรค์เนื้อหาที่วิเคราะห์มา ให้เป็นรูปแบบที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เลือกลี ฟอนท์ และธีมที่จะใช้ให้ไปในทิศทางเดียวกันกับตัวเนื้อหาเหล่านั้น

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2)



เริ่มตั้งแต่หาหัวข้อหรือประเด็นที่เราสนใจ จัดการหาความรู้ หาข้อมูล เกี่ยวกับเรื่องที่เราสนใจทำให้ได้ความรู้และทำความเข้าใจกับหัวข้อนั้นเมื่อเรา เข้าใจดีแล้วจึงหากลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับหัวข้อหรือสื่อที่เราจะจัดทำ และทำ การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายว่าต้องใช้สื่อประเภทไหน ออกแบบอย่างไร เรื่องราว ประมาณไหนที่จะทำให้เราสนใจและรับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำการสร้าง แบบ หรือเรื่องราวจำลองและนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เมื่อทำการทดลอง เสร็จเราได้มาซึ่งฟีดแบคที่จะทำให้เราปรับปรุงแก้ไขให้ได้ผลงานที่มี ประสิทธิภาพและตรงกับวัตถุประสงค์เพิ่มมากขึ้น และเมื่อเรียบร้อยจนได้ มาตรฐานแล้วจึงเผยแพร่สาธารณะค่ะ

(กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6)

จากผลการวิจัยสรุปผลประเด็นที่ 1-4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ลักษณะของ นักสร้างสื่อที่มีความสำคัญต่อการทำให้สังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ ตลอดจน กระบวนการสร้างสื่อที่มีความสร้างสรรค์และปลอดภัย

โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อ ดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ ควรมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มี ทักษะและความรู้ความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลข่าวสาร ตรวจสอบความถูกต้อง ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล รู้จักคิดอย่างมี วิจารณญาณ และสามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น



2. ทักษะการสร้างสรรค์ ความสามารถในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คตินอกกรอบ นำเสนอผลงานในรูปแบบใหม่ ๆ น่าสนใจ และตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

3. ทักษะการใช้เทคโนโลยี ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้เครื่องมือและโปรแกรมต่าง ๆ ในการสร้างสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

4. ทักษะการทำงานร่วมกัน ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักแบ่งปันความคิดเห็น ทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ปัญหาร่วมกันได้อย่างสร้างสรรค์

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ควรเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผูกพันทักษะต่าง ๆ ผ่านการทดลอง สร้างผลงาน และรับการสะท้อนความคิดเห็นจากผู้อื่น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และสามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัลที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อหรือประเด็นที่สนใจ แล้วศึกษาค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัล และนำเสนอผลงานต่อกลุ่มเป้าหมาย

2. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบ่งกลุ่มผู้เรียนให้ทำงานร่วมกัน ช่วยกันคิด ช่วยกันทำ ช่วยกันแก้ปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น



3. การจัดการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติ ให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นในการสร้างสื่อดิจิทัล เช่น ทักษะการใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ ทักษะการใช้โปรแกรมกราฟิก ทักษะการใช้โปรแกรมเขียนโปรแกรม เป็นต้น

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ ควรดำเนินการอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะและความรู้ความเข้าใจที่เพียงพอในการสร้างสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพ และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

สรุปผลการวิจัยและการอภิปรายผลการวิจัย

แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในกระบวนการวิจัยอันได้แก่ ผู้เรียนในยุคดิจิทัล (Digital Citizenship) องค์ประกอบสำคัญของการรู้ดิจิทัล มี 3 องค์ประกอบ คือ 1) การรู้สารสนเทศ 2) การรู้เท่าทันสื่อ และ 3) การรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อผู้เรียนในยุคดิจิทัล การจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บ (Web-Based Learning)

จากการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 คน ได้รับการถ่ายทอดแนวความคิด รวมทั้งได้รับการให้คำปรึกษาตลอดการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยหนึ่งในกระบวนการสำคัญ คือการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารระหว่างผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในกระบวนการทำงานผ่านรูปแบบดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Suthasinobon (2019) ที่กล่าวว่า หลักสูตรและการเรียนรู้แบบดิจิทัล เป็นมิติใหม่ของการจัดการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 ที่ผสมผสานเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ากับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดเชิงนวัตกรรมและ



การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณที่มีประสิทธิภาพ ประหยัดเวลา เปิดโอกาสให้ผู้สนใจเข้าถึงหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลานั้นกระบวนการเรียนรู้โดยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาช่วยในการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในทำนองเดียวกับ Viriyavorakul and Doungkamol (2014) ที่มีแนวความคิดว่า รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Google Apps for Education ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลสำหรับการจัดการระบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบทำงานร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลาและทุกรูปแบบของเทคโนโลยีที่สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยมีแนวคิด ทศนคติที่สอดคล้องกับแนวทางการดำเนินการสร้างสื่อที่สร้างสรรค์และปลอดภัย ซึ่งสอดคล้องกับ Hongsakul (2018) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในยุคไทยแลนด์ 4.0 โดยการปฏิรูประบบการศึกษาแบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนโดยตรง ให้เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นที่สนใจในระบบการศึกษาทุกระดับของประเทศไทย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นในทิศทางเดียวกัน ในเรื่องของความสำคัญของสื่อดิจิทัล ว่าเป็นสื่อที่มีผลกระทบต่อผู้รับสารในวงกว้างอย่างมากในปัจจุบัน

พฤติกรรมผู้รับสารในปัจจุบันนั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก สามารถเปิดรับสื่อได้ตลอดเวลา ส่งผลต่อการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้น ผู้สร้างสื่อจึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างสื่อที่มีความปลอดภัยต่อผู้รับ ผู้ผลิตสื่อจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อที่สร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อตอบสนองความต้องการให้สังคมปลอดภัย สอดคล้องกับงานวิจัย Gerdruang (2017) ที่พบว่า องค์ประกอบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมในยุคดิจิทัล



มี 4 องค์ประกอบหลัก คือ 1) การเรียนรู้เกี่ยวกับดิจิทัล 2) การคิดสร้างสรรค์ 3) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และ 4) ผลิตภาพที่มีคุณภาพสูง สำหรับกระบวนการสร้างสื่อ เริ่มจากการหาข้อมูล การสืบค้น การวิเคราะห์และพิจารณาข้อมูลต่าง ๆ ให้รอบคอบและถี่ถ้วน ว่ามีความน่าเชื่อถือ หรือถูกต้องเพียงใด เพื่อการรายงานเนื้อหาออกไปแล้วต้องอยู่บนความเป็นจริง ไม่ปล่อยข่าวลวงหรือเป็นเท็จออกไปในสังคม วิเคราะห์ผู้รับสาร ว่าเป็นคนประเภทใด อายุเท่าใด เพื่อนำไปคิดต่อว่าเราควรจะนำเสนอเนื้อหาออกไปแบบใด เพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อผู้รับสาร

จากการศึกษาครั้งนี้ จึงสามารถสรุปได้ว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างได้นำความรู้ไปใช้ในกระบวนการทำงานในส่วนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในการสร้างสื่อ ที่มีความสร้างสรรค์และปลอดภัย ซึ่งผลงานที่กลุ่มตัวอย่างสร้างสรรค์ออกมาถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์การศึกษา รวมถึงผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 คน มีความคิดเห็นในทางเดียวกันเกี่ยวกับการสร้างสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นนักสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์ สามารถเป็นนักผลิตสื่อที่สร้างสรรค์ และปลอดภัยได้ตามวัตถุประสงค์การวิจัย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. นโยบายด้านการศึกษา ควรมีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี



และการทำงานร่วมกันของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะและความรู้ความเข้าใจที่เพียงพอในการสร้างสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพ และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

2. นโยบายด้านกฎหมาย ควรมีการปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล เช่น กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน กฎหมายว่าด้วยสิทธิมนุษยชน เป็นต้น เพื่อให้กฎหมายมีความทันสมัยและสามารถคุ้มครองประชาชนจากการได้รับสื่อดิจิทัลที่ผิดกฎหมายหรือมีเนื้อหาที่ไม่เป็นธรรม

