



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดปัญญาศึกษา” มีการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 กระบวนการเรียนรู้

- 1.1 ความหมายของการเรียนรู้
- 1.2 ความหมายของกระบวนการเรียนรู้
- 1.3 ลักษณะที่ดีของกระบวนการเรียนรู้

ตอนที่ 2 การรู้เท่าทันสื่อ

- 2.1 ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ
- 2.2 การศึกษาเพื่อรู้เท่าทันสื่อ
- 2.3 ความเคลื่อนไหวการเฝ้าระวังสื่อ
- 2.4 แนวคิดการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนในแต่ละประเทศ
- 2.5 ปัจจัยของการรู้เท่าทัน
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ

ตอนที่ 3 จิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education)

- 3.1 นิยามของจิตตปัญญาศึกษา
- 3.2 หลักการพื้นฐานของการจัดกระบวนการจิตตปัญญาศึกษา
- 3.3 การนำจิตตปัญญามาใช้ในการจัดการศึกษา
- 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตตปัญญาศึกษา

ตอนที่ 4 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction Theory)

- 4.1 แนวคิดของ Erving Goffman (1922-1982)
- 4.2 การนิยามความหมาย มลทิน (Stigma) ของ Goffman
- 4.3 การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด Stigma ของ Goffman

ตอนที่ 1 กระบวนการเรียนรู้

1.1 ความหมายของการเรียนรู้

คำว่า การเรียนรู้ มีขอบเขตที่ครอบคลุมความหมาย 2 ประการ คือ การเรียนรู้ในความหมายของกระบวนการเรียนรู้ (learning process) ซึ่งหมายถึงการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนหรือการใช้วิธีการต่างๆ ที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้และการเรียนรู้ในความหมายของ ผลการเรียนรู้ (learning outcome) ซึ่งได้แก่ความรู้ความเข้าใจในสาระต่างๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ รวมทั้งความรู้สึก หรือเจตคติอันเป็นผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้หรือการใช้วิธีการเรียนรู้ กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า การเรียนรู้มีลักษณะเป็นทั้งผลลัพธ์อันเป็นเป้าหมายปลายทาง (ends) และวิธีการที่นำไปสู่เป้าหมาย (means) ซึ่งลักษณะทั้งสองเป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์กันและส่งผลกระทบต่อกัน หากบุคคลมีกระบวนการแสวงหาความรู้ที่ดีมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับตน บุคคลคนนั้นก็ย่อมมีโอกาสที่จะเกิดความรู้ความเข้าใจในสาระหรือกระบวนการต่างๆ ได้อย่างกระฉับกระฉ่างแท้และลึกซึ้ง เกิดความรู้สึกหรือเจตคติไปในทางที่เหมาะสมและเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านการกระทำหรือพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2545)

นักจิตวิทยาหลายท่านให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้เช่น Kimble (1964) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงก่อนข้างถาวรในพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากการฝึกที่ได้รับการเสริมแรง สอดคล้องกับ Bower & Hilgard (1981) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากประสบการณ์และการฝึก แต่ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดจากการตอบสนองตามสัญชาตญาณ ฤทธิ์ของยา หรือสารเคมี หรือปฏิกิริยาสะท้อนตามธรรมชาติของมนุษย์

ประดินันท์ อุปรมัย (2550) ให้ความหมายของ การเรียนรู้ว่า คือการเปลี่ยนแปลงของบุคคลอันมีผลเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นเหตุทำให้บุคคลเผชิญสถานการณ์เดิมแตกต่างไปจากเดิม ประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหมายถึงทั้งประสบการณ์ทางตรงและประสบการณ์ทางอ้อมคือ ประสบการณ์ที่บุคคลได้พบหรือสัมผัสด้วยตนเอง เช่น เด็กเล็กๆ ที่ยังไม่เคยรู้จักหรือเรียนรู้คำว่า “ร้อน” เวลาที่คลานเข้าไปใกล้กาน้ำร้อน แล้วผู้ใหญ่บอกว่าร้อน และห้ามคลานเข้าไปหา เด็กย่อมไม่เข้าใจและคงคลานเข้าไปหาอยู่อีก จนกว่าจะได้ใช้มือหรืออวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายไปสัมผัสกาน้ำร้อน จึงจะรู้ว่ากาน้ำที่ว้ร้อนนั้นเป็นอย่างไร ต่อไป เมื่อเขาเห็นกาน้ำอีกแล้วผู้ใหญ่บอกว่ากาน้ำนั้นร้อน เขาจะไม่คลานเข้าไปจับกาน้ำนั้น เพราะเกิดการเรียนรู้คำว่าร้อนที่ผู้ใหญ่บอกแล้วเช่นนี้ กล่าวได้ว่า

ประสบการณ์ตรงมีผลทำให้เกิดการเรียนรู้เพราะมีการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้เผชิญกับสถานการณ์เดิมแตกต่างไปจากเดิม ในการมีประสบการณ์ตรงบางอย่างอาจทำให้บุคคลมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แต่ไม่ถือว่าเป็นการเรียนรู้ ได้แก่

1. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากฤทธิ์ยา หรือสิ่งเสพติดบางอย่าง
2. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากความเจ็บป่วยทางกายหรือทางใจ
3. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากความเหนื่อยล้าของร่างกาย
4. พฤติกรรมที่เกิดจากปฏิกิริยาสะท้อนต่างๆ

ประสบการณ์ทางอ้อม คือ ประสบการณ์ที่ผู้เรียนมิได้พบหรือสัมผัสด้วยตนเองโดยตรง แต่อาจได้รับประสบการณ์ทางอ้อมจากการอบรมสั่งสอนหรือการบอกเล่า การอ่านหนังสือต่างๆ และการรับรู้จากสื่อมวลชนต่างๆ

พฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของนักการศึกษาซึ่งกำหนดโดย Bloom and Others (อ้างถึงใน พิมพันธ์ เฉชะคุปต์, 2552) มุ่งพัฒนาผู้เรียนใน 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถทางสมอง ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และประเมินผล
2. ด้านเจตพิสัย (Affective Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงด้านความรู้สึก ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความรู้สึก ความสนใจ ทศนคติ การประเมินค่าและค่านิยม
3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถด้านการปฏิบัติ ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท การเคลื่อนไหว การกระทำ การปฏิบัติงาน การมีทักษะและความชำนาญ

1.2. ความหมายของกระบวนการเรียนรู้

พระธรรมปิฎก (ประยุทธ์ ปยุตฺโต) (2543: 39-41) กล่าวว่ากระบวนการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับ การเรียน ศึกษา ผึกหัด และพัฒนา คำว่า ศึกษา หรือ ศึกษา คือ “ศึกษา” ในภาษาบาลี แปลว่า “เรียน” การเรียนควรมี “รู้” บวกเข้าไปด้วย แปลว่า ได้ความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นจากการเรียน จึงมีความหมายตรงกับคำว่าพัฒนา ดังนั้นการเรียนรู้ การศึกษา จึงต้องมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพัฒนา ซึ่งหากมีการเรียนรู้ การศึกษาแล้ว จะทำให้เกิดการฝึกหัด ฝึกฝนและท้ายสุดจึงเกิดการพัฒนา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 มาตรา 4 กล่าวว่า “การศึกษา” หมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้าง

องค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคมการเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

ข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ.2552-2561) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552: 10) ได้ให้ความสำคัญกับการปฏิรูประบบการเรียนรู้ว่า เป็นระบบที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ มีความสามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และมีคุณธรรมนำความรู้ โดยอาจอยู่ในระบบการศึกษาและนอกระบบการศึกษา ทั้งนี้ประเด็นสำคัญในการปฏิรูประบบการเรียนรู้คือการเน้นความสำคัญของปัจจัยที่เอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ นับตั้งแต่ครู ผู้ปกครอง ชุมชนบุคคลตัวอย่าง เป็นต้น ทิศนา แจมmani (2545: 1-11) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาที่เป็นการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนหรือการใช้วิธีการต่างๆ ที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ต้องเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนเป็นผู้จัดกระทำต่อสิ่งเร้าหรือสาระการเรียนรู้ มิใช่เพียงรับสิ่งเร้าหรือสาระเข้ามาเท่านั้น ผู้เรียนต้องเป็นผู้สร้างความหมายของสิ่งเร้าหรือข้อความที่รับเข้ามาด้วยตนเอง กระบวนการสร้างความหมายของสิ่งเร้าที่รับเข้ามานี้จึงเป็นประสบการณ์เฉพาะตน โดยอาศัยกระบวนการทางสังคมเข้ามาช่วย เป้าหมายของการเรียนรู้คือการนำความรู้ไปใช้เพื่อปรับปรุง เปลี่ยนแปลงตนเองทางด้านความรู้สึก เจตคติ ความคิดความเข้าใจและการกระทำต่างๆ ในการดำรงชีวิตประจำวันร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้จึงมีลักษณะเป็นทั้งผลลัพธ์อันเป็นเป้าหมายปลายทางและวิธีการที่นำไปสู่เป้าหมายซึ่งลักษณะทั้งสองเป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์กันและส่งผลกระทบต่อกัน โดยกระบวนการสร้างความรู้จะดำเนินไปเรื่อยๆ ตลอดเวลา เนื่องจากบุคคลรับสิ่งเร้าเข้ามาทางประสาทสัมผัสตลอดเวลา เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องไปตลอดชีวิตและเกิดขึ้นได้กับทุกเวลาและสถานที่

สุพัตรา ชาติบัญชาชัย (2548: 27-29) กล่าวถึงการเรียนรู้ว่าเป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่องซึ่งประกอบด้วย การเรียนและการปฏิบัติเพื่อให้รู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง การเรียนรู้ไม่ใช่การกระทำที่เป็นกริยาแยกออกมาเดี่ยวๆ เช่น การอ่าน การคิด การสังเกต ผู้เรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งจะต้องเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นๆ

สิริลักษณ์ ยิ้มประสาทร (2548: 20) กล่าวว่ากระบวนการเรียนรู้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนามนุษย์ การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่วิวัฒนาการ ในตัวเองเพราะชีวิตจะเรียนรู้และวิวัฒน์อยู่ตลอดเวลา บุคคลที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้จะเข้าใจชีวิตและโลกได้ใกล้เคียงกับสภาวะที่เป็นจริงและความจริงมากที่สุด โดยสามารถนำความรู้ที่ไปใช้เพื่อปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของตนเองและต่อสังคม กระบวนการเรียนรู้จึงต้องดำเนินไปตลอดชีวิต สอดคล้องกับ อรรถศรี งามวิทยาพงศ์ (2549: 109) ซึ่งได้กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้คือกลไกสำคัญที่สุดซึ่งมนุษย์ใช้ในการปรับตัว

เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างสอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคมระดับต่างๆ มนุษย์ปรับตัวโดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้โดยสัญชาตญาณทางธรรมชาติของมนุษย์เอง และปรับตัวเพื่อให้สอดคล้องกับความรู้สึกรู้สึกนึกคิด จิตใจ อุดมคติของสังคมที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นเองด้วยสติปัญญากระบวนการเรียนรู้จึงเป็นทั้งกลไกการถ่ายทอดหรือผลิตซ้ำเพื่อดำรงรักษาสืบต่อมาไว้ และเป็นกระบวนการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อปรับตัวกับสิ่งเดิมซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไม่หยุดนิ่งอยู่ตลอดเวลา

อุทุมพร จามรมาน (2540) ระบุกระบวนการเรียนรู้ว่ามีขั้นตอนเริ่มตั้งแต่ การรับรู้ การคิด การประเมิน การเรียนรู้และมืองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การสังเกต การสงสัย การอยากรู้คำตอบ การแสวงหา การคาดคะเน การหาข้อมูล และการตรวจสอบคำตอบ นอกจากนี้ ยังได้อ้างแนวคิดของ Klausmeier and Ripple (อ้างถึงใน อุทุมพร จามรมาน, 2540) ซึ่งได้ระบุกระบวนการเรียนรู้ไว้ว่ามี 5 ขั้นตอนคือ

1. การรู้ว่ามีงานที่จะต้องทำ หรือปัญหาที่จะต้องแก้
2. การตั้งเป้าหมายของงาน
3. การจัดระบบ รวบรวมสาระ และกระบวนการที่เกี่ยวข้อง
4. การฝึกปฏิบัติภายใต้เงื่อนไข หรือสภาพการณ์ที่พึงพอใจและเป็นสุข
5. การพัฒนาความสามารถที่คงที่ และความรู้ที่ชัดเจนจนถึงแก่น

และได้แบ่งขั้นตอนการเรียนรู้ออกเป็น 4 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นรับ (Perceiving) ผู้เรียนจะรับเอาความรู้เข้ามาโดยทางใดทางหนึ่ง หรือหลายทางจากระบบประสาททั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายใจ (ทัศนคติ)

2. ขั้นขบคิด (Forming) ผู้เรียนจะคิดถึงรูปพรรณสัณฐาน ลักษณะ ขนาดและจะผสมผสานความคิดไปถึงขั้นเปรียบเทียบจนบางครั้งแยกไม่ไ้ระหว่างขั้นขบคิดกับขั้นเปรียบเทียบ

3. ขั้นเปรียบเทียบ (Assessing) เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะใช้การสังเกตเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่เคยเห็นมาก่อน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะมีประสบการณ์เดิมไม่เหมือนกัน ความสามารถในการสอนของครู หรือการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันและกันของนักเรียนจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เร็ว กว้างขวาง และแม่นยำมากขึ้น แต่ก็ขึ้นอยู่กับเวลาและความลึกของวิชาการนั้นๆด้วย

4. ขั้นเรียนรู้ (Learning) เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่กำลังศึกษาอยู่ว่าคืออะไร โดยเฉพาะหากได้ผ่านประสาทรับรู้ในหลายๆ ทาง เช่น การดู การสัมผัส การชิม ฯลฯ

วิธีการที่กล่าวมาข้างต้น นับเป็นกระบวนการย่อยๆที่มนุษย์ใช้ในการเรียนรู้ แต่เป็นเพียงวิธีการที่พอมองเห็นได้ง่ายจากประสบการณ์เท่านั้น ในปัจจุบันความก้าวหน้าทางวิชาการและ

เทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทำให้นักจิตวิทยา นักการศึกษาและนักวิทยาศาสตร์สามารถศึกษาค้นคว้าและทดลอง จนกระทั่งได้ข้อความรู้เกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ที่ซับซ้อนมากขึ้นจนสามารถอธิบายได้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ที่ลึกซึ้งละเอียดลออขึ้นและสามารถอธิบายสิ่งที่เรามองเห็นไม่ชัดหรือมองไม่เห็น ฯลฯ ข้อความรู้เกี่ยวกับวิธีการหรือกระบวนการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นมาจากอดีตนี้ นอกจากจะมีความละเอียดลึกซึ้งมากขึ้นแล้ว ยังมีความหลากหลายเหมาะสมกับการเรียนรู้ประเภทต่างๆ ที่มีความแตกต่างกันมากขึ้นด้วย เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้เป็นวิธีการ ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้จึงเกิดขึ้นลอยๆ ไม่ได้ จำเป็นต้องมีสาระที่เรียนรู้ควบคู่ไปด้วยกันเสมอ ตัวอย่างเช่นเด็กอาจใช้วิธีการเรียนรู้โดยการถาม การอ่าน หรือการคิด แต่เด็กไม่สามารถถาม อ่าน หรือคิดลอยๆ ได้ จำเป็นต้องมีเรื่องที่ถาม เรื่องที่อ่านหรือเรื่องที่คิดด้วย ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้กับสาระการเรียนรู้จึงต้องอยู่ควบคู่กันไปด้วยกันเสมอ เมื่อผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่างๆแล้ว ผลที่เกิดตามมาก็คือผู้เรียนเกิดความเข้าใจหรือไม่เข้าใจในสิ่งที่เรียน นอกจากนั้นสิ่งที่มีเกิดขึ้นควบคู่ไปด้วยกันเสมอโดยผู้เรียนอาจไม่รู้ตัวคือกระบวนการในการเรียนรู้นั้นเอง เช่น เด็กอาจพบว่าถ้าเขาถามคำถามและใช้คำถามที่เหมาะสมเขาได้คำตอบที่ต้องการ เป็นต้น ดังนั้น ผลการเรียนรู้จึงมี 2 ส่วนคือ

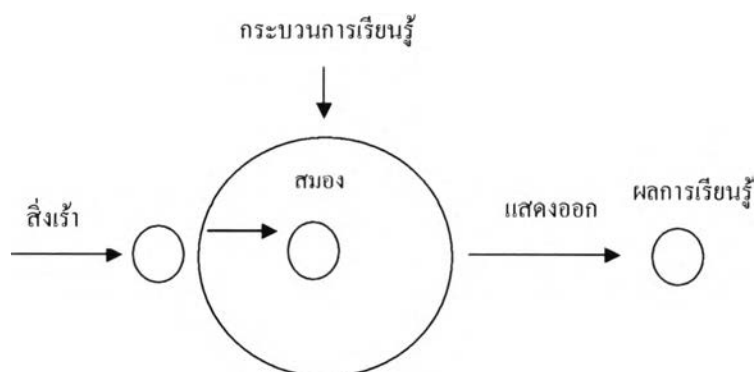
1. ส่วนที่เป็นสาระคือความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและเจตคติเกี่ยวกับสาระที่เรียนรู้
2. ส่วนที่เป็นกระบวนการเรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้อันเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้

ต่อไป

ดังนั้นจากแนวคิดของของนักวิชาการหลายท่าน พระพรหมคุณาภรณ์(ป. อ. ปยุตฺโต)(2543) ทิศนา ขัมมณี (2545) สุพัตรา ชาติบัญญัติชาชัย (2548) สิริลักษณ์ ยิ้มประสาทพร (2548) อรศรี งามวิทยาพงศ์ (2549) พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2545) และในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 จึงให้ความหมายของการเรียนรู้สอดคล้องกันว่า เกิดจากการศึกษา เป็นการฝึกและปฏิบัติที่เกิดได้จากตัวเอง ดังนั้นจึงต้องหมั่นฝึกฝนให้เกิดการพัฒนา

1.3. ลักษณะที่ดีของกระบวนการเรียนรู้

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2553) ให้แนวคิดว่า การที่เข้าใจว่ากระบวนการเรียนรู้ที่ดีมีลักษณะอย่างไรนั้น เราจำเป็นต้องอาศัยความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไร แต่เดิมคนในอดีตเชื่อกันว่า ผู้ใหญ่รู้อะไรมากมายเพราะมีประสบการณ์มากส่วนเด็กนั้นยังไม่รู้ ดังนั้นวิธีที่จะทำ ให้เด็กและเยาวชนรู้ได้ก็คือ ต้องฟัง และจดจำจากผู้รู้ กระบวนการเรียนรู้คือ กระบวนการที่บุคคลรับรู้สิ่งเร้าต่างๆ ซึ่งหากเราต้องการรู้ว่าบุคคลนั้นเรียนรู้แล้วหรือไม่ เราก็ต้องให้บุคคลนั้นแสดง ความรู้นั้นออกมา ดังแสดงในแผนภาพที่ 2 ดังนี้



แผนภาพที่ 2 แสดงกระบวนการเรียนรู้ตามความเชื่อในอดีต

ที่มา: พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (2553)

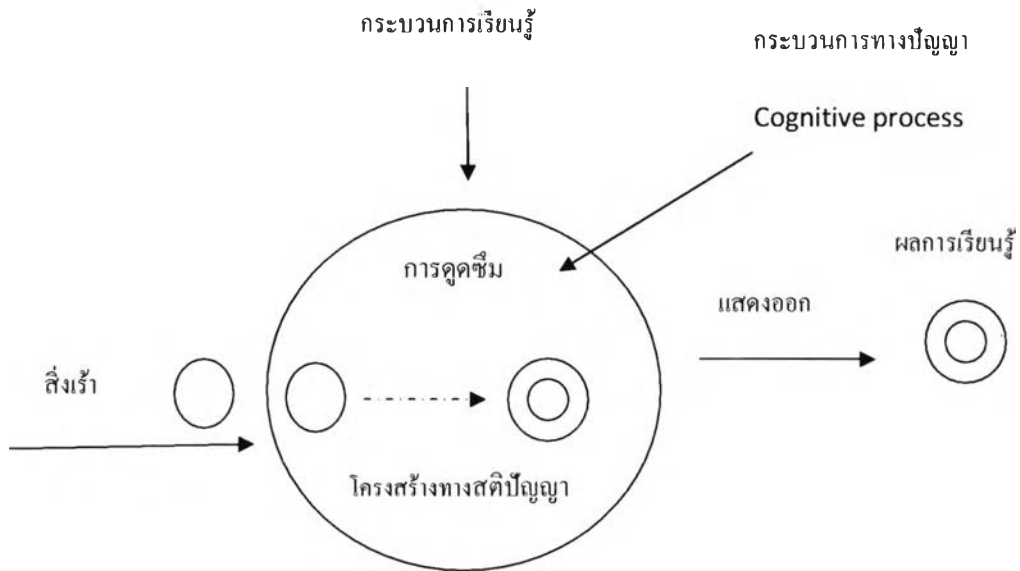
จากแผนภาพที่ 2 แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสมองในการรับรู้สิ่งเร้าต่างๆ เข้ามา เมื่อบุคคลรับสิ่งเร้าเข้ามาแล้วก็ต้องพยายามจดจำสิ่งนั้นไว้ เพื่อนำไปใช้ในโอกาสต่อไป ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องให้สิ่งเร้าซึ่งก็คือ เนื้อหาสาระต่างๆ แก่ผู้เรียน โดยพยายามหาวิธีให้ผู้เรียนรับสิ่งเร้านั้นเข้าไป เช่น หากผู้เรียนไม่ตั้งใจฟัง ก็จะใช้วิธีดูค่าว่ากล่าว คาถาโทษ และลงโทษผู้เรียน เมื่อผู้เรียนรับสิ่งเร้าเข้าไปแล้ว ก็พยายามให้จดจำด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ให้ท่องจำ ให้ทำแบบฝึกหัด เป็นต้น ซึ่งผู้สอนคาดหวังว่าวิธีการหรือกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ และผู้เรียนควรแสดงความรู้ที่ได้ออกมาได้ตรงตามลักษณะของสิ่งเร้าที่ได้ให้ไป

ในปัจจุบันความคิดดังกล่าวไม่เพียงพอต่อการจัดการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแล้ว เนื่องจากมีข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้พบเห็นกันโดยทั่วไปแล้วว่า การสอนที่ผ่านมานั้นลักษณะดังกล่าวไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่ต้องการ และจากความก้าวหน้าทางวิชาการที่ได้มีการค้นพบข้อความเกี่ยวกับการเรียนรู้ก็เป็นจำนวนมากซึ่งได้รับการพิสูจน์ทดสอบว่า สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่า

ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ได้เพิ่มพูนและสั่งสมมาเป็นลำดับ โดยนักคิด นักวิทยาศาสตร์ นักจิตวิทยาและนักการศึกษา ทำให้ในปัจจุบันมีทฤษฎีการเรียนรู้และหลักการเรียนรู้จำนวนมากที่อธิบายกระบวนการเกิดการเรียนรู้ทั้งที่เป็นกระบวนการใหญ่และกระบวนการย่อยๆ ในการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่างๆ ที่มีลักษณะแตกต่างกันไปอย่างหลากหลาย ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้ และใช้วิจารณ์ญาณในการเลือกใช้ทฤษฎี/หลักการต่างๆ ตามที่ตนเห็นควรและตามความเหมาะสมกับสถานการณ์การเรียนการสอนของตน

พัฒนาการทางชีววิทยาของบุคคลประกอบด้วยกระบวนการที่สำคัญ 2 ประการ คือ กระบวนการซึมซับหรือดูดซึมประสบการณ์ (assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างทาง

เช่าวีปัญญา (accommodation) ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางสติปัญญาเดิมให้สอดคล้องกับ
สิ่งแวดล้อมใหม่



แผนภาพที่ 3 แสดงกระบวนการเรียนรู้โดยการดูดซึม (assimilation)

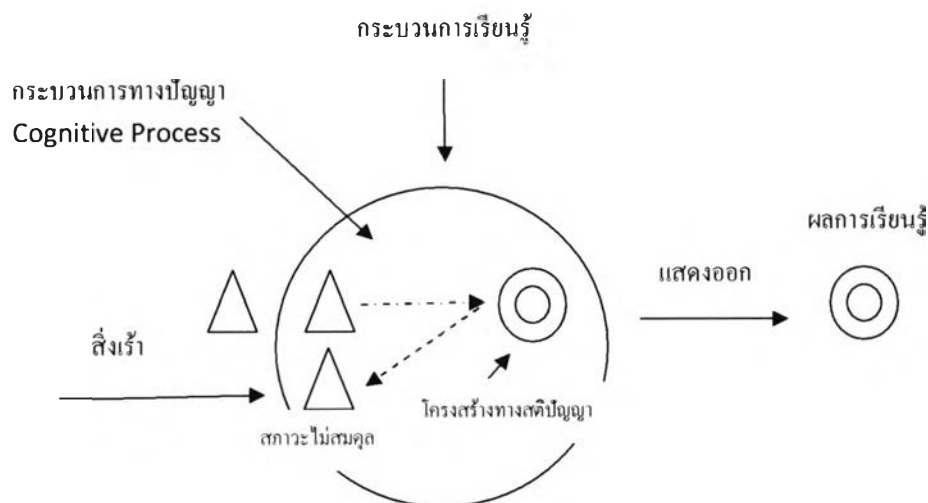
ที่มา: พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (2553)

จากแผนภาพข้างต้นสามารถอธิบายได้ว่าเมื่อบุคคลรับรู้สิ่งเร้า(สมมติว่าเป็น \bigcirc) เข้าไป
ในสมอง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อบุคคลนั้นมีการจัดกระทำ(ทางสมอง) ในการนำสิ่งเร้านั้น
ไปเชื่อมโยงกับข้อมูลเดิมที่มีอยู่ในโครงสร้างทางสติปัญญาของตน (schema or schemata) ซึ่ง
บุคคลได้สั่งสมมาตั้งแต่เกิด กระบวนการเรียนรู้ที่ตามความรู้โครงสร้างทางสติปัญญาเดิมซึมซับรับ
สิ่งเร้าใหม่เข้าไป หรือกระบวนการที่ความรู้ใหม่กับความรู้เดิมเชื่อมโยงกันได้อย่างลงตัว และม
ีความหมายกับบุคคลนั้น จะทำให้บุคคลนั้นอยู่สภาวะสมดุล (equilibrium) มีความเข้าใจใน
ประสบการณ์ หรือข้อความรู้นั้น สามารถอธิบายได้และแสดงออกได้ตามความเข้าใจของตน
เนื่องจากตนเป็นผู้คิด ผู้สร้างความหมายของสิ่งนั้นด้วยตนเอง

จากภาพที่ 3 ข้างต้น สมมติว่าบุคคลรับรู้สิ่งเร้า \bigcirc เข้ามาบุคคลก็จะดูดซับสิ่งนั้นเข้ามา
และ ใช้กระบวนการทางปัญญา (Cognitive process) หรือกระบวนการคิดที่ตนมีอยู่ในโครงสร้าง
ทางสมองเชื่อมโยงสิ่งเหล่านั้นกับสิ่งเดิมที่มีอยู่เดิม และอาจสร้างความหมายว่าสิ่งใหม่ที่เข้ามา
มีลักษณะเหมือนของเดิม และเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่า มีลักษณะเป็นแก่นสำคัญของสิ่งเดิมที่มีอยู่
โครงสร้างทางสติปัญญาซึ่งแต่เดิมมีลักษณะ \bigcirc อาจเปลี่ยนเป็น \odot ความหมายที่บุคคล
นั้นสร้างขึ้น ซึ่งบุคคลแต่ละคนอาจสร้างความหมายในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป อย่างไรก็ตาม

สิ่งเร้าที่บุคคลรับเข้ามาอยู่ตลอดเวลา นั้น อาจไม่ได้มีลักษณะที่บุคคลจะสามารถดูดซึมและเชื่อมโยงด้วยกระบวนการ “assimilation” ได้อย่างสะดวกง่ายดายเสมอไป เพราะบางครั้งสิ่งที่รับเข้ามา อาจจะเป็นอะไรที่ผู้เรียนไม่สามารถจะเชื่อมโยงเข้ากับความรู้เดิมได้ เพราะบางครั้งสิ่งที่รับเข้ามา อาจจะเป็นอะไรที่ผู้เรียนไม่สามารถจะเชื่อมโยงเข้ากับความรู้เดิมได้ เด็กก็ยังไม่เกิดความเข้าใจ เพราะเด็กยังไม่สามารถเชื่อมโยงสร้างความหมายระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เดิมที่ตนมีอยู่ได้ สิ่งเร้าหรือความรู้ใหม่ที่บุคคลรับเข้าไปก็จะไม่มีความหมายสำหรับบุคคลนั้น ก็อาจคงอยู่เพียงชั่วคราว และสูญหายลิ้มไปไปในที่สุด การที่บุคคลไม่สามารถสร้างความหมายด้วยกระบวนการ assimilation นี้จะทำให้บุคคลนั้นตกอยู่ในภาวะที่ “ไม่สมดุล” หรือ disequilibrium” ซึ่งก็คือ ภาวะแห่งความงุนงงสงสัย คับข้องใจไม่สามารถอธิบายได้หรือแสดงความเข้าใจของตนได้

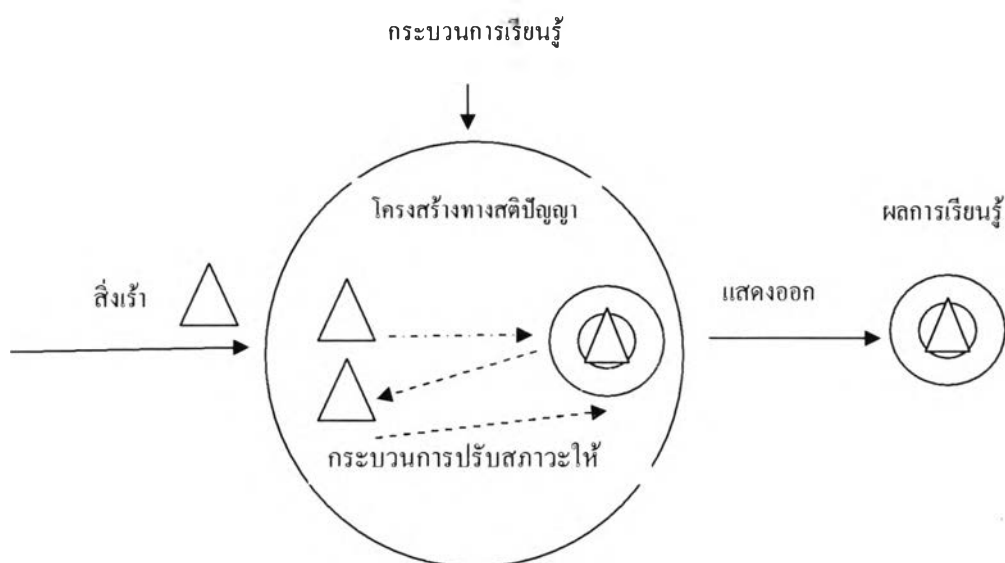
เมื่อบุคคลตกอยู่ในสภาวะไม่สมดุล ธรรมชาติก็มีกลไกที่เรียกว่า “กระบวนการปรับโครงสร้างทางสติปัญญา” หรือ “กระบวนการปรับสภาวะให้สมดุล” หรือ “accommodation” เข้ามาช่วย นั่นคือ การใช้กระบวนการทางสติปัญญาของตนเข้าไป พยายามสร้างความเข้าใจ โดยอาจใช้การแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม การซักถาม หรือใช้กระบวนการคิดในลักษณะต่างๆ ที่จะช่วยสร้างความหมายของสิ่งนั้นให้ตนเกิดความเข้าใจ ดังแสดงในแผนภาพที่ 4, 5



แผนภาพที่ 4 สภาวะไม่สมดุล (disequilibrium) ในกระบวนการเรียนรู้

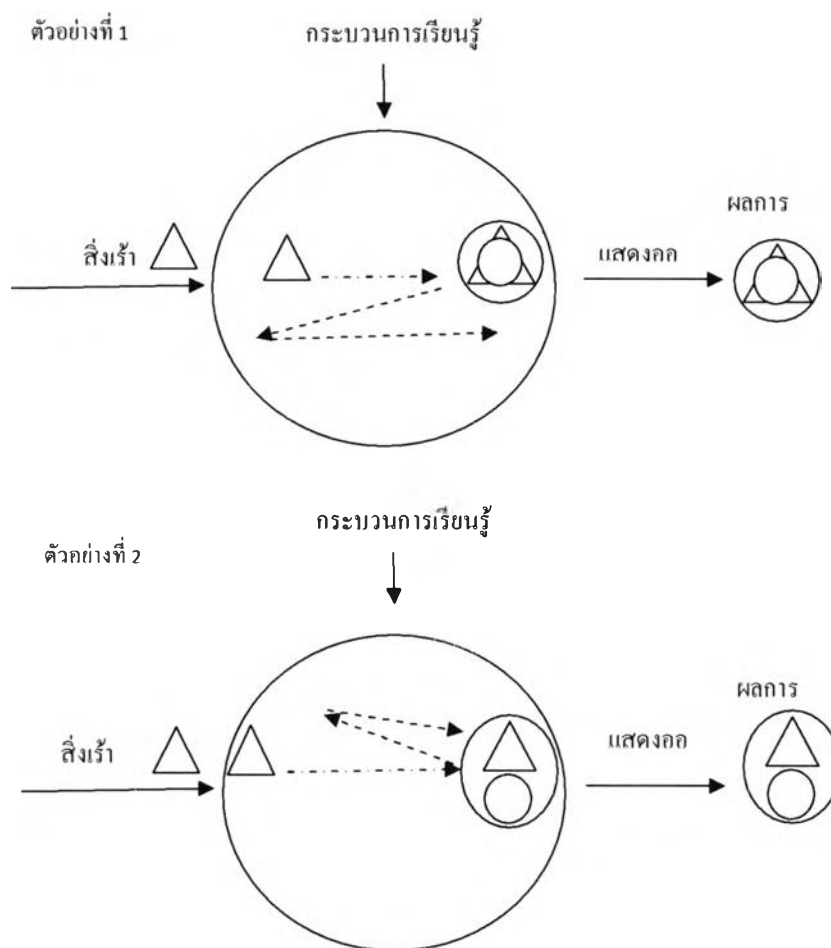
ที่มา: พิมพ์พันธ์ เคชะคุปต์ (2553)

จากภาพที่ 4 สมมติว่าสิ่งเร้าที่เข้ามาเป็น \triangle เมื่อบุคคลรับสิ่งเร้าไปและพยายามจะดูซึมเชื่อมโยงสิ่งเร้าใหม่กับความรู้เดิมที่ตนมีอยู่ในโครงสร้างทางสติปัญญาของตน แต่ไม่สามารถดูซึมรับเข้าไปเชื่อมโยงกันอย่างมีความหมายได้ ก็จะเกิดสภาวะที่เรียกว่า “สภาวะไม่สมดุล” หรือ “disequilibrium” ขึ้น



แผนภาพที่ 5 กระบวนการปรับสภาวะให้สมดุล (accommodation) ในกระบวนการเรียนรู้
ที่มา: พิมพ์พันธ์ เคชะคุปต์ (2553)

จากแผนภาพที่ 5 เมื่อบุคคลเกิดสภาวะไม่สมดุลขึ้น คือเกิดสภาวะแห่งความงุนงง สงสัย สับสน ไม่เข้าใจ บุคคลจะพยายามปรับสภาวะนั้นโดยใช้กระบวนการทางสติปัญญาของตนในการคิดค้นหาวิธีที่จะสร้างความหมายของสิ่งเร้าใหม่นั้นกับสิ่งเดิมที่มีอยู่ ซึ่งในหลายๆกรณีอาจใช้กระบวนการคิดต่างๆ เข้าไปช่วยในการหาข้อมูลความคิดเห็นต่างๆ มาเพิ่มเติมหรือใช้กระบวนการคิดต่างๆ เข้ามาช่วยจนในที่สุดสามารถสร้างความหมายของสิ่งนั้นกับสิ่งเดิมได้ ความหมายที่สร้างขึ้นจึงเป็นผลการเรียนรู้ของกระบวนการเรียนรู้อันเป็นกระบวนการสร้างความหมายของข้อมูล สิ่งเร้าและประสบการณ์ต่างๆ ของตน ซึ่งบุคคลแต่ละคนอาจสร้างออกมาไม่เหมือนกัน และส่งผลให้บุคคลเกิดการปรับโครงสร้างทางสติปัญญาของตนดังอยู่ในแผนภาพที่ 6



แผนภาพที่ 6 ตัวอย่างกระบวนการเรียนรู้ที่มีการสร้างความหมายและการปรับโครงสร้างทางสติปัญญาที่แตกต่างกัน
ที่มา: พิมพ์พันธ์ เคชะคุปต์ (2553)

จากตัวอย่างดังกล่าวจะเห็นได้ชัดเจนว่า หากผู้เรียนแต่ละคนเป็นผู้จัดกระทำกับสิ่งเร้าหรือข้อมูลความรู้ด้วยตนเองแล้ว แต่ละคนจะสร้างความหมายความเข้าใจของตนขึ้นมาซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างกันไปหลากหลายรูปแบบ แม้จะมีรูปแบบที่หลากหลาย แต่สาระการเรียนรู้นั้นยังคงเป็น และคงอยู่อย่างมีความหมายกับตน เพราะตนเป็นผู้สร้างขึ้นเอง

ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่ “active” กล่าวคือ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องเป็นผู้จัดกระทำต่อสิ่งเร้าหรือสาระการเรียนรู้ มิใช่เพียงรับสิ่งเร้าหรือสาระเข้ามาเท่านั้น ผู้เรียนต้องเป็นผู้สร้างความหมายของสิ่งเร้า หรือข้อความรู้ที่รับเข้ามาด้วยตนเอง

กระบวนการสร้างความหมายของสิ่งเร้าที่รับเข้ามานี้ นับว่าเป็นประสบการณ์เฉพาะตน (personal experience) ซึ่งมีความแตกต่างกัน เนื่องจากบุคคลแต่ละคนมีโครงสร้างทางสติปัญญา

ที่สั่งสมแตกต่างกัน และมีกระบวนการทางปัญญาได้แก่ กระบวนการคิดที่แตกต่าง ดังนั้นการเรียนรู้ของบุคคลจึงเป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลต้องดำเนินการเอง ให้ผู้อื่นมาทำแทนไม่ได้ เพราะการสร้างความหมายเป็นกระบวนการเฉพาะตน

สรุปได้ว่าหากจะพัฒนาปัญญาให้ได้ผลดีที่สุดนั้น ต้องเกิดขึ้นจากกระบวนการทางปัญญาที่ผู้วิจัยนำมาเป็นประเด็นสำคัญจะสามารถเชื่อมโยงไปกับแนวทางตามทักษะของการรู้เท่าทันสื่อ เพราะการจะทำให้บุคคลสามารถรู้เท่าทันสื่อได้มากที่สุด ตามทฤษฎีของ Potter(2008) นั้นเป็นวิธีที่ทำให้เข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและเหมาะสมกับบุคคลมากที่สุด เพราะการรู้เท่าทันสื่อต้องเน้นไปที่ปัจเจกบุคคล ไม่ใช่โรงเรียน ผู้ปกครองหรือสถาบันสื่อ ตัวบุคคลถือเป็นต้นเหตุของปัญหาอื่นตามมา ดังนั้นถ้าแก้ที่ตัวบุคคลได้ ปัญหาอื่นที่ตามมาจากตัวบุคคลย่อมแก้ได้เช่นกัน

ตอนที่ 2 ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ

2.1 ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Theory)

...คนที่มีการรู้เท่าทันสื่อจะสามารถควบคุมสื่อได้มากกว่าคนที่ไม่รู้เท่าทัน เพราะบุคคลเหล่านั้นจะสามารถจัดการกับข้อมูลข่าวสารมากมายที่เปิดรับจากสื่อต่างๆได้เช่น การตัดสินใจเชื่อข่าวโหม่ง และด้วยเหตุผลใด และในทางตรงกันข้าม คนที่มีความรู้จำกัดเกี่ยวกับสื่อ จะไม่สามารถสร้างความหมายที่หลากหลายจากสื่อได้และมีแนวโน้มที่จะเชื่อหรือยอมรับโดยง่ายต่อความหมายที่สื่อประกอบสร้างขึ้นดังนั้นการรู้เท่าทันจะทำให้ผู้รับสารมีทางเลือกมากขึ้นในการตีความสารต่างๆและจะนำไปสู่ความสามารถในการควบคุมความเชื่อ ซึ่งตรงกันข้ามกับบุคคลที่มีความรู้เท่าทันื่อน้อย จะถูกบังคับให้ยอมรับค่านิยมที่ถูกครอบงำในสังคมและจะไม่ตั้งคำถามที่เกี่ยวกับค่านิยม ความเชื่อ และการตีความผ่านสื่อเลย...

(Potter อ้างถึงใน อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ, 2550)

ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ จากความหมายของการรู้เท่าทันสื่อมีผู้ให้แนวคิดไว้อย่างมากมาย บางท่านให้ความหมายถึงความสามารถในการอ่าน (Scribner & Cole,1981) หลายท่านมุ่งประเด็นไปที่ ภาพยนตร์ ทีวี (Goodwin & Whannel, 1990) อีกหลายๆท่านก็ให้ความเห็นว่าเป็นเรื่องของ การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์ (Adams & Hamm, 1989) ส่วน Sinatra (1995) ให้มุมมองในเชิงของความ สามารถเช่นกัน แต่เป็นความสามารถของบุคคลที่จะเข้าถึงและวิเคราะห์ข่าวสารที่ได้รับ และเป็นความสามารถในการเข้าถึงสื่อ และความเข้าใจข้อจำกัดทางด้านวัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง

เทคโนโลยีในการสร้าง การผลิตและการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของสื่อในสังคม เพื่อเป้าหมายในการเข้าใจสารที่ถูกผลิตออกมาเหล่านั้น

ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อตามกรอบแนวคิดของ UNESCO การรู้เท่าทันสื่อ คือ “ความสามารถในการวิเคราะห์ วิจัย และประเมินค่าสื่อความสามารถในการเข้าถึงสื่อ นำเสนอสื่อในแบบฉบับของตนเอง และผลิตสื่อเพื่อสื่อสาร ได้หลายรูปแบบ นอกจากนี้ การรู้เท่าทันสื่อยังหมายรวมถึงกิจกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์วิจารณ์และสร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อ” และแนวคิดที่สำคัญที่มีผู้นำมาเป็นรูปแบบของการจัดกิจกรรมของการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุดคือแนวคิดของ Potter ที่ให้ความหมายว่าเป็นมุมมอง (Perspective) ของผู้รับสารที่ใช้แปลความหมายที่ได้รับจากสื่อ ซึ่งมุมมองต่อสื่อเหล่านี้สร้างขึ้นจากความรู้ ทักษะและข้อมูลข่าวสารจากสื่อและโลกแห่งความเป็นจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อทุกประเภท (Potter, 2008: 4-5)

จากความหมายต่างๆ ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงวิธีคิดเบื้องหลังของนักวิชาการส่วนใหญ่ที่มีต่อสื่อในด้านลบ และมีท่าทีต่อผู้รับสารในฐานะเหยื่อของสื่อมวลชนที่จำเป็นต้องได้รับการช่วยเหลือให้สามารถต่อกรกับสื่อได้ ดังนั้น “การรู้เท่าทันสื่อ” จึงเป็นหนทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้รับสารมีความสามารถในการระแวดระวังตนเองเพื่อลดผลกระทบที่เกิดจากสื่อ

ทัศนะของ Potter(2008:56) ที่มีต่อวิธีการเข้าสู่ความรู้ของการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการทางปัญญา เป็นวิธีที่ทำให้เข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับยุคสมัยได้มากที่สุด เพราะการรู้เท่าทันสื่อต้องเน้นไปที่ปัจเจกบุคคล ไม่ใช่โรงเรียน ผู้ปกครองหรือสถาบันสื่อ ตัวบุคคลถือเป็นต้นเหตุของปัญหาอื่นตามมา ดังนั้นถ้าแก้ที่ตัวบุคคลได้ ปัญหาอื่นที่ตามมาจากตัวบุคคลย่อมแก้ได้เช่นกัน วิธีทางปัญญาจะช่วยให้เราเข้าใจว่า บุคคลเผชิญกับข้อมูลข่าวสารจากสื่อที่มากมายมหาศาลในชีวิตประจำวันได้อย่างไร นั่นคือพวกเขาตัดสินใจกรองข้อมูลอย่างไร พวกเขาจับคู่ความหมายกับสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในสื่ออย่างไร และพวกเขาสร้างความหมายด้วยตัวเองอย่างไร เมื่อเราเข้าใจกระบวนการทางปัญญาเหล่านี้แล้ว เราก็สามารถนำมาเสริมสร้างการใช้สื่อของเรา และคนอื่นๆ ให้มีความรู้เท่าทันสื่อในระดับสูงได้ ดังนั้น จึงเป็นวิธีการที่จะนำมาสร้างทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ โดยวิเคราะห์แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อจำนวนมากที่มีอยู่ จากนั้นจึงสังเคราะห์เป็นคำอธิบายที่เป็นระบบว่า ความรู้เท่าทันสื่อคืออะไร และถ้าต้องการรู้เท่าทันสื่อต้องทำอย่างไร ดังนั้นหากนำแก่นของทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อของ Potter มาอธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อต้องประกอบไปด้วยอะไรบ้าง ก็ถือว่าเป็นคำอธิบายที่ครอบคลุม และสมบูรณ์ที่สุดในขณะนี้ ทั้งนี้แก่นของทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่สามารถอธิบายส่วนประกอบของการรู้เท่าทันสื่อได้ดีคือ Three Essential Building Blocks ซึ่งประกอบด้วย 3 ปัจจัยหลักดังต่อไปนี้ (Potter, 2008: 12-19)

1. จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus)

จุดยืนส่วนตัวประกอบด้วย เป้าหมาย (goals) และแรงขับที่ก่อให้เกิดความต้องการ (drives) เป้าหมายจะกำหนดการประมวลข้อมูล โดยระบุอะไรที่ควรรับเข้ามา และสิ่งใดที่ควรกรองออก เป้าหมายยังกำหนด การจับคู่ความหมายและการสร้างความหมายด้วย ดังนั้น ยิ่งบุคคลรู้จักจุดยืนของตนเอง ซึ่งก็คือเป้าหมาย และความอยากของตนมาก และสามารถกำหนดจุดยืนของตนอย่างมีสติได้มาก พวกเขา ก็ยิ่งควบคุมการประมวลข้อมูลได้มาก เมื่อควบคุมการประมวลได้มาก ก็ยิ่งมีความรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าต้องควบคุมการประมวลข้อมูลได้อย่างสมบูรณ์แบบ และควบคุมได้ในระดับสูงอย่างต่อเนื่อง เพราะเป็นไปได้ที่จะมีใครคงระดับความใส่ใจในระดับสูงอย่างต่อเนื่องได้ ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจะมีมากขึ้นได้ ต้องรู้จักการควบคุมการประมวลข้อมูลให้มากขึ้น (จึงเปิดรับโดยไม่มีสติได้น้อยลง) และรู้จักควบคุมอย่างกระตือรือร้น (ควบคุมได้ในระดับสูงมากขึ้น)

2. โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structures)

โครงสร้างความรู้เป็นพื้นฐานสำคัญ โครงสร้างความรู้ สร้างขึ้นโดยข้อมูล (information) เป็นวัตถุดิบ (raw material) และทักษะ (skills) เป็นเครื่องมือ (tools) ซึ่งข้อมูลใน โครงสร้างความรู้ ต้องไม่จำกัดแค่ข้อมูลในมิติของความรู้และความเข้าใจ (cognitive) แต่ต้องประกอบด้วยข้อมูลในมิติอารมณ์ (emotional) สุนทรียศาสตร์ (aesthetic) และศีลธรรม (moral) เช่น ข้อมูลทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก (เช่น จำแนกและเลือกมีความรู้สึกตามสัญลักษณ์ที่สื่อสร้างเพื่อกระตุ้นอารมณ์ได้) เป็นข้อมูลในมิติของอารมณ์ ข้อมูลเกี่ยวกับการผลิต (ว่าทำให้เกิดคุณค่าทางศิลปะอย่างไร) เป็นข้อมูลในมิติของสุนทรียศาสตร์ และข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยม (เช่น ตัวละครนี้ดี ตัวละครนั้นไม่ดี) เป็นข้อมูลในมิติของศีลธรรม

โครงสร้างความรู้ต้องสร้างอย่างระมัดระวัง มีสติ และมีระบบ โครงสร้างความรู้จึงจะประกอบไปด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง และมีประโยชน์ และเมื่อนำโครงสร้างความรู้ที่มีข้อมูลแบบนี้มาใช้ประมวลข้อมูล กระบวนการประมวลข้อมูลก็จะทำงานอย่างได้ผลที่ถูกต้อง และเป็นประโยชน์กับเราต่อไป คือ เราจะสามารถตัดสินใจหาข้อมูล ใช้ข้อมูล และสร้างความหมายจากข้อมูลได้ตามเป้าหมายที่ตนตั้งไว้ และสามารถหลีกเลี่ยงผลกระทบที่ไม่ดีจากสื่อ ทั้งยังมีโอกาสได้ปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้ใหม่อีกครั้งจากข้อมูลที่ผ่านการประมวลไปแล้วอย่างถูกต้อง โครงสร้างความรู้ที่คนมีความรู้เท่าทันสื่อควรมี ได้แก่

2.1 ความรู้ที่เกี่ยวกับ “ผลกระทบของสื่อ” (Media Effects) ได้แก่ ธรรมชาติของผลกระทบจากสื่อ เช่น ผลกระทบที่เกิดขึ้นมีทั้งดีและไม่ดี (ถ้ารู้จักเลือกเอาแต่ผลที่ดีจะมีประโยชน์

กับตน) ผลกระทบเกิดได้ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ผลกระทบเกิดขึ้นได้หลายระดับตั้งแต่ในระดับของการรับรู้ เจตคติไปจนถึงพฤติกรรม ฯลฯ

2.2 ความรู้เกี่ยวกับ “เนื้อหาสื่อ” (Media Content) ได้แก่ วิธีการนำเสนอของสื่อแต่ละประเภท (เช่น วิธีการนำเสนอข่าวเป็นแบบพีรามิดหัวกลับ เป็นต้น) คำนิยามที่แฝงอยู่ในเนื้อหาสื่อ (สื่อเลือกเน้นเสนอบางอย่าง ไม่เสนอบางอย่าง) สถิติต่างๆจากเนื้อหาสื่อ เช่น ปริมาณความรุนแรงที่แสดงในเนื้อหาสื่อต่างๆ จำนวนบทบาทการแสดงของฝ่ายชายที่มีมากกว่าฝ่ายหญิง เป็นต้น

2.3 ความรู้เกี่ยวกับ “อุตสาหกรรมสื่อ” (Media Industries) ได้แก่ เจ้าของสื่อ การรวมตัว กันของธุรกิจสื่อ การลดต้นทุนและเพิ่มรายได้ของสื่อ วิธีการตลาดที่สื่อใช้สร้างแรงจูงใจในการบริโภค เป็นต้น

2.4 ความรู้เกี่ยวกับ “โลกในความเป็นจริง” (Real World) ได้แก่ ประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสังคมโลก ทำให้สามารถเปรียบเทียบได้ว่าโลกของสื่อกับโลกในความเป็นจริงแตกต่างกัน

2.5 ความรู้เกี่ยวกับ “ตัวเอง” (The Self) ได้แก่ เป้าหมายส่วนตัว ลักษณะการรับรู้ และใช้ข้อมูลเฉพาะตัว

โครงสร้างความรู้จะช่วยควบคุมการประมวลข้อมูลให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น เมื่อเรารู้ว่าเนื้อหาสื่อที่สร้างขึ้นนั้นเกิดจากแรงผลักดันทางธุรกิจ เราจะเข้าใจว่าสื่อจะส่งผลต่อเราได้อย่างไร และทำให้เราสามารถตั้งเป้าหมายสำหรับการเปิดรับสื่อได้ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม แค่เพียงแค่โครงสร้างความรู้ไม่สามารถเป็นสิ่งยืนยันได้ว่า ถ้ามีแล้วก็จะรู้เท่าทันสื่อ แต่ต้องมีปัจจัยอื่นประกอบด้วย

3. ทักษะ (Skills)

ทักษะขั้นสูงเป็นเครื่องมือในการพัฒนาจากทักษะขั้นพื้นฐาน อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการสร้างโครงสร้างความรู้ด้วย อย่างไรก็ตาม หากต้องการมีความรู้เท่าทันสื่อในระดับสูงขึ้นไป ก็จำเป็นต้องพัฒนาให้มีทักษะขั้นสูง ทั้งนี้ ยิ่งใช้ทักษะขั้นสูงอย่างมีสติมากขึ้นก็จะเกิดทักษะขั้นสูงมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ความสำคัญของแต่ละทักษะยังขึ้นอยู่กับว่าขณะนี้อยู่ในกระบวนการประมวลในขั้นใดซึ่งต่อไปนี้จะแสดงทักษะในการนำไปใช้ให้เกิดทักษะขั้นสูงได้

3.1 การคิดวิเคราะห์ (Analysis) ในที่นี้หมายถึงการแตกเนื้อหาของสื่อออกเป็นส่วนประกอบย่อยต่าง ๆ เช่น การแตกเนื้อหาความในภาพยนตร์สารคดี (หรือละครที่สร้างจากเรื่องจริง) ออกเป็นส่วนที่เป็นเรื่องจริงกับส่วนที่เสริมเติมแต่งขึ้นเพื่อความบันเทิง การแตกเนื้อหาข่าวออกเป็นส่วนๆ คือ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร และทำไม อีกทักษะการค้นหาข้อมูลที่ต้องการเพียงส่วนเดียวจากบรรดาข้อมูลที่อยู่มากมายในสื่อ เช่น การค้นหาความหมายของศัพท์ที่ต้องการ

พจนานุกรม โดยใช้ข้อมูลในโครงสร้างความรู้ที่ว่า พจนานุกรมเรียงคำศัพท์ตามตัวอักษร แล้วจึงค้นแคในลำดับที่ต้องการ ดังนั้นโครงสร้างความรู้ที่ดีก็จะทำให้การวิเคราะห์ดีตามไปด้วย ยังมีข้อมูลในโครงสร้างความรู้มากเท่าไร ก็ยังมีความรู้หลายด้านสำหรับใช้คิดวิเคราะห์ที่เนื้อความสื่อในมิติความรู้และความเข้าใจแล้ว ยังสามารถวิเคราะห์เนื้อความสื่อในมิติอารมณ์ ในมิติเชิงสุนทรียศาสตร์ และในมิติเชิงศีลธรรม

3.2 การประเมิน (Evaluation) หมายถึง การประเมินคุณค่า หรือ คุณประโยชน์ขององค์ประกอบต่างๆ ที่อยู่ใในเนื้อความสื่อกับโครงสร้างความรู้ที่มีอยู่เดิม ซึ่งถ้าเกิดกรณีการเปรียบเทียบเนื้อความสื่อกับโครงสร้างความรู้ต้นแล้วไม่ตรงกัน ก็ต้องตัดสินใจว่า องค์ประกอบในเนื้อความื่อนั้นๆ มีคุณค่า หรือ คุณประโยชน์มากแค่ไหน ถ้ามีค่าพอก็จะไม่เอาเนื้อความในสื่อ นั้นมาเก็บไว้ในโครงสร้างความรู้ทั้งนี้ การประเมินว่ามีคุณค่า หรือ คุณประโยชน์พอจะเปลี่ยนแปลงโครงสร้างความรู้มากแค่ไหนนั้นสามารถใช้กลยุทธ์ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อความในสื่อ นั้นว่า เนื้อความนั้นมีต้นตอมาจากแหล่งใด ฟังดูมีเหตุผลหรือไม่ และอีกกลยุทธ์ คือการชั่งน้ำหนักเนื้อความในสื่อ นั้นว่ามีผู้สนับสนุน และ มูลเหตุที่จะมาสนับสนุนมากน้อยเพียงใด

3.3 การจัดกลุ่ม (Grouping) หมายถึง การเปรียบเทียบหาความเหมือน และความต่างระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในเนื้อหาสาร เพื่อจัดกลุ่มที่มีองค์ประกอบเหมือนกันให้อยู่ด้วยกัน ทักษะนี้เป็นทักษะสำคัญสำหรับการผสมผสานข้อมูลใหม่เข้ากับข้อมูลเดิมในโครงสร้างความรู้ คือ หลังจากที่เรานำเนื้อความในสื่อออกเป็นข้อมูลส่วนย่อยๆ แล้ว เราต้องเปรียบเทียบส่วนที่แยกออกมา กับข้อมูลส่วนเดิมในโครงสร้างความรู้ ถ้าส่วนที่เราเอามาแตกต่างจากข้อมูลส่วนเดิมในโครงสร้างความรู้ เราก็จะเพิ่มข้อมูลส่วนใหม่นั้นเข้าไป ในขณะที่ถ้าส่วนที่เราเอามาเหมือนกับส่วนเดิมก็จะเป็นการย้ำความหนักแน่นของข้อมูลเดิมนั้นให้มากขึ้น

3.4 การอุปนัย (Induction) หมายถึง การใช้เหตุผลที่ดำเนินจากส่วนย่อยไปส่วนใหญ่หรือการอ้างสรุปโดยใช้ข้อมูลจำกัดซึ่งส่วนใหญ่มักจะใช้ทักษะนี้ผิดพลาด เช่น เราอาจจะเคยเห็นว่าสื่อมักจะนำผลของการจัดเรียงตาม polls นำมาใช้กับชีวิตจริงซึ่งบางครั้งก็เกิดการผิดพลาดหลายประการ ตัวอย่างเช่นการสำรวจชุมชนในเมืองหนึ่งถึงการปรับปรุงของระบบทางการแพทย์หรือไม่ กลับได้คำตอบว่า 90% เห็นสมควรให้ปรับปรุง แต่แท้จริงแล้ว 63% เท่านั้นที่ต้องการ ส่งผลให้เกิดความสนใจจากหน่วยแพทย์ที่ต้องการจะเพิ่มการบริการทางการแพทย์เพื่อได้ผลตอบแทนที่ดีขึ้น เป็นผลจากการอุปนัยที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกของคนในกลุ่มย่อยๆ

3.5 การนิรนัย (Deduction) การใช้เหตุผลที่ดำเนินจากส่วนใหญ่ไปหาส่วนย่อยหรือการอ้างสรุปโดยใช้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นข้อสรุปใหญ่ เช่น ใช้สถิติต่างๆซึ่งเป็นการรวบรวมสรุป

จากเหตุการณ์ต่างๆ หลายๆ เหตุการณ์มาอ้างสรุป หรือ อ้างสรุปโดยใช้พิจารณาเหตุการณ์หลายๆ เหตุการณ์

3.6 การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึงการรวบรวมหลายๆ องค์ประกอบ ที่มีคุณค่าหรือคุณประโยชน์จากเนื้อหาสารหลายประเภทมาประกอบเข้ากับ โครงสร้างความรู้เดิม กลายเป็นโครงสร้างความรู้ใหม่ และเกิดทัศนะใหม่ๆ ความคิดเห็นใหม่ๆ ที่ดีกว่า ทักษะนี้จึงต้องอาศัยความสร้างสรรค์จึงเรียกว่าการสังเคราะห์ใหม่เช่นนั้นก็จะเป็นเพียงการรวบรวมสิ่งต่างๆ มาต่อกันเท่านั้น

3.7 การสรุป (Abstraction) หมายถึงการสรุปเนื้อหาสารทั้งสิ้นกระชับในขณะเดียวกัน ก็ต้องชัดเจน และถูกต้อง ทักษะนี้ต้องใช้ทักษะการวิเคราะห์ และประเมินค่าเนื้อหาสารมาก่อนว่า มีองค์ประกอบใดบ้างและองค์ประกอบใดสำคัญ จากนั้นจึงจะสรุปได้เราจะใช้ทักษะนี้ในการบันทึกความสำคัญของเนื้อหาสารไว้เพื่อกลับมาดูในภายหลังหรือใช้เพื่อถ่ายทอดใจความสำคัญของเนื้อหาไปสู่ผู้อื่น เช่น บรรยายเนื้อหาในหนังสือ หรือภาพยนตร์ที่เราดูให้เพื่อนฟังสรุป

สรุปประเด็นของทั้ง 3 บัณฑิตหลักล้วนมีความสำคัญต่อการมีความรู้เท่าทันสื่อด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งทุกบัณฑิตต้องทำงานอย่างมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ถ้าเกิดมีจุดอ่อนที่บัณฑิตใดบัณฑิตหนึ่ง บัณฑิตอื่นก็จะพลอยเสียหายตามไปด้วยและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างใจความสำคัญของแบบจำลองการรู้เท่าทันสื่อกับนิยาม ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบของการรู้เท่าทันสื่อได้เช่นกันก็พบว่า ใจความสำคัญของทั้งสองเหมือนกันเสียเป็นส่วนมากแต่ก็มีส่วนที่แตกต่างกันบ้างจึงรวบรวมส่วนที่ต่างกันเข้าไว้ด้วยกัน แล้วสรุปด้วยการปฏิบัติตนให้เกิดการรู้เท่าทันสื่ออย่างสิ้นๆแล้วให้เข้าใจได้ง่าย ดังต่อไปนี้ (ฟาริดา เตชะวรินทร์เลิศ, 2548)

1. ต้องควบคุมการประมวลข้อมูลให้ได้ตามเป้าหมายและความอยากของตน ด้วยวิธีการควบคุมการประมวลข้อมูลอย่างมีสติให้มากที่สุด โดยรู้เป้าหมายและความอยากของตนและกำหนดทั้งสองอย่างนี้ให้มีสติเสียก่อน

2. ต้องมีทักษะ (เป็นเครื่องมือ) และโครงสร้างความรู้ (ซึ่งมีข้อมูลที่จัดอย่างเป็นระบบเป็นวัตถุดิบ) เพื่อใช้ประมวลข้อมูล

3. ต้องพัฒนาทักษะขั้นสูง มาสร้างโครงสร้างความรู้ แต่ก่อนจะมีทักษะขั้นสูงได้ ก็ต้องเริ่มจากการมีทักษะพื้นฐานก่อน ดังนั้น ทักษะสำคัญกว่าโครงสร้างความรู้ แต่ถ้าต้องการมีความรู้เท่าทันสื่อในระดับสูง การพัฒนาทักษะขั้นสูงสำคัญที่สุด

4. ทักษะขั้นสูงต้องอาศัยความฝึกฝนเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ถ้าไม่ฝึกใช้ทักษะความสามารถที่จะใช้ทักษะก็จะหยุดอยู่แค่นั้น

5. ต้องพัฒนาโครงสร้างความรู้อย่างต่อเนื่อง โดยหมั่นใช้ทักษะขั้นสูงประมวลข้อมูลเพื่อปรับเปลี่ยนข้อมูลเก่าเป็นข้อมูลใหม่ แล้วจัดเก็บไว้ในโครงสร้างความรู้อย่างเป็นระบบ

6. ต้องสร้างความหมายด้วยตัวเอง ไม่ใช่แค่รongsาร และจับคู่ความหมายได้เท่านั้น (การสร้างความหมายในที่นี้ไม่ใช่แค่วิพากษ์วิจารณ์เท่านั้น แต่หมายถึงการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาสาร และการสร้างความหมายขึ้นใหม่)

ทั้งนี้จึงเห็นได้ว่า การปฏิบัติตนเพื่อให้มีการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละข้อมีความเกี่ยวเนื่อง ซึ่งกันและกัน ดังนั้น ถ้าต้องการเป็นผู้ที่มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่น่าพอใจต้องสามารถปฏิบัติตนตามข้อปฏิบัติข้างต้นครบทุกข้อ ระดับที่น่าพอใจในที่นี้หมายถึงระดับการรู้เท่าทันสื่อที่มากกว่าระดับสองขึ้นไป ถ้าอยู่ในระดับสอง แสดงว่ายอมรับอำนาจของสื่อ และตีความหรือถอดรหัสเนื้อหาสื่อไปตามทิศทางเดียวกับการเข้ารหัสหรือการกำหนดจุดหมายของสื่อ

อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ (2550) ได้นำทฤษฎีของการรู้เท่าทันสื่อของ Potter เพื่อพัฒนาแนวทางการรู้เท่าทันสื่อ ว่าควรจะมีทักษะพื้นฐานสี่ประการที่ควรจะมี คือ

1. กระบวนการผลิตสื่อเป็นเรื่องหลากหลาย ซับซ้อน ประกอบกับการรู้เท่าทันสื่อเป็นความรู้ที่เกิดจากการพัฒนาการของบุคคลอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นทุกคนจึงมี “ระดับ” (degree) ของการรู้เท่าทันสื่อที่แตกต่างกัน ซึ่งหมายความว่าไม่มีใครที่จะไม่มีความรู้เท่าทันสื่อเลย หากแต่บางคนรู้เท่าทันสื่อในระดับสูงกว่าและบางคนรู้เท่าทันสื่อในระดับต่ำ ดังนั้นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อจึงเป็นเรื่องที่สามารถเสริมสร้างและพัฒนาได้เสมอ

2. การรู้เท่าทันสื่อจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการคิดเพื่อให้เป็นผู้รับสารที่ตระหนักคิดเองได้โดยไม่รับสื่อด้วยท่าทีแบบยอมรับโดยง่าย (passive) เช่น การตั้งข้อสงสัยหรือความเป็นไปได้ในข้อความโฆษณา ไม่เชื่อในทันทีทันใด

3. บุคคลสามารถรู้เท่าทันสื่อได้ในหลายมิติ (multi-dimensional) โดยเฉพาะ 4 มิติ ที่ควรฝึกฝนให้รู้เท่าทันสื่อได้แก่

- มิติด้านการรับรู้และความเข้าใจ (cognitive) หมายความว่า ผู้รับสารควรฝึกความสามารถในการตระหนักรู้สาระต่างๆ ของสื่อตั้งแต่ขั้นง่ายที่สุดไปจนถึงเรื่องที่ซับซ้อน

- มิติด้านอารมณ์ หมายถึง การตระหนัก รู้ถึงความหมายที่สื่อสร้างผ่านสัญลักษณ์ (symbols) ต่างๆ ที่ผู้ผลิตต้องการสร้างให้ผู้ชมรับรู้

- มิติด้านสุนทรียศาสตร์ ความสามารถในการชื่นชมและเข้าใจเนื้อหาด้วยมุมมองทางศิลปะ ได้รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะ ประเมินค่า และตรวจสอบงานศิลปะ ซึ่งต้องมีความสามารถในการพิจารณาถึงรูปแบบและเอกลักษณ์ของงานสื่อสารมวลชนได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อดูละครสามารถประเมินคุณค่าได้ว่าละครมอบคติสอนใจอะไร

- มิติด้านศีลธรรม หมายถึง ความสามารถในการพิจารณาวิเคราะห์ถึงค่านิยมต่างๆที่แฝงในสื่อได้ สำหรับบุคคลที่มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับน้อยจะมีแนวโน้มที่จะยอมรับค่านิยมต่างๆ โดยง่าย และบุคคลที่มีความรู้เท่าทันสื่อในระดับสูง จะสามารถวิเคราะห์แยกแยะค่านิยมที่ส่งผ่านมาทางสื่อได้ และรู้ว่าตัวเอง ควรเลือกที่จะยืนอยู่จุดไหนของค่านิยมและศีลธรรมนั้นๆ

4. ควรรู้เท่าทันจุดประสงค์ของสื่อ คือความสามารถในการตีความสาร(message) โดยพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตสื่อ เช่น ผู้รับสารควรรู้ว่า โฆษณาขายบริการลดน้ำหนักหรือสินค้าประเภทเครื่องสำอางว่าช่วยแก้ปัญหาให้เราได้นั้น มีเนื้อหาสารเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าเป็นต้น

จากทักษะขั้นพื้นฐานทั้ง 4 ประการแล้ว สิ่งสำคัญคือการรับรู้เป้าหมายส่วนตัว (Goals) ทั้งนี้ คนต้องมีจุดยืนส่วนตัว ที่ประกอบด้วยเป้าหมายและแรงขับที่ทำให้เกิดความต้องการให้สู่เป้าหมาย อย่างมีสติ หมายความว่าคนนั้นสามารถรับรู้ข่าวสารได้อย่างระมัดระวัง และสามารถตัดสินใจได้ตรงตามต้องการและเป้าหมายของตน โดยที่มีทักษะขั้นสูง เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างโครงสร้างความรู้ ซึ่งต้องอาศัยทักษะการวิเคราะห์ (analysis) การประเมิน (evaluation) การจัดกลุ่ม (grouping) ทักษะอุปนัย (induction) ทักษะการนิรนัย (deduction) ทักษะการสังเคราะห์ (synthesis) และทักษะการสรุป (abstraction) โดยต้องผ่านกระบวนการประมวลข้อมูล (Information – Processing Tasks) ซึ่งมีกระบวนการกรอง (filtering) การจับคู่ความหมาย (meaning matching) และการสร้างความหมาย (meaning construction) เป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการกระบวนการประมวลผลข้อมูล อีกทั้งการนำเสนอวิธีปฏิบัติตนให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งหกประการ หากต้องการเป็นผู้ที่มีความรู้เท่าทันสื่อในระดับที่น่าพอใจต้องปฏิบัติตนให้ครบทุกข้อ คือ ต้องควบคุมการประมวลผลข้อมูลให้ได้ตามเป้าหมาย ต้องมีทั้งทักษะ เป็นเครื่องมือ และโครงสร้างความรู้ ต้องพัฒนาทักษะขั้นสูงมาสร้าง โครงสร้างความรู้ และอาศัยการฝึกฝนเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งต้องพัฒนาโครงสร้างความรู้อย่างต่อเนื่อง และสร้างความหมายด้วยตัวเอง ไม่ใช่แค่กรองสาร

จากแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ และแบบแผนการรับรู้ ข้อมูลข้างต้นเกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อ แสดงให้เห็นว่า แนวคิดการรู้เท่าทันเป็นแนวคิดที่มีผู้นำเสนอหลายคนแต่ในการมองกรอบแนวคิดของแต่ละคนมีข้อแตกต่างกัน เช่น Hobbs ได้กล่าวถึงสาเหตุของการให้ความหมายที่ไม่เหมือนกันว่าเนื่องจากนักวิชาการแต่ละคนมีภูมิหลัง (background) ที่แตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นภูมิหลังทางด้านสื่อมวลชนศึกษา การศึกษา และจิตวิทยา เป็นต้น จึงทำให้พวกเขาให้ความหมายแตกต่างกัน และโต้ตอบซึ่งกันและกันเพื่อแสดงให้เห็นว่าความหมายของพวกเขา นั้นถูกต้อง เหตุผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “การรับรู้” (perception) ของ Sternberg ที่ว่าคนเรามีกระบวนการรับข้อมูล (recognize) จัดข้อมูล (organize) และตีความ หรือให้ความหมาย (give meaning , make

sense) แก่สิ่งที่เรารับรู้ต่างกันไป เนื่องจากเราจะปรุงแต่งสิ่งที่เรารับรู้โดยใช้ประสบการณ์ดั้งเดิมของเรา

Pearson and Paul (2006 อ้างถึงใน ฟาริดา เคชะวรินทร์เลิศ, 2548) กล่าวว่าผู้เชี่ยวชาญในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะมองว่า การรับรู้ของคนเราเป็นแบบรับรู้ด้วยตนเอง (active perception) คือคนเราจะเลือกข้อมูล (select) จัดการข้อมูล (organize) และตีความ (interpret) สิ่งที่เรารับรู้ไม่ใช่แค่บันทึกสิ่งที่เรารับรู้เหมือนแต่ก่อน (passive perception) โดยอุปมาว่า แต่ละคนมีกล้องวิดีโอและเลนส์กล้องวิดีโอแตกต่างกัน และใช้ประโยชน์จากกล้องวิดีโอในการจับภาพและบันทึกเสียงต่างกัน ทำให้แต่ละคนมองเห็นสีและได้ยินเสียงต่างกัน ดังนั้น การรับรู้จึงขึ้นอยู่กับการตีความสิ่งที่เรารับรู้ของเราเอง นอกจากนี้เรายังเพิ่มและตัดทอนสิ่งที่เรารับรู้จากการเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น และการสัมผัสด้วยตัวเองเช่นกัน (subjective perception) ความหมายที่เราสร้างหรือตีความจากสิ่งเร้าจึงมีลักษณะเฉพาะตามแบบของเราเอง (unique) และสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนเรารับรู้แตกต่างกันก็คือ ประสบการณ์ดั้งเดิมของเราซึ่งสอดคล้องกับ Gross berg, Wartella and Whitney ที่กล่าวว่าผู้รับสารแต่ละคนจะตีความสารแตกต่างกันไปตามความรู้ ประสบการณ์ และพื้นฐานที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล ผู้รับสารคนละคนกันรับสารอย่างเดียวกันอาจแปลความหมายออกมาแตกต่างกัน และที่สำคัญในการตีความสารก็คือ ผู้รับสารต้องแปลรหัส (code) ที่ผู้ส่งสารส่งมาให้ได้

นอกจากปัจจัยทางด้านความรู้และประสบการณ์ดั้งเดิมแล้ว เรายังรับรู้แตกต่างกันไปตามปัจจัยทางสรีระวิทยา (Physiological factors) บทบาท (roles) วัฒนธรรม (cultures) วัฒนธรรมร่วม (co-cultures) อารมณ์และสถานการณ์ในขณะนั้น (present feeling and circumstance) ของแต่ละคน ประสบการณ์ดั้งเดิมทำให้วิธีการมองโลกของเราเปลี่ยนแปลงได้ยาก การรับรู้ของเราในแบบตอนแรกจะดำเนินต่อไป (Perceptual constancy) อะไรที่เกิดขึ้นกับเราในอดีตจะส่งผลต่อการรับรู้ในปัจจุบัน และอนาคตของเราและประสบการณ์ที่เลวร้ายในสถานการณ์หนึ่งจะทำให้เราหลีกเลี่ยงสถานการณ์นั้นในอนาคต นอกจากประสบการณ์ดั้งเดิมแล้ว บทบาทยังส่งผลต่อการรับรู้เช่นกัน บทบาท (role) ในที่นี้ หมายถึง บทบาท (part) ที่บุคคลหนึ่งแสดงออกในกลุ่ม ตัวอย่างบทบาทได้แก่ บทบาทจะมีผลต่อนักเรียน บทบาทของพ่อแม่เลี้ยงเดี่ยว บทบาทของหัวหน้าพรรคการเมือง ฯลฯ บทบาทจะมีผลต่อการสื่อสารของอีกฝ่าย เป็นต้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทกับการรับรู้ที่ดำเนินต่อไปโดยไม่เปลี่ยนแปลง คือ การปฏิบัติของพ่อแม่ต่อลูก นอกจากนี้บทบาทยังเปลี่ยนไปตามบริบทที่เกิดขึ้นอีกด้วย เช่น เราเป็นลูก เมื่ออยู่ในบ้านของพ่อแม่ เราอาจเป็นเพื่อนร่วมห้อง หรือเป็นพ่อแม่ในบ้านของเราเอง เราเป็นนักเรียน เมื่ออยู่ในห้องเรียน เราเป็นบรรณาธิการหรือผู้จัดการขณะที่ทำงาน เป็นต้น อีกทั้ง วัฒนธรรม หมายถึง ความเชื่อ ค่านิยม

ขนบธรรมเนียมประเพณี พฤติกรรม และสิ่งประดิษฐ์ที่คนในสังคมมี และใช้ร่วมกัน (Chandler อ้างถึงใน มณฑิรา อินคชสาร, 2539: 17)

อย่างไรก็ตามเราไม่สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่มากมายรอบตัวเราได้ทั้งหมด เนื่องจากทรัพยากรทางสมองของมนุษย์นั้นมีขีดจำกัด เพราะฉะนั้น เราจึงประหยัดแรงงานทางสมอง และพยายามใช้สมองในการจัดการข้อมูลให้น้อยที่สุด โดยการมี “แบบแผนการรับรู้” (schemas) ที่เป็นโครงสร้างความรู้ (knowledge structure) ซึ่งอยู่ในสมอง โครงสร้างความรู้เกิดจากข้อมูลจำนวนมากที่ผ่านการจัดการ (organize) โดยข้อมูลเหล่านี้มาจากประสบการณ์การรับรู้สิ่งที่มีลักษณะคล้ายกันหลายครั้ง และเป็นสิ่งที่กำหนดและควบคุมการรับรู้ข้อมูลใหม่ๆ ด้วยการใช้ข้อมูลในสมองเพื่อทำความเข้าใจกับข้อมูลใหม่ ซึ่งจะช่วยให้เราทำความเข้าใจสิ่งที่สลับซับซ้อนได้ นอกจากนี้ยังทำให้เราคาดเดาส่งที่ยังไม่เกิด อนุมานเหตุการณ์ที่ไม่เห็น หรือไม่มีข้อมูลสมบูรณ์ ตลอดจนอนุมานแรงจูงใจของบุคคล และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ได้ แบบแผนนี้จึงช่วยให้เราประมวลข้อมูลได้เร็วขึ้นและไม่ต้องใช้ความพยายามมาก จนบางทีกลายเป็นการประมวลข้อมูลแบบอัตโนมัติ ทั้งนี้ Mead เรียกแบบแผนการรับรู้ (schemas) อีกอย่างว่า ชุดของสัญลักษณ์ (sets of symbols) นอกจากแบบแผนการรับรู้ หรือชุดของสัญลักษณ์จะให้ความหมาย หรือตีความสิ่งที่เรารับรู้ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องกรอง เพื่อช่วยเลือกรับ/ใช้ (selective exposure) เลือกจดจำ (selective retention) และเลือกตีความสาร (selective perception) ตามความสนใจที่แตกต่างกันไป ด้วยเหตุนี้ เราจึงสนใจประมวลข้อมูลที่สำคัญกับเรามากกว่า ไม่ว่าจะ เป็นข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวเรา หรือข้อมูลที่มีผลต่อความปลอดภัยของเรา เป็นต้น และเมื่อเราสนใจ เราก็จะประมวลข้อมูลนั้นลึก และ ข้อมูลนั้นจะอยู่ในความทรงจำได้นานและคงทนกว่า นอกจากนี้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตนจะได้รับการเข้ารหัสอย่างเต็มรูปแบบ และมีการประมวลข้อมูลที่ละเอียดกว่า เราจึงมีเครือข่ายความรู้ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง (Self-schemes) อยู่ในความทรงจำเป็นอันมาก

เพราะฉะนั้น แบบแผนการรับรู้ของแต่ละคนจึงไม่เหมือนกัน เนื่องจากประสบการณ์ และความรู้แต่เดิมของแต่ละคนแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางวัฒนธรรม ประสบการณ์ ระดับความรู้ และบทบาททางสังคมของบุคคล ซึ่งเมื่อแบบแผนการรับรู้ของแต่ละคนแตกต่างกันแล้ว ก็จะมีผลให้คนเข้าใจในเรื่องหนึ่งๆ แตกต่างกัน อีกทั้งข้อมูลเหล่านี้ยังเป็นสิ่งที่กำหนดและควบคุมการรับรู้ข้อมูลใหม่ๆ ด้วยการใช้ข้อมูลในสมองเพื่อทำความเข้าใจกับข้อมูลใหม่ ดังนั้น นอกจากประสบการณ์ดั้งเดิม บทบาท และวัฒนธรรมจะเป็นสาเหตุทำให้แบบแผนการรับรู้แตกต่างกันน่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้การรับรู้ของคนเราแตกต่างกันเช่นกัน

กล่าวโดยสรุป ประสบการณ์ดั้งเดิม พื้นฐานทางวัฒนธรรม บทบาท และระดับความรู้ของแต่ละคนทำให้แบบแผนการรับรู้ และการรับรู้ของแต่ละคนแตกต่างกัน เมื่อการรับรู้และแบบ

แผนการรับรู้ของแต่ละคนแตกต่างกัน การเลือกสาร จดจำสาร รวมทั้งการตีความสารเดียวกันก็แตกต่างกันไปด้วย การรับรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อก็เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ แม้แต่นักวิชาการต่างประเทศที่สนใจ และศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อด้วยกันเองยังเลือกมองกันคนละแง่มุม และกำหนดกรอบแนวคิดและให้ความหมายความรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน ดังนั้น คนไทยเองจึงน่าจะแตกต่างกัน คือตีความการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกันไป การรับรู้และตีความเรื่องการรู้เท่าทันสื่อของคนไทยที่ต่างกันถือว่ามีน่าสนใจและน่าศึกษาเป็นอย่างยิ่ง

2.2 การศึกษาเพื่อรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ ถือว่าจำเป็นอย่างมากสำหรับการดำรงชีวิตในยุคโลกาภิวัตน์ อย่างไรก็ตามก็มีความเคลื่อนไหวในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อในไทยยังไม่พัฒนาไปเท่าที่ควร โดยการเปิดสอนวิชาดังกล่าวในระดับโรงเรียน (ทั้งระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษา) ยังมีให้เห็นน้อยมาก ทั้งๆที่ระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาไทยก็อยู่ในระดับต่ำ และแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อมีมานานแล้วในประเทศไทย พบว่า แนวคิดนี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรสื่อสารมวลชนในระดับอุดมศึกษาของไทยมาตั้งแต่ทศวรรษ 1970 นอกจากนี้ การรู้เท่าทันสื่อยังเป็นแนวคิดที่หลากหลายและมีวิธีเข้าผู้ความรู้เรื่องรู้เท่าทันสื่อหลายวิธี ประกอบกับการรับรู้ของแต่ละคนยังแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ดั้งเดิม พื้นฐานทางวัฒนธรรม ระดับความรู้ และบทบาทที่แตกต่างกัน ทำให้แต่ละคนรับรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกันอย่างมาก อันทำให้เกิดความสับสนตามมา เนื่องจากไม่มีมาตรฐานที่แน่นอนนั่นเอง

กาญจนา แก้วเทพ (2547) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการศึกษาเพื่อรู้เท่าทันสื่อ ความสำคัญของสถาบันสื่อมวลชนในโลกสมัยใหม่ที่ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของชีวิตทางสังคมและได้ยึดครองพื้นที่ส่วนใหญ่ของชีวิตประจำวันของผู้คน รวมทั้งได้ให้ข้อมูลบางประการเกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของสถาบันนี้ที่มีต่อสถาบันอื่นๆ ซึ่งได้เน้นถึงสถาบันการศึกษาเป็นการเฉพาะ แต่แม้ว่าสื่อมวลชนจะมีความสำคัญและทวีความสำคัญมากขึ้นเพียงใด หากทว่า สถาบันอื่นๆ เช่น โรงเรียนที่ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่เตรียมเด็ก ๆ ให้อยู่กับโลกต่อไปในภายภาคหน้านั้นดูเหมือนจะยังไม่เตรียมตัวเด็กให้อยู่กับสื่อประเภทต่างๆ เลย ทำที่ของสถาบันการศึกษาส่วนใหญ่นอกจากจะไม่ไว้วางใจในสื่อและมองเห็นสื่อเป็นความชั่วร้ายแล้ว สถาบัน การศึกษา ยังไม่มีความเข้าใจในความชั่วร้ายนั้น เมื่อสื่อมวลชนมีความสำคัญและมีบทบาทมากยิ่งขึ้น พร้อมกับที่สถาบันต่างๆ ยังขาดความเข้าใจและรู้เท่าทันการทำงานของสถาบันนี้ จึงเริ่มเกิดมีแนวคิดที่จะต้องเรียนรู้เพื่อให้รู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศแคนาดา (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2552) และใช้แพร่หลายกันในประเทศสหรัฐอเมริกา บางประเทศในยุโรป และญี่ปุ่น เป็นคำเดียวกันกับคำว่า Media Studies

(ใช้ในอังกฤษ) Media Education (ใช้ในอังกฤษและฝรั่งเศส) และ Media Literacy (ใช้ในสหรัฐอเมริกา) ตัวอย่างเช่น เมื่อแนวโน้มด้านเศรษฐกิจของสื่อเปลี่ยนจากการบริการสาธารณะไปเป็นธุรกิจเอกชน จะก่อให้เกิดผลกระทบต่อเด็กๆ ที่อยู่ในโรงเรียนอย่างไร บรรดาภาพต่างๆ ที่ปรากฏในสื่อ นั้นถูกสร้างความหมายว่าอย่างไร และได้กลายมาเป็นโลกทัศน์ของเด็กๆ ได้อย่างไร

Masterman (1985) (อ้างถึงใน กาญจนาน แก้วเทพ, 2544: 427-432) ได้ประมวลเหตุผลสำคัญ 7 ประการที่ทำให้สถาบันต่างๆ โดยเฉพาะสถาบันการศึกษาจะต้องศึกษาเพื่อรู้เท่าทันสื่อให้มากขึ้น ดังนี้

1. เนื่องจากปริมาณการบริโภคสื่อของผู้คนในยุคปัจจุบันมีอย่างสูงมาก เพียงแค่การสำรวจในกลางปี 1970 เด็กอังกฤษอายุ 5-14 ปี ได้ใช้เวลาถึง 44% ดูโทรทัศน์ส่วนใหญ่ใช้เวลาประมาณ 75 ชั่วโมง /สัปดาห์
2. ข่าวสารจากสื่อ นั้นไม่ได้เพียงแต่ “แจ้งเพื่อทราบ” เท่านั้น หากแต่ยังสามารถที่จะหล่อหลอมอุดมการณ์และปั้นแต่งจิตสำนึกของผู้รับสารอีกด้วย
3. การบริหารจัดการและกระบวนการสร้างข้อมูลข่าวสารมีพัฒนาการที่เจริญเติบโตและมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นทุกที จนกระทั่งผู้รับสาร ไม่อาจรับมือได้
4. สื่อมวลชนเกิดขึ้นมาพร้อมกับระบบประชาธิปไตยและเป็นหลักประกันสำคัญสำหรับระบบการปกครองเช่นนี้ แต่ก็มีคำถามว่า มีใครทราบหรือไม่ว่า สื่อมวลชนได้ทำหน้าที่หลักประกันที่ดีหรือเปล่า ในอดีต เคยมีการต่อว่าต่อขานสถาบันการศึกษาว่ามีลักษณะแข็งตัว อนุรักษ์นิยม และใช้อำนาจที่ไม่เอื้อต่อระบอบประชาธิปไตย แต่ทว่าเมื่อเทียบกับสถาบันสื่อมวลชนแล้ว ในขณะที่ลักษณะที่ไม่เป็นประชาธิปไตยของโรงเรียนนั้น อาจจะเปิดเผยและมองเห็นได้อย่างชัดเจน แต่ทว่าลักษณะที่ไม่เป็นประชาธิปไตยของสื่ออาจจะทำได้อย่างซ่อนเร้น แบนเนี่ยนและไร้ร่องรอย
5. ในช่วงที่เพิ่งเกิดสื่อสิ่งพิมพ์ใหม่ๆ นั้น สถาบันโรงเรียนเคยรณรงค์ให้มีการอ่านหนังสือให้ออก เขียนหนังสือให้เป็น (Literacy) เนื่องจากสื่อสิ่งพิมพ์นั้นใช้สัญลักษณ์ที่เป็นตัวมีอิทธิพลอยู่นั้นเป็นวัฒนธรรมการสื่อสารด้วยภาพ (Visual communication) ซึ่งไม่จำเป็นต้องฝึกฝนเป็นพิเศษ เพราะคนปกติธรรมดาสามารถถอดรหัสจากการเห็นภาพได้อยู่แล้ว นอกจากนั้น ยังมีร่องรอยจากวัฒนธรรมดั้งเดิมที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมภาพว่า “สิบปากว่าไม่เท่าตาเห็น” คือ การให้ความเชื่อถือในภาพ ดังนั้นผู้คนจึงพากันเชื่อถือภาพข่าวจากโทรทัศน์เนื่องจากปรมิปราคติที่ Barthes เรียกว่า “having-been-there” แต่ทว่าสิ่งที่ดูเหมือนผู้คนทั่วไปจะลืมนั่นคือ หรืออาจจะไม่รู้ ก็คือ ภาพที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์นั้นมิใช่เป็นภาพธรรมชาติ หากทว่าเป็นภาพที่เกิดจาก “การประกอบสร้าง” (construct) ทั้งสิ้นไม่ว่าจะเป็นการเลือกมุกกล้อง การจัดระยะห่าง การให้แสงการตัดต่อที่เลือกจะถ่าย /ไม่ถ่าย

ฯลฯ เพื่อนำไปสู่ความหมายหนึ่งๆ ตามความประสงค์ของผู้สร้าง ผู้ผลิต อากาเรียมเลือนดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า จำเป็นต้องมียาแก้ลมที่เกี่ยวกับการศึกษาให้รู้เท่าทันสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มากขึ้น

6. ขอบเขตข่าวสารของโลกขยายออกไปอย่างกว้างขวางทั้งในระดับชาติและระดับโลก ทำให้เกิดความสามารของผู้รับสารที่จะตรวจสอบด้วยประสบการณ์ตรงได้ แต่ในเวลาเดียวกันในด้านเศรษฐกิจกลับมีการกระจุกตัวของความเป็นเจ้าของมากขึ้นและข่าวสารได้เข้าไปมีบทบาทพัวพันกับเรื่องเศรษฐกิจและการเมืองอย่างแยกไม่ออก ดังนั้น ผู้รับสารจะเปิดรับเพียง “ผลผลิตปลายทาง” เท่านั้นไม่ได้ แต่จะต้องมองย้อนขึ้นไปถึงต้นทางของการผลิตข่าวสารนั้นด้วย

7. ในอนาคตเด็กๆ ของเราจะต้องมีชีวิตอยู่ในสังคมข่าวสารที่สลับซับซ้อนและแตกแยกกระจัดกระจายมากกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน ดังนั้น จึงควรเป็นภาระหน้าที่ของโรงเรียนที่ต้องเตรียมเด็กของเราให้มีความสามารถที่จะใช้การสื่อสารเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองให้ได้เป็นอย่างดีในอนาคต

2.3 ความเคลื่อนไหวการเฝ้าระวังสื่อ

2.3.1 ความเคลื่อนไหวการเฝ้าระวังสื่อในต่างประเทศ

ในด้านการศึกษาเพื่อให้รู้เท่าทันสื่อที่เริ่มต้นในประเทศอังกฤษ ราวช่วงทศวรรษที่ 1970 โดยกลุ่มปัญญาชนที่สนใจในเรื่องการวิเคราะห์ภาพยนตร์ซึ่งได้จัดทำวารสารที่มีชื่อเสียงรู้จักกันดีในแวดวงสื่อมวลชนคือ วารสาร Screen งานเขียนที่ปรากฏในวารสารฉบับนี้เป็นการให้การศึกษาเกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่ โดยมุ่งเน้นเกี่ยวกับการอ่าน ความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ตามหลักคิดของทฤษฎีสัญญาวิทยา (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) หลังจากที่ได้มีการเขียนวิเคราะห์แล้ว ก็จะมีการแบ่งงานกันทำระหว่างกลุ่มปัญญาชนที่เขียนบทความซึ่งจะมีหน้าที่ “ผลิตความรู้” และกลุ่มครูตามโรงเรียนที่มีหน้าที่ “เอาความรู้ที่ปัญญาชนผลิต” ไปถ่ายทอดให้แก่ นักเรียน ในขั้นต่อมาได้มีการแยกงานกันทำอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น เมื่อเกิดวารสารรุ่นน้องชื่อ Screen Education ที่มุ่งเน้นเรื่องวิธีการนำไปถ่ายทอดของกลุ่มครูโดยเฉพาะ

จากจุดเริ่มต้นดังกล่าวนี้ ในขั้นต่อมาสถาบันที่สนใจเรื่องการศึกษาหรือเพื่อให้รู้เท่าทัน เช่น The British Film Institute (BFI) ได้จัดทำหลักสูตรออกมาว่า สำหรับเนื้อหาที่นักเรียนควรจะเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อ นั้น มี 6 หัวข้อใหญ่ๆ ด้วยกันคือ

1. องค์กรที่ผลิตสื่อ (Media agencies) เป็นเนื้อหาที่ว่าด้วยหน่วยงานที่ผลิตสื่อ ฐานะทางเศรษฐกิจและอุดมการณ์ ความตั้งใจ / เป้าหมายและผลงานขององค์กร
2. ประเภทของสื่อ/รายการ Media categories เป็นเนื้อหาที่ว่าด้วยธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภทหรือแต่ละรายการ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุโทรทัศน์ รายการ ข่าว โฆษณา ละครโทรทัศน์

ๆ เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจว่า ธรรมชาติดังกล่าวเข้ามามีส่วนในการกำหนดเนื้อหาสื่ออย่างไร

3. เทคโนโลยีของสื่อ (Media technologies) เป็นส่วนที่ว่าด้วยลักษณะของเทคโนโลยีที่ใช้ใครเข้าถึงได้บ้าง และเทคโนโลยีดังกล่าวมีผลต่อกระบวนการผลิตอย่างไร

4. ภาษาของสื่อ (Media Language) กระบวนการผลิตเนื้อหาและความหมายของเนื้อหาเป็นอย่างไร รหัสที่ใช้คืออะไร โครงสร้างของการเล่าเรื่องนำไปสู่ความหมายอะไร เนื้อหาส่วนนี้เป็นส่วนที่วารสาร Screen ให้ความสำคัญมากที่สุด

5. ผู้รับสารของสื่อ (Media Audience) ในด้านผู้ผลิตสื่อประเภทต่างๆมีวิธีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายของตนอย่างไร ใช้วิธีการอะไรเลือกและเข้าถึงผู้รับสาร และในส่วนของผู้รับสารแบบแผนและกระบวนการบริโภคสื่อเป็นอย่างไร มีปัจจัยอะไรเกี่ยวข้องบ้าง

6. ภาพตัวแทนในสื่อ (Media Representations) เป็นเนื้อหาที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาสารกับโลกแห่งความเป็นจริงไม่ว่าจะเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคลเหตุการณ์ สถานที่ ความคิด เช่น ภาพลักษณ์ของครูในภาพยนตร์ ฯลฯ และผลที่เกิดจากการสร้างภาพตัวแทนนั้น

Buckingham (1990) ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับวิธีการทำงานของกลุ่ม Screen นั้นเรื่องการศึกษาสื่อเพื่อรู้เท่าทันว่า สมมติฐานเบื้องต้นของกลุ่มก็คือ เด็กๆ เป็นผู้รับสารที่ขาดความเข้าใจหรือมีความเข้าใจผิดๆ อันเกิดมาจากการถูกรอรับโดยสื่อ ดังนั้น ครูจึงทำหน้าที่แก้ไขความผิดดังกล่าวของเด็กๆ Buckingham เสนอว่า วิธีคิดดังกล่าวนั้นก็เหมือนการตกหลุมพรางของแนวคิด Impact Theory ซึ่งเชื่อว่าผู้รับสารนั้นรับสารอย่าง Passive และสื่อมีพลังอำนาจมหาศาลต่อผู้รับ และในอีกด้านหนึ่งก็เป็นแนวทางแบบกลุ่ม Leavistism ที่เชื่อว่า “มีแต่กลุ่มครู” เท่านั้นที่มีความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสื่อ แนวทางการศึกษาเพื่อรู้เท่าทันสื่อส่วนใหญ่จะใช้วิธีการแบบนี้หมด คือมีการถ่ายทอดความรู้ที่ถูกต้องจากกลุ่มครูเข้าไปแทนที่ความรู้ที่ผิดพลาดเพื่อลบล้าง (demystify) ความเข้าใจผิดๆ ของเด็กๆ ซึ่ง Buckingham มีจุดยืนที่ไม่เห็นด้วยกับวิธีการศึกษาสื่อในแบบดังกล่าวเนื่องจากเหตุผลต่อไปนี้

- สมมติฐานที่ว่าผู้รับสารเช่นเด็กๆ นั้นรับสารอย่าง passive ยังจำเป็นต้องตรวจสอบ และเท่าที่เป็นอยู่ในขณะนี้ก็คือ เราเองก็ยังไม่รู้เลยว่าเด็กๆ มีแบบแผนการดูโทรทัศน์อย่างไร เด็กๆ คิดอย่างไรต่อสื่อที่เขาดู การสรุปล่วงหน้าว่า สิ่งที่เด็กดูนั้นทำให้เขาเกิดความเข้าใจผิดจำเป็นต้องตรวจสอบ

- ทั้งๆ ที่เป้าหมายของการศึกษาเพื่อรู้เท่าทันสื่อมันต้องการจะให้เด็กๆ เกิดความคิดที่วิพากษ์วิจารณ์ แต่ทว่า วิธีการที่ใช้นั้นก็เป็นวิธีการถ่ายทอดจาก “บนสู่ล่าง” มิใช่วิธีการ “เสวนา” (dialogue) ซึ่งเท่ากับว่าเป็นการครอบวิธีคิดอีกแบบหนึ่งลงไป วิธีการเช่นนี้จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายที่จะสร้างวิธีคิดที่วิพากษ์วิจารณ์ได้หรือ

- วิธีคิดของกลุ่มครูนั้นเป็นการปฏิเสธ “ความเพิดเพลิน/ความบันเทิง” ที่เด็กๆ ได้รับจากสื่อ เนื่องจากมีแนวโน้มการตีความว่า ต้องรับสื่ออย่างมีสาระเท่านั้นจึงจะแปลว่า มีความคิดที่ถูกต้องหรือใช้สื่อเป็นแต่หากใช้สื่อเพื่อความบันเทิงก็ดูเหมือนจะเป็นการถูกมอมเมา สมมติฐานดังกล่าวเป็นการปฏิเสธธรรมชาติความต้องการของมนุษย์โดยเฉพาะกลุ่มเด็กฯ

นอกเหนือจากการวิพากษ์วิจารณ์วิธีการของกลุ่ม Screen แล้ว Buckingham ได้ลงมือทำวิจัยเพื่อแสวงหาวิธีการใหม่ๆ ที่จะบรรลุเป้าหมายของการศึกษาเพื่อรู้เท่าทันและถึงแม้ผลการวิจัยจะไม่ใช่คำตอบตามที่ต้องการ แต่ก็ช่วยให้ผู้วิจัยได้เข้าใจใกล้กับสถานการณ์จริงๆ ของกลุ่มครูที่ทำงานด้านสื