

## บทความวิจัย

# กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

นพวรรณ บุญธรรม<sup>1</sup> ปิยพร เสาร์สาร<sup>2</sup> มลวิภา ศิริโหราชัย<sup>3</sup>

Received 9 February 2025

Revised 26 March 2025

Accepted 30 March 2025

## บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นผลจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาและพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พร้อมกันนำเสนอกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรม ผลศึกษาชี้ว่า พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยส่วนใหญ่มีทักษะการใช้สื่ออยู่ที่ระดับมากถึงมากที่สุด นักเรียนส่วนใหญ่มีเป้าหมายการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง รองลงมา เพื่อการศึกษาเรียนรู้ การสื่อสารกับครอบครัวและเพื่อน และบางส่วนใช้สื่อออนไลน์เพื่อหารายได้หรือสร้างอาชีพ การทำกิจกรรมกลุ่มช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ วางแผน และดำเนินกิจกรรมที่หลากหลายตามศักยภาพและความสนใจ ขณะเดียวกัน ยังได้สร้างพื้นที่เรียนรู้สำหรับนักเรียน ทั้งการผลิตผลงานสื่อ และแบ่งปันความรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ นอกจากนี้ งานวิจัยได้มีข้อเสนอแนะแนวทางสร้างเครือข่ายการรู้เท่าทันสื่อ ให้เป็นกลไก

<sup>1</sup> มุลนิธิแสวงหาสิทธิการ (เพื่อคุณภาพชีวิต) noppawan.mju@gmail.com

<sup>2</sup> มุลนิธิแสวงหาสิทธิการ (เพื่อคุณภาพชีวิต), psaosarn@gmail.com

<sup>3</sup> มุลนิธิแสวงหาสิทธิการ (เพื่อคุณภาพชีวิต), movipa45@yahoo.com



ขับเคลื่อนกิจกรรมร่วมกับคณะทำงานระดับพื้นที่ เพื่อรณรงค์กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ ป้องกันภัยคุกคามจากโซเชียลมีเดีย และเฝ้าระวังอาชญากรรมทางไซเบอร์อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** กระบวนการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา



# Literacy through Activities for Secondary School Students

Noppawan Boontham<sup>1</sup> Piyaporn Soasarn<sup>2</sup> Monvipa Sirihorachai<sup>3</sup>

## Abstract

This article presents the finding of action research that aims to analyzes current situation, problem, and media usage behaviors of secondary school students while ~~also~~ proposing a learning process to enhance media literacy through activities. The results indicate a significant increase in students' media usage with very high levels of engagement. Most of them engage for entertainment, followed by education, communication, and income generation and career development. Participation in group activities enabled students to design, plan, and implement initiatives based on their potential and interests while also creating learning spaces for them to produce and showcase creative media projects and share knowledge through online platforms. Additionally, the study recommends establishing a media literacy network as a key mechanism to support activities with local groups, promote media

---

<sup>1</sup> Saeng Sitthikhan Foundation (for Quality of Life) noppawan.mju@gmail.com,

<sup>2</sup> Saeng Sitthikhan Foundation (for Quality of Life), psaosarn@gmail.com

<sup>3</sup> Saeng Sitthikhan Foundation (for Quality of Life), movipa45@yahoo.com



literacy campaigns, protect against social media threats, and monitor  
cybercrime effectively.

**Keywords:** Learning process, Media literacy, Secondary school students



## บทนำ

สังคมไทยได้เปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องมาตั้งแต่การแพร่ระบาดของ COVID-19 เป็นต้นมา เทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามาในชีวิตประจำวันของผู้คนในทุกภาคส่วน ทั้งภาคธุรกิจ ภาครัฐ และประชาชนทั่วไป จนกลายเป็นพฤติกรรมแบบวิถีใหม่ (new normal) ส่งผลให้ทุกคนต้องปรับตัว และพึ่งพาการใช้เทคโนโลยีทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงาน (Phuvarawan, 2021) เช่น การทำงานที่บ้าน (Work from Home) การประชุมออนไลน์ผ่าน Zoom, Microsoft Teams และ Google Meet รวมถึงซื้อขายสินค้าออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงินผ่านแอปพลิเคชันและคิวอาร์โค้ด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยได้เรียนรู้ ปรับตัว และยอมรับการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมดิจิทัลมากขึ้น ทำให้ธุรกิจออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็ว และเป็นที่ยอมรับในกลุ่มผู้ชายและผู้ซื้อ เพราะเข้าถึงง่าย สะดวกรวดเร็วในการเลือกซื้อสินค้า ช่วยลดต้นทุน ค่าเดินทาง ค่าสถานที่ และค่าใช้จ่ายดำเนินงาน (Kitbamrungrat, 2022)

Sujitwanich and Buawech (2020) ชี้ให้เห็นว่า อิทธิพลสื่อออนไลน์มีบทบาทสำคัญต่อการเพิ่มพูนความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยี ทำให้ผู้ใช้เกิดความตระหนักและรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ซึ่งเกิดประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และสังคม สอดคล้องกับ Khetweeraphong (2021) ที่ระบุว่า จำนวนชั่วโมงของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่ออย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม โลกออนไลน์ยังแฝงไปด้วยความเสี่ยงภัยต่างๆ เช่น การแชร์ข่าวปลอม การโฆษณาเกินจริง และการฉ้อโกง ซึ่ง Kurunan and Saengthongdee (2023) และ Tantathiphan (2022) ยืนยันว่า การเข้าถึงสื่อและใช้สื่อออนไลน์ทุกวันนี้เป็นปัจจัยที่นำไปสู่การเสพติดสื่อหรือเสี่ยงภัยจากออนไลน์เพิ่มขึ้น



โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กที่มีโทรศัพท์มือถือเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย และเข้าใช้  
เฟซบุ๊กเป็นประจำทุกวัน (Dechphong, 2020; Kuenui, 2022)

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้ร่วมมือกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และ DQ Institute ประเทศสิงคโปร์  
เสนอผลสำรวจสถานการณ์ภัยออนไลน์ต่อเด็กในปี พ.ศ. 2560 ผ่าน DQ  
Screen Time Test ซึ่งได้จากการเก็บข้อมูลจากเด็กอายุ 8-12 ปี จำนวน  
37,967 คนทั่วโลก (รวมเด็กไทย 1,300 คน) พบว่า เด็กไทยมีโอกาสเสี่ยงต่อภัย  
ออนไลน์สูงถึงร้อยละ 60 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของ 29 ประเทศทั่วโลก ซึ่งที่อยู่  
ร้อยละ 56 (Digital Economy Promotion Agency (DEPA), 2017) ความเสี่ยงหลัก  
ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyberbullying), การหลอกลวง  
(Grooming), การเข้าถึงสื่อที่ไม่เหมาะสม (Inappropriate Content), การติดสื่อ  
และพนันออนไลน์ (Internet Addiction & Gambling) และการรับข้อมูลเท็จ/  
ข่าวปลอม (Misinformation & Fake News) สอดคล้องกับผลสำรวจ ในปี  
พ.ศ. 2563 โดยศูนย์ COPAT (Child Online Protection Action Thailand)  
ภายใต้กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย  
พบว่า กลุ่มเด็กชั้นมัธยม ช่วงอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน ร้อยละ 89  
เชื่อว่าโลกออนไลน์มีความเสี่ยงร้อยละ 69 เคยถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์  
สำหรับภัยที่ต้องระวัง ได้แก่ การใช้เวลากับสื่อออนไลน์มากเกินไป การติดเกม/  
พนัน การกลั่นแกล้ง การถูกหลอกลวง การตกเป็นเหยื่อข่าวปลอม และการ  
เข้าถึงเว็บพนันหรือสื่อลามก (Internet Foundation for the Development  
of Thailand, 2020) ต่อมาในปี พ.ศ. 2565 COPAT และมูลนิธิอินเทอร์เน็ต  
ร่วมพัฒนาไทย ได้สำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ช่วงอายุ 9-18 ปี  
จำนวน 31,965 คน พบว่าร้อยละ 81 มีแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนของตนเอง



ร้อยละ 64 มีอินเทอร์เน็ตที่บ้าน และร้อยละ 85 ใช้สื่อออนไลน์ทุกวัน ซึ่งเป็นปัจจัยนำไปสู่ความเสี่ยงภัยจากออนไลน์เพิ่มขึ้น (ร้อยละ 40) โดยเฉพาะการถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์จนนำไปสู่ภาวะซึมเศร้าหรือคิดฆ่าตัวตาย (Tantathiphan, 2022)

ตารางที่ 1 ความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ของเด็กไทย ช่วงปี 2018-2023

ประเภทของความเสี่ยง	*1	*2	*3
	2560	2563	2565
การรับข้อมูลเท็จ/ข่าวปลอมจากแหล่งต่าง ๆ (Misinformation & Fake News) Digital	18%	22%	26%
การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyberbullying)	25%	27%	30%
การถูกหลอกลวงทางสื่อออนไลน์ (Grooming)	15%	18%	21%
การเข้าถึงสื่อที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม/ลามกอนาจาร (Inappropriate/Sexual Content)	22%	25%	28%
การติดสื่อ ติดเกมและการพนัน (Internet Addiction and Gambling)	30%	33%	37%

ที่มา : \*1 (DEPA, 2017), \*2 (Internet Foundation for the Development of Thailand, 2020), \*3 (Tantathiphan, 2022)

นอกจากนี้ ยังมีข้อมูล DQ Institute ประเทศสิงคโปร์ ซึ่งเป็นองค์กรไม่แสวงผลกำไรที่มุ่งเน้นการพัฒนามาตรฐานสากลด้าน สมรรถนะเยาวชนปัญญาดิจิทัล (Digital Intelligence - DQ) ซึ่งทำงานร่วมกับเครือข่ายการศึกษาทั่วโลก ได้ออกแบบและพัฒนาดัชนีชี้วัดความปลอดภัยบนสื่อออนไลน์สำหรับเด็ก เรียกว่าดัชนี COSI (Child Online Safety Index) เพื่อติดตามแนวโน้มด้านความปลอดภัยออนไลน์ของเด็กทั่วโลก และใช้ดัชนี COSI เป็นเครื่องมือวัดความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของแต่ละประเทศอย่างเป็นระบบด้วย และการ



เผยแพร่รายงานฉบับแรก ในปี พ.ศ. 2563 พบว่า อัตราความเสี่ยงจากภัยออนไลน์อยู่ที่ 71% และในปี พ.ศ. 2566 ลดลงเหลือ 67% แม้ความเสี่ยงจะลดลงเล็กน้อย (4-7%) แต่เด็กกลับใช้เวลาหน้าจอมากขึ้น และมีเด็กอายุต่ำกว่ากำหนดเข้าถึงสื่อออนไลน์เพิ่มขึ้น 10-15% โดยเฉพาะช่วงสถานการณ์ COVID-19 (ปี พ.ศ. 2562-2563) ซึ่งบ่งชี้ว่า เด็กยังคงเผชิญกับความเสี่ยงจากภัยออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงสถานการณ์ปัญหาของภัยจากสื่อออนไลน์ ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในอนาคต งานวิจัยนี้ จึงเสนอแนวทางเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ฐานกิจกรรม (Activity-based learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยเน้นการทำกิจกรรมกลุ่มที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้มีภูมิความรู้ และมีภูมิคุ้มกันที่แข็งแรง สามารถใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ ต่อสังคม นอกจากนี้จะได้เพิ่มพูนทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยีแล้ว ยังได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงบนสื่อออนไลน์ รวมถึงทักษะการออกแบบและสร้างสรรค์ ครอบองค์ประกอบความรู้ทันสื่อทั้งในฐานะผู้ผลิต และผู้บริโภคสื่อ พร้อมจะเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อที่เกิดประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหา พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ และการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
2. เพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม และเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำนักเรียน ให้สามารถผลิตสื่อ ใช้สื่อและเผยแพร่องค์ความรู้ ผ่านสื่อสร้างสรรค์แบบออนไลน์ ในหลากหลายช่องทาง



## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียน กลุ่มแกนนำ และผู้เกี่ยวข้อง ได้รับการเสริมสร้างศักยภาพด้านความรู้ และทักษะรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น มีผลสัมฤทธิ์บรรลุตามเป้าหมาย และสามารถผลิตผลงานสื่อสร้างสรรค์สู่สาธารณะ

2. ข้อเสนอแนะทางสร้างกลไกความร่วมมือระดับพื้นที่เพื่อร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อ เผื่อระวัง ป้องกันและคุ้มครองสิทธิในฐานะผู้บริโภคสื่อออนไลน์ ส่งการใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะและเชิงวิชาการ

## การทบทวนวรรณกรรม

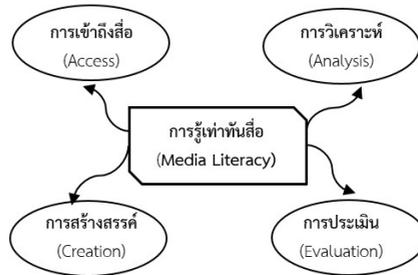
### 1. การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ เกิดขึ้นจากการประชุมนานาชาติว่าด้วยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งจัดขึ้นโดย Aspen Institute ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1992 ได้นิยามว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อรูปแบบต่าง ๆ ต่อมา ศูนย์กลางการรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy : CML) และองค์การยูเนสโก (UNESCO) ซึ่งให้ความสำคัญกับการศึกษาและการรู้เท่าทันสื่อ (Srisuksai, 2022) ได้ขยายแนวคิดเพิ่มเติมว่าการรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และบรรจุแนวคิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อไว้ในมาตรฐานการศึกษาของทุกมลรัฐ ซึ่งนักวิชาการศึกษาต่างสนับสนุนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นแนวทางพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Weerakultewan, 2018)

**ความหมาย** ตามกรอบแนวคิดของยูเนสโก (UNESCO, 2018) ซึ่งได้ถูกกำหนดไว้ในยุทธศาสตร์การเสริมสร้างสมรรถนะ และได้รับการยอมรับระดับสากล ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า เป็นทักษะความสามารถด้านต่าง ๆ

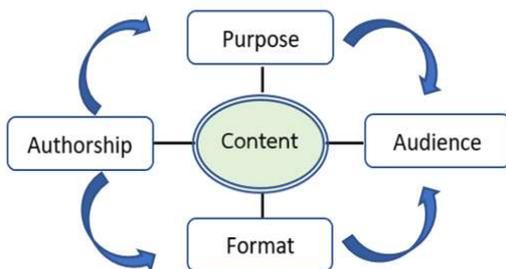


ประกอบด้วย การเข้าถึง (Access) การวิเคราะห์ตีความ (Analyze) การประเมิน (Evaluation) และการสร้างสรรค์ (Creation) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 Media Literacy, applied from UNESCO concept

**องค์ประกอบ** การรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดศูนย์กลางการรู้เท่าทันสื่อ (CML) ครอบคลุม 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) Authorship (ผู้สร้างสื่อ) ที่เป็นเจ้าของผลงาน 2) Format (รูปแบบ 7 วิธีการสื่อความหมายด้านเนื้อหา ภาษา ภาพ แสง สี เสียง ดนตรี เป็นต้น) 3) Audience (ผู้รับ/ผู้บริโภคสื่อ) ที่สามารถตีความหมายสื่อแตกต่างกัน ตามความเชื่อ ประสบการณ์ และมุมมองแต่ละคน 4) Content (เนื้อหา) สารระเรื่องราวที่สำคัญที่ถูกนำเสนอ ซึ่งสะท้อนแนวคิดและมุมมองของผู้ผลิตสื่อที่ต้องการส่งต่อ 5) Purpose (จุดประสงค์) เจตนาที่ต้องการเผยแพร่ เช่น โฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือการตลาด ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยให้บุคคลสามารถเข้าใจและประเมินสื่อได้อย่างรอบด้าน เป็นทักษะสำคัญในโลกยุคดิจิทัล ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (Yenchabok, 2009) ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 Key Components of Media Literacy; applied from CML

## 2. การเรียนรู้ฐานกิจกรรม (Activity-based learning)

**แนวคิด** การเรียนรู้ฐานกิจกรรม (Activity-Based Learning; ABL) เป็นแนวคิดของ John Dewey (Dewey, 1938) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ด้วยการลงมือปฏิบัติ (Learning by doing) และเป็นประสบการณ์ตรง ทำให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

**หลักการสำคัญ** เป็นการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์มากกว่าจดจำเนื้อหา ครูเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา

**รูปแบบการเรียนรู้ฐานกิจกรรม** เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง และเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นด้านการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ซึ่งปัจจุบันมีการประยุกต์ใช้หลายรูปแบบ เช่น การเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) การใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-based Learning) การเสริมสร้างทักษะอาชีพโดยใช้การทำงานเป็นฐาน (Work-based learning) หรือการเสริมทักษะชีวิตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based learning)



ในงานวิจัยนี้ ได้นำกระบวนการเรียนรู้ฐานกิจกรรม (ABL) ใช้เป็นแนวทางสร้างความรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามแนวคิด Dewey ซึ่งมีการออกแบบกิจกรรมกลุ่มและมอบหมายงานให้นักเรียนลงมือปฏิบัติทำให้เกิดประสบการณ์ตรง และจัดกิจกรรมตามแนวทางของ Kwanhawech (1999) ที่คำนึงถึงความแตกต่างของบุคคล ด้านความต้องการและความถนัด เช่น การทำบทละคร/คลิปสั้น การสร้างเกม/ตอบคำถาม การระดมสมอง การอภิปรายกลุ่ม การใช้บทบาทสมมติ การทดลอง การทำโปสเตอร์และอื่นๆ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายการเรียนรู้ การมอบหมายกิจกรรมให้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน การกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสรุปองค์ความรู้ รวมถึงส่งเสริมกิจกรรมนอกชั้นเรียนและใช้ทรัพยากรท้องถิ่นในการทำกิจกรรมมากขึ้น พร้อมกับเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมประเมินผล โดยยึดจุดประสงค์การพัฒนาเป็นสำคัญ และยังได้ทบทวนงานวิจัยอื่นเพื่อใช้เป็นแนวทางจัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสม ดังนี้

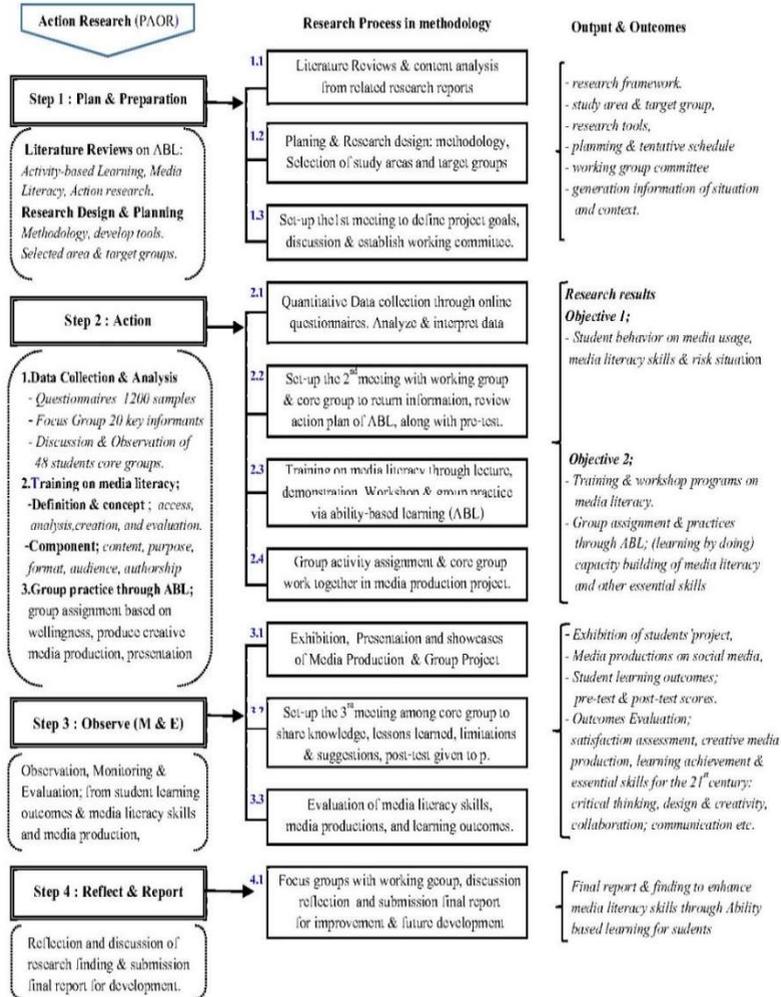
Dokkulap et al., (2024) ทำวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า การจัดการเรียนรู้จะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ต้องมีกระบวนการ ขั้นตอน และแนวคิดที่สอดคล้องกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สามารถพัฒนาศักยภาพด้านต่างๆ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติของผู้เรียนเอง Kruthasen (2013) ทำวิจัยเรื่อง แนวทางพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน นอกจากปัจจัยภายในด้านทักษะการคิดแบบวิจารณ์และความตระหนักต่ออิทธิพลสื่อแล้ว ยังมีปัจจัยส่งเสริมที่สำคัญ คือ กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก การออกแบบกิจกรรม กระบวนการกลุ่มที่เน้นการมีส่วนร่วมวิเคราะห์ อภิปราย



แลกเปลี่ยน และใช้สื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสม งานวิจัยที่สนับสนุนว่า การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม มีส่วนสำคัญต่อการเพิ่มทักษะการรู้เท่าสื่อ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ Norarian and Sithsungnoen (2020) ซึ่งได้จัด กิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับสื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านภาษา พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรม ช่วยเพิ่มทักษะการสื่อสารภาษา ทั้งการพูดและการฟัง ทำให้มีคะแนนหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับ Hanphichai (2019) และ Awae et al., (2023) ซึ่งว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนรู้อย่างแบบลงมือทำ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบลงมือทำระดับมากถึงมากที่สุด เช่นเดียวกับ Sithsungnoen and Chanintharabhum (2021) ที่พัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาครู โดยมี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างความสนใจ 2) ให้ประสบการณ์ 3) ปฏิบัติกิจกรรม 4) สร้างความรู้ใหม่ 5) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ 6) ประเมินผล พบว่า การเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเป็นฐาน ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะที่จำเป็นอย่างมากสำหรับครู ในศตวรรษที่ 21



## กรอบการวิจัย



ภาพที่ 3 Conceptual Framework



## วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) แบบวงจร PAOR ตามแนวคิดของ Kemmis and McTagart (1988) มี 4 ขั้นตอนสำคัญ คือ วางแผน (Plan) ปฏิบัติ (Act) สังเกต (Observe) และสะท้อนผล (Reflect) โดยทำงานร่วมกับตัวแทนครู และแกนนำนักเรียน จาก 4 โรงเรียน ใน 4 อำเภอ พร้อมกับภาคีเครือข่ายในพื้นที่ เช่น หน่วยงานคุ้มครองผู้บริโภค องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ธนาคาร สถานีตำรวจ และชุมชน

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 1-6 จาก 4 โรงเรียน จำนวนนักเรียนรวมทุกชั้นปี ทั้งหมด 6,771 คน จำนวนครู ทั้งหมด 309 คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่ 1 เป็นตัวแทนนักเรียน จำนวน 1200 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ตามระดับชั้นเรียน กลุ่มที่ 2 เป็นตัวแทนแกนนำสถานักเรียน จำนวน 48 คน ซึ่งได้มาแบบเจาะจง สำหรับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 20 คน เป็นตัวแทนจากครู ผู้ปกครอง ที่ได้รับเชิญเข้าร่วมกิจกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือที่สร้างขึ้น ประกอบด้วยแบบสอบถามข้อมูลเชิงปริมาณจากนักเรียน ประเด็นพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน ก่อนและหลังกิจกรรม และแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมและผลงาน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ (1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3=ปานกลาง



4=มาก 5=มากที่สุด) สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพใช้แบบบันทึกและแบบสังเกต การเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูล เครื่องมือทุกชุดได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ โดยหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาและดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีค่า  $>0.65$  ส่วนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (ระหว่าง 0.20-0.80) ค่าอำนาจจำแนก (มีค่า  $>0.20$ ) และใช้ t-test เพื่อเปรียบเทียบผลทดสอบก่อนและหลังการทำกิจกรรมจริง

**ขั้นตอนดำเนินงาน** แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ตามวงจร PAOR

**ขั้นตอน 1 วางแผน (Plan)** เตรียมงาน ออกแบบ วางแผนกิจกรรม

1.1 ทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) สืบค้น วิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสารรายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย

1.2 วางแผน ออกแบบระเบียบวิธีวิจัย กำหนดพื้นที่ กลุ่มเป้าหมาย สร้างเครื่องมือ และประสานงานโรงเรียน 4 แห่ง ในพื้นที่ 4 อำเภอ

1.3 จัดประชุม (ครั้งที่ 1) ชี้แจงความเป็นมา วัตถุประสงค์ และเป้าหมายโครงการ พร้อมทั้งจัดตั้งคณะทำงานระดับโรงเรียน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับครู นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องในชุมชน

**ขั้นตอน 2 ปฏิบัติ (Act)** เก็บรวบรวมข้อมูล/วิเคราะห์ ประมวลผล และจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม

2.1 เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียน จำนวน 1,200 คน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Google Form) ในประเด็นพฤติกรรม การใช้สื่อการรู้เท่าทันสื่อ และความสนใจทำกิจกรรม นำมาสรุปประมวลผล



2.2 จัดประชุม (ครั้งที่ 2) ร่วมกับคณะทำงาน 20 คน แกนนำนักเรียน 48 คน เพื่อคืนข้อมูล ทบทวนแผน กิจกรรม ABL ตามแนวคิด Kwanhawech (1999) พร้อมกับทดสอบ Pre-test กลุ่มนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม

2.3 จัดอบรมพัฒนาศักยภาพแกนนำด้านความรู้และทักษะพื้นฐานให้เข้าใจแนวคิด ความหมาย และองค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

2.4 แบ่งกลุ่มแกนนำทำกิจกรรมตามความสนใจ มอบหมายงานกลุ่ม ให้ผลิตผลงานสื่อชุดความรู้เชิงสร้างสรรค์ พร้อมเสนอแผนกิจกรรม

### ขั้นตอน 3 สังเกตการณ์ (Observe) สังเกตและประเมินผล

3.1 จัดนิทรรศการนำเสนอผลงานกลุ่ม ประเภทต่าง ๆ เช่น คลิปสั้น บทเพลง บทละคร โต้วาที เกมวัดความรู้ แผ่นพับ โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ พร้อมตัวอย่างการเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ เฟซบุ๊ก หรือยูทูป.

3.2 จัดประชุม (ครั้งที่ 3) ร่วมกับแกนนำเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสรุปบทเรียนจากการดำเนินกิจกรรม ปัญหา ข้อจำกัดที่พบ และเสนอแนะต่อโรงเรียน โดยคณะทำงานร่วมสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียนในการทำกิจกรรม

3.3 ประเมินผล โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังกิจกรรม Post-test ใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ประเมินผลลัพธ์กิจกรรมในภาพรวมโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ และใช้แบบบันทึกรายงานอื่นๆที่เกี่ยวข้องประกอบการสรุปผล

### ขั้นตอน 4 สะท้อนผล (Reflecting) สรุปรายงานผลสู่การพัฒนา

4.1 จัดประชุม (ครั้งที่ 4) สัมมนา ร่วมกับคณะทำงานระดับพื้นที่ เพื่อร่วมพิจารณาความเหมาะสมของผลงานสื่อสร้างสรรค์สู่สาธารณะเพื่อยกระดับ ทักษะรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในพื้นที่อื่น พร้อมรับฟังข้อเสนอแนะแนวทางพัฒนาเครือข่ายรู้เท่าทันสื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรมระดับพื้นที่ให้เป็นรูปธรรม และจัดทำรายงานสู่การพัฒนาต่อไป



ทั้งนี้ กระบวนการพัฒนาจะมีลักษณะเป็นวงจร PAOR ที่เริ่มจากโจทย์ ปัญหาสู่การวางแผน การปฏิบัติ การประเมินผล และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณ วิเคราะห์โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

### ผลการวิจัย

#### 1. ผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้สื่อและทักษะรู้เท่าทันสื่อ

##### 1.1 ข้อมูลทั่วไป ผลการตอบกลับข้อมูลของนักเรียนจากโรงเรียน

4 แห่ง รวมทั้งสิ้น 1,200 ตัวอย่าง ซึ่งได้ครบตามเป้าหมาย ดังภาพที่ 4

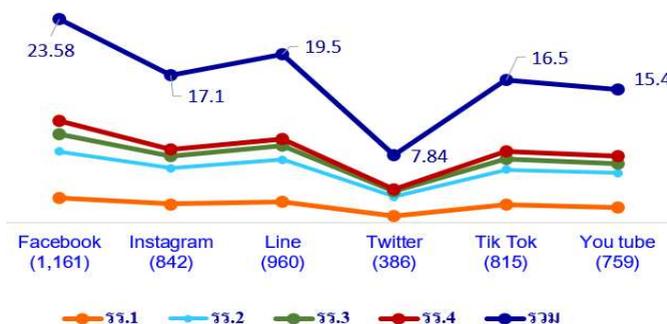


ภาพที่ 4 Number of respondents

ภาพรวม พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม มีช่วงอายุ ระหว่าง 12-20 ปี อายุเฉลี่ย = 15.10 ปี เป็นนักเรียนอายุ 14 ปี ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มากที่สุด ร้อยละ 21.2 นักเรียนส่วนใหญ่พักอาศัยกับบิดามารดา ร้อยละ 79.25 ประกอบอาชีพค้าขาย/เกษตรกรมากที่สุด ร้อยละ 30.75 รองลงมา ทำธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 29.3 เป็นลูกจ้างเอกชน ร้อยละ 21.5 และอื่น ๆ ร้อยละ 18.4 ตามลำดับ

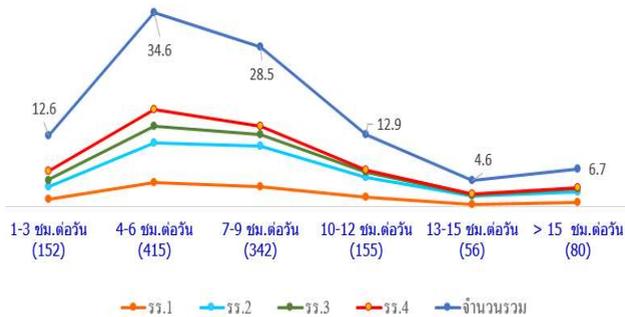
## 1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียน

ประเภทของสื่อออนไลน์ที่นักเรียนชอบใช้ พบว่า นักเรียนแต่ละคนมีการใช้หลายแอปพลิเคชัน (ตอบมากกว่า 1 ข้อ) โดยใช้เฟซบุ๊กมากที่สุด ร้อยละ 23.58 รองลงมาเป็น Line (ร้อยละ 19.5) Instagram (ร้อยละ 17.1) Tik Tok (ร้อยละ 16.5) YouTube (ร้อยละ 15.4) และ Twitter (ร้อยละ 7.8) ตามลำดับ ดังภาพที่ 5



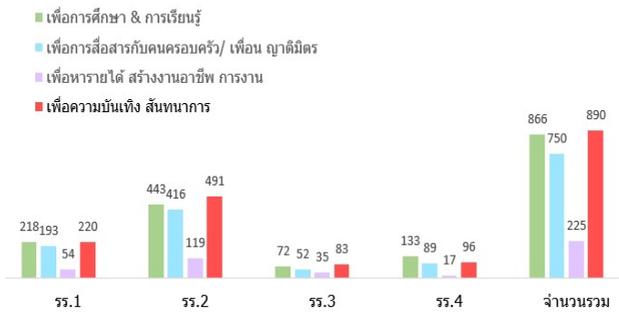
ภาพที่ 5 Types of Social Media used

ด้านความสามารถของนักเรียนและเวลาของการใช้สื่อออนไลน์ต่อวัน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ มีความสามารถในการใช้สื่อออนไลน์ ระดับมากและมากที่สุด (ร้อยละ 74.6) ส่วนที่เหลือนี้อาจมีความสามารถ ระดับปานกลางถึงน้อย และน้อยที่สุด (ร้อยละ 25.4) โดยเวลาการใช้สื่อออนไลน์ต่อวัน ระหว่าง 4-6 ชั่วโมง มากที่สุด (ร้อยละ 34.6) รองลงมา ระหว่าง 7-9 ชั่วโมง (ร้อยละ 28.5) ระหว่าง 10-12 ชั่วโมง (ร้อยละ 12.9) ระหว่าง 1-3 ชั่วโมง (ร้อยละ 12.7) ส่วนที่เหลือนี้อาจเป็นนักเรียนที่ใช้สื่อออนไลน์ ระหว่าง 13-15 ชั่วโมง (ร้อยละ 6.7) และมากกว่า 15 ชั่วโมง (ร้อยละ 4.6) ตามลำดับ ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 Duration of Social Media used by students

วัตถุประสงค์การใช้งานสื่อออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีเป้าหมายใช้สื่อออนไลน์ เพื่อความบันเทิงและ สันทนาการ (ร้อยละ 32.6) รองลงมา ใช้เพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ (ร้อยละ 31.7) ใช้เพื่อสื่อสารกับคนรอบครัวและเพื่อน (ร้อยละ 27.5) และมีบางส่วนที่ ใช้สื่อออนไลน์เพื่อหารายได้และสร้างงานอาชีพ (ร้อยละ 8.24) ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 Purpose of social media used by students

ประเด็นความสนใจของนักเรียนต่อสื่อโฆษณาออนไลน์ พบว่า นักเรียน ส่วนใหญ่ สนใจเข้าชมสื่อโฆษณาประเภทนันทนาการ บันเทิง และเกมออนไลน์ (ร้อยละ 50) รองลงมา เป็นผลิตภัณฑ์สินค้าเพื่อความงาม เครื่องแต่งกายและ



แพชชั่น (ร้อยละ 30.9) ผลิตภัณฑ์สินค้าเพื่อสุขภาพ เครื่องดื่ม และอาหารเสริม (ร้อยละ 15.8) ส่วนผลิตภัณฑ์ สินค้าอื่นๆ (ร้อยละ 3.24) ตามลำดับ

ด้านรูปแบบกิจกรรมที่นักเรียนสนใจและต้องการนำเสนอ เผยแพร่องค์ความรู้ภายในโรงเรียน พบว่า นักเรียนมีความสนใจและต้องการนำเสนอผลงานหลากหลายรูปแบบได้แก่ ผลิตภัณฑ์สื่อคลิปสั้น คลิปวิดีโอ ละครสั้นลง youtube มากที่สุด รองลงมา ละครเวที มีความยาวไม่เกิน 15 นาที (ช่วงพักกลางวัน) จัดบูธนิทรรศการ แผ่นพับ ไวเนล การแข่งขันตอบปัญหา การโต้วาที การจัดทำบอร์ดประชาสัมพันธ์ ร่วมกับการสร้างเพจให้คนติดตามข่าวสาร

**2. ผลการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน** สรุปผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติ ดังนี้

**2.1 ผลงานสื่อสร้างสรรค์ของนักเรียน** พบว่า นักเรียนสามารถผลิตผลงานสื่อสร้างสรรค์หลายรูปแบบ ได้แก่ เกมตอบคำถามบนแพลตฟอร์ม Kahoot คลิปสั้นนำเสนอบทเพลง บทละคร และเกมวัดความรู้ ซึ่งทุกผลงานได้ถูกนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ และนิทรรศการวิชาการ โดย ครู ผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้อง ร่วมประเมินความพึงพอใจต่อผลงานและกิจกรรม

**2.2 ผลประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม** สำหรับนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมการประชุม การจัดนิทรรศการ และการนำเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรม และด้านประเมินผล ( $\bar{X} = 4.01$ ) สำหรับกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมที่เข้าร่วมประชุม ชมนิทรรศการ มีส่วนร่วมประเมินผลความพึงพอใจต่อกิจกรรมและผลงานของนักเรียน พบว่า มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ทั้งความพึงพอใจต่อการมีส่วนร่วมในการประชุม และนิทรรศการ ( $\bar{X} = 4.37$ ) ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรมและผลงานสื่อสร้างสรรค์ของนักเรียน ( $\bar{X} = 4.33$ ) พร้อมกับการเสนอ



ความเห็นต่อโรงเรียนให้มีการสนับสนุนกิจกรรมของนักเรียนให้มากขึ้น โดยเฉพาะกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อ เพื่อป้องกัน แก๊ซ และเฟ้าระวังกล ลวงจากสื่อและอาชญากรรมไซเบอร์ต่างๆ ทั้งภายในโรงเรียนและชุมชน โดยมี คณะทำงานระดับพื้นที่ร่วมเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรม นอกจากนี้ ยังเสนอให้ โรงเรียนเปิดพื้นที่ให้นักเรียนทำกิจกรรมนำเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง และจัดทำแผนกิจกรรมประจำปี ซึ่งนักเรียนเป็นผู้ออกแบบเอง

### 2.3 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อและผลสัมฤทธิ์

การเรียนรู้ของนักเรียน ภาพรวมด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมกลุ่ม โดยการใช้เครื่องมือที่สร้างขึ้นเพื่อวัดผลแต่ละประกอบต่างๆ ตามแนวคิดของยูเนสโก UNESCO และ ศูนย์กลางการรู้เท่าทันสื่อ (CML) ทั้งก่อนและหลังกิจกรรม พบว่า การเข้าร่วม กระบวนการเรียนรู้และทำกิจกรรมกลุ่ม มีส่วนช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ แข็งแรงให้กับนักเรียน นำไปสู่การป้องกัน แก๊ซและเฟ้าระวังภัยจากสื่อออนไลน์ ดังข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนและทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ตารางที่ 2 และตารางที่ 3

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังกิจกรรม (n=48)

การทดสอบ	n	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	t
ก่อนเรียน	48	7.25	2.42	18.95
หลังเรียน	48	13.70	2.31	

จากตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน ทั้งก่อนและหลังการร่วมกระบวนการเรียนรู้และทำกิจกรรมกลุ่ม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ ก่อนร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) = 7.25, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 2.42



และภายหลังร่วมกิจกรรม มีค่า  $\bar{X} = 13.70$ ,  $SD = 2.31$  จึงสรุปว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน ภายหลังสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้และทำกิจกรรมกลุ่ม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 3** ผลประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนและหลังทำกิจกรรม (n=48)

ประเด็นการประเมิน	ก่อนกิจกรรม			หลังกิจกรรม		
	$\bar{X}$	SD	แปลผล	$\bar{X}$	SD	แปลผล
1.การเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์ ติศความ และการประเมินสื่อ	3.43	0.52	ปานกลาง	4.17	0.28	มาก
2.ทักษะการใช้เทคโนโลยีผลิตสื่อ	3.38	0.65	ปานกลาง	4.30	0.36	มาก
3.การนำเสนอเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์	3.09	0.60	ปานกลาง	4.37	0.37	มาก*
4.รูปแบบ ภาพ ภาษา สี เสียง เป็น	3.31	0.47	ปานกลาง	4.25	0.39	มาก
5.การมีส่วนร่วม วางแผน จัดทำสื่อ และรับผิดชอบต่อสังคม	3.24	0.66	ปานกลาง	4.21	0.36	มาก
6.ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภคสื่อ	3.17	0.82	ปานกลาง	4.11	0.40	มาก
<b>รวม</b>	<b>3.27</b>	<b>0.45</b>	<b>ปานกลาง</b>	<b>4.23</b>	<b>0.17</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 3 แสดงผลประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนเชิงเปรียบเทียบก่อนและหลัง การร่วมกิจกรรมกลุ่ม พบว่า ภาพรวมนักเรียนได้รับการยกระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนทำกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ ,  $SD = 0.45$ ) และหลังกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.23$ ,  $SD = 0.17$ ) เมื่อพิจารณารายประเด็น พบว่า หลังกิจกรรมทุกประเด็นที่มีค่าเฉลี่ย ระดับมาก สูงกว่าก่อนทำกิจกรรม โดยการนำเสนอเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.37$ ,  $SD = 0.37$ ) รองลงมา การใช้สื่อเทคโนโลยี ( $\bar{X} = 4.30$ ,  $SD = 0.36$ ) การนำเสนอรูปแบบที่ดึงดูดความสนใจ ( $\bar{X} = 4.25$ ,  $SD = 0.39$ ) การมีส่วนร่วม



ในการวางแผน จัดทำสื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม ( $\bar{X} = 4.21$ ,  $SD = 0.36$ ) การเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์ ทัศนคติและประเมิน ที่สะท้อนทักษะการคิดวิเคราะห์ห้อย่างมีวิจรรย์ญาณ ( $\bar{X} = 4.17$ ,  $SD = 0.28$ ) และประเด็นความรู้ความเข้าใจ เรื่องการคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภคสื่อ ( $\bar{X} = 4.11$ ,  $SD = 0.40$ ) ตามลำดับ

### สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาวัตถุประสงค์ที่ 1 สถานการณ์ ปัญหา พฤติกรรมการใช้สื่อ และการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 1200 คน ที่มีอายุเฉลี่ย = 15.10 ปี และกำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มากที่สุด ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ พบว่า นักเรียนมีศักยภาพในการใช้สื่อออนไลน์ระดับมากและมากที่สุด โดยใช้โทรศัพท์มือถือเข้าถึงสื่อออนไลน์ทุกวัน และใช้เวลาระหว่าง 4-6 ชั่วโมง/วัน หลากหลายแอปพลิเคชันผ่านเฟซบุ๊กมากที่สุด สอดคล้องกับ Khetweeraphong (2021) Kuenui (2022) และ Dechphong (2020) นอกจากนี้ ยังชี้ว่านักเรียนมีความสนใจต่อสื่อโฆษณาออนไลน์ ประเภทนั้นทนทานการบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง มากที่สุด

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ ได้ชี้ให้เห็นถึงข้อดีของการเข้าถึงสื่อออนไลน์จากการเข้าสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และได้เพิ่มพูนทักษะการรู้เท่าทันปัญหาอาชญากรรมไซเบอร์ โดยเฉพาะแกนนำนักเรียน สอดคล้องกับ Sujitwanich and Buaweck (2020) ซึ่งได้สรุปว่าการแสวงหาเนื้อหาข่าวสารจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ทำให้สามารถเลือกรับข้อมูลที่ดีส่งผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการนำไปใช้ประโยชน์ระดับมาก ทั้งการเข้าถึง การวิเคราะห์ทัศนคติ การประเมิน และการสร้างสรรค์





ภาพที่ 8 Group activities & Student Presentation

ผลการศึกษา วัตถุประสงค์ที่ 2 การสนับสนุนกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ และเสริมสร้างทักษะรู้เท่าทันสื่อ ทำให้นักเรียนสามารถผลิตสื่อ ใช้สื่อ และเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะหลากหลายช่องทาง และชี้ว่าการอบรมสาธิต และการเข้าร่วมทำกิจกรรมกลุ่ม มีส่วนช่วยเสริมสร้างความรู้และทักษะพื้นฐานการรู้เท่าทันสื่อ วัดได้จากผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงผลงานสื่อสร้างสรรค์ที่นักเรียนผลิตขึ้น เช่น คลิปสั้น การสร้างเกม/ตอบคำถาม ที่สามารถเผยแพร่สู่สาธารณะได้ การวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการร่วมทำกิจกรรมกลุ่ม สูงกว่าก่อนทำกิจกรรมกลุ่ม โดยการวัดความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เป็นรายบุคคล ตามแนวคิดของยูเนสโก (UNESCO, 2018) ทั้งมิติการเข้าถึง การวิเคราะห์ตีความ การประเมิน และการสร้างสรรค์ การวัดผลประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยเปรียบเทียบภาพรวมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ค่าเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมอยู่ในระดับมาก และสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมในทุกองค์ประกอบ ทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ จุดประสงค์การนำเสนอ ในฐานะผู้สร้างสื่อ และผู้บริโภคสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับ Norarian and Sithsungnoen (2020), Hanphichai (2019) และ Awae et al., (2023)



นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบ่มเพาะทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับ Sithsungnoen and Chanintharabhum (2021) ได้แก่ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการออกแบบและสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานเป็นทีม และต่อการสร้างความร่วมมือ ระหว่างแกนนำ นักเรียน ครู จากต่างพื้นที่ เพื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อ ตลอดจนสร้างความตระหนักและรับผิดชอบต่อสังคมในการบริโภคสื่อ การผลิตสื่อ และการเผยแพร่สื่อสู่สาธารณะ

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับคนในยุคดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ และรับผิดชอบต่อสังคม ลดความเสี่ยงภัยจากสื่อออนไลน์ที่มีมากขึ้น จึงควรสร้างกลไกความร่วมมือระดับพื้นที่ ชุมชน และโรงเรียน โดยมีองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นเจ้าภาพขับเคลื่อนกิจกรรมรณรงค์ ป้องกัน แก้ไข และเฝ้าระวังภัยจากสื่อและอาชญากรรมไซเบอร์ที่คุกคามเยาวชนในพื้นที่ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม และมีความต่อเนื่อง

### ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

กระบวนการการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) เป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับปรับปรุงและพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ให้เข้ากับบริบททางสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงสู่สังคมดิจิทัลอย่างรวดเร็ว โรงเรียนซึ่งมีบทบาทหน้าที่สำคัญในการให้ความรู้และพัฒนากำลังคน โรงเรียนจึงควรให้ความสำคัญการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนเป็นกลุ่มแรก ควรปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร โดยสอดแทรกแนวคิดและองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อในรายวิชาต่าง ๆ พร้อมกับออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่



หลากหลายเพื่อบ่มเพาะทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับนักเรียน ส่งเสริมกิจกรรมนอกห้องเรียน และจัดอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับครูและผู้ปกครอง เพื่อเพิ่มพูนทักษะสำคัญให้สามารถนำไปสอนนักเรียนได้ ส่งเสริมกิจกรรมนอกห้องเรียนโดยใช้ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ และสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และสื่อท้องถิ่น การเปิดพื้นที่ให้นักเรียนทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ผลงานสื่อที่มีคุณภาพ และใช้สื่ออย่างปลอดภัย และควรให้รางวัล เชิดชูผลงาน สื่อของนักเรียนเยาวชนที่มีศักยภาพโดดเด่น

### กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัย ขอขอบคุณแหล่งทุน เครือข่ายสภาองค์กรของผู้บริโภค ที่ได้สนับสนุนทุนดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ขอขอบคุณคณะครู และผู้บริหารโรงเรียน ตลอดจนผู้ปกครอง ผู้แทนหน่วยงาน ชุมชน และผู้ให้ข้อมูล คณะกรรมการมูลนิธิแสงสิทธิการ (เพื่อคุณภาพชีวิต) และ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาชี้แนะประเด็นสำคัญต่าง ๆ ทำให้รายงานฉบับนี้เกิดความถูกต้อง สมบูรณ์ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป



ภาพที่ 9 Group activities & Student Presentation.

### เอกสารอ้างอิง

Awae, A., Orasa, J., Lemok, B., and Paramal N., (2023). Managing Activity-Based Learning to Enhance 21<sup>st</sup> Century Skills of First



- Year Students of Yala Rajabhat University. *Journal of Learning Innovation and Technology (JLIT)*. 3(1). 83-92
- Dechphong, W. (2020). The influence of social media on the knowledge development of secondary school students in Bangkok. *Journal of Communication Arts Review*, 25(2), 90-100.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan. Retrieved March, 5, 2025, from <https://www.schoolofeducators.com/wp-content/uploads/2011/12/Experience-education-John-Dewey>
- Digital Economy Promotion Agency (DEPA). (2017). *The 2018 DQ: Online behavior survey of Thai children 2018*. Retrieved March, 5, 2025, from <http://www.depa.or.th/th/news/cyberbullying>
- Dokkulap, P., Changkwanyuen, A., Chirasajjanukul, K., Pakprot, N., & Thongkhamm, T. (2024). Guidelines for organizing learning to enhance social media literacy. *Journal of Thonburi Rajabhat University*, 17(2), 204-223.
- DQ Institute Association with World Economic Forum. (2018). *The 2018 DQ impact report: Outsmart the cyber-pandemic empower every child with digital intelligence by 2020*. Retrieved March, 5, 2025, from [https://www.dqinstitute.org/2018dq\\_impact\\_report](https://www.dqinstitute.org/2018dq_impact_report)



- Hanhichai S. (2019). Development of Learning Achievement in Local Education Course Using Learning by Doing. *Lawarath Social E-Journal*, 1(3), 51-64.
- Internet Foundation for the Development of Thailand. (2020). *Survey on the situation of online threats for Thai children. 2020*. Bangkok, Thailand: XL Imaging Co., Ltd.
- Kemmis, S, & McTagart, R. (1988). *The Action Research Planer* (3<sup>rd</sup> ed.). Victoria: Deakin University.
- Khetweeraphong, R. (2021). Social media usage behavior, media literacy, and awareness of cyberbullying among youth in Chiang Mai Province. *Pikanesuan Journal*, 17(2), 143-160.
- Kitbamrungrat, K. (2022). Factors influencing consumers' purchasing decisions in social commerce, Mahasarakham University. *Journal of Science and Technology*, 41(1), 18-28.
- Kruthasen, U. (2013). September-December). Guidelines for developing media literacy learning processes among youth leaders. *Veridian E-Journal*, 6(3), 276-285.
- Kuenui, P. (2022). Social media usage behavior and media literacy awareness of students at Chang Klang Prachanukul School, Nakhon Si Thammarat Province. *Journal of Mahachulalongkorn Nakhondhat*, 9(6), 198-211.

- Kurunan, K., & Saengthongdee, T. (2023). Cybercrime prevention strategies in Thailand. *Journal of Legal Entity Management and Local Innovation*, 9(6), 179-190.
- Kwanhawech, B. (1999). *Educational innovation*. Bangkok: Chulalongkorn University Book Center.
- Norarian, P., & Sithsungnoen, C. (2020). Managing Activity-Based Learning Combined with Multimedia to Develop Listening and Speaking Ability for Prathomsueksa 2 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences Review*, 22(2), 46-61.
- Phuvarawan, Y. (2021). *New learning models, new way of life, and digital intelligence*. Retrieved March, 5, 2025, from <https://learningdqdcu.ac.th/course/?c=3&l=3>
- Sithsungnoen, C., & Chanintharabhum, A. (2021) The Development of Learning Activities using Activity-Based Learning to Enhance Creative Learning Management Design Ability of Pre-Service Teachers, Faculty of Education, Silpakorn University. *Academic Journal of Phetchaburi Rajabhat University*, 11(2), 38-48.
- Srisuksai, D. (2022). Media literacy for building intellectual immunity in society. *Journal of the Safe and Creative Media Development Fund*, 1(1), 1-21.
- Sujitwanich, M., & Buawech, Y. (2020). Media literacy: Benefits and Applications: A case study of Nakhon Pathom Rajabhat



University. *Journal of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University*, 7(2), 216-229

Tantathiphan, S. (2022). *Survey on the situation of Thai children and online threats 2022*. Thai Internet Foundation in collaboration with COPAT. Retrieved March,5, 2025, from <https://inetfoundation.or.th/wp-content/uploads/2024/0>

Yenchabok, P. (2009). *Decoding media literacy: A learning manual for media literacy*. Bangkok: Offset Creation.

UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Retrieved March,5, 2025, from [www.uis.unesco.org](http://www.uis.unesco.org)

Weerakultewan, S. (2018). *Media literacy: Power in the hands of digital citizens*. Bangkok: Media Child and Youth Institute.