3. นโยบายด้านสังคม ควรมีการส่งเสริมค่านิยมและทัศนคติที่ดีต่อการสร้างสื่อดิจิทัล เช่น การสร้างสื่อที่สร้างสรรค์ ปลอดภัย และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น เป็นต้น เพื่อให้ประชาชนมีความเข้าใจถึงประโยชน์และโทษของสื่อดิจิทัล และสามารถสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

4. นโยบายด้านเทคโนโลยี ควรมีการส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เช่น เทคโนโลยีที่ช่วยในการคัดกรองสื่อดิจิทัลที่ผิดกฎหมายหรือมีเนื้อหาที่ไม่เป็นธรรม เป็นต้น

5. นโยบายด้านเศรษฐกิจ ควรมีการส่งเสริมการลงทุนในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลที่สร้างสรรค์และปลอดภัย เช่น การสนับสนุนผู้ประกอบการสื่อดิจิทัลรุ่นใหม่ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ขยายขอบเขตของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้คนในหลากหลายกลุ่มอาชีพ ระดับการศึกษา และวัย เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น



2. ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ ควบคู่ไปกับวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยทำให้การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นไปอย่างรอบด้านและแม่นยำมากขึ้น
3. ศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจส่งผลต่อการสร้างสื่อดิจิทัล เช่น ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี เป็นต้น เพื่อให้เข้าใจถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งมากขึ้น
4. ศึกษาผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อสังคม เช่น ผลกระทบต่อความคิด พฤติกรรม และทัศนคติของประชาชน
5. แนวทางการกำกับดูแลสื่อดิจิทัล เพื่อคุ้มครองประชาชนจากการได้รับสื่อดิจิทัลที่ผิดกฎหมายหรือมีเนื้อหาที่ไม่เป็นธรรม
6. แนวทางการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สื่อดิจิทัลของประชาชน เพื่อให้ประชาชนสามารถแยกแยะข้อมูลข่าวสารและสื่อดิจิทัลได้อย่างมีวิจารณญาณ

เอกสารอ้างอิง

- Arntz, A., & Lobbestael, J. (2018). Cognitive structures and processes in personality disorders. In W. J. Livesley & R. Larstone (Eds.), *Handbook of personality disorders: Theory, research, and treatment* (pp. 141–154). The Guilford Press.
- Bocji, P., Greasley, A., & Hickie, S. (2015). *Business information systems* (5thed.). New York Pearson
- Carr, A. (2004). *Positive psychology: The science of happiness and human strength*. New York: Brunner-Routledge.



- Gerduang, A. (2017). Empowering learning in the 21st century for Thailand society in the digital age. *Lampang Rajabhat University Journal*, 6(1), 173-184.
- Gomez, J., & Ramcharan, R. (2022). COVID-19 and Infodemic in Southeast Asia. *Thai Media Fund Journal*, 1(1), 80-103.
- Hongsakul, W. (2018) *Active learning management in the era of Thailand 4.0*. Graduate School Conference 2018. Retrieved from <https://journalgrad.ssrui.ac.th/index.php/miniconference/article/view/1642/1521>
- Morse, J. M. (1994). The cognitive processes of analysis in qualitative inquiry. In J. M. Mosre (Ed.), *Critical Issues in qualitative research methods* (pp. 23-43). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Naughton, G. M. (2001). *Action research*. Routledge.
- Reynilds, G. W. (2012). *Ethics in information technology* (4thed). Boston: Cengage Learning.
- Srisooksai, D. (2022) Media literacy: Promoting knowledge Vaccine for society. *Thai Media Fund Journal*, 1(1), 1-18.
- Stair, R. M., & Reynilds, G. W. (2010). *Principles of information systems a managerial approach* (9thed.). USA Keri: Course Technology, Cengage Learning.
- Viriyavorakul, P., & Phonak, D. (2014). Google apps for education an educational innovation in digital age. *Journal of Multidisciplinary in Social Sciences*, 7(3), 103-111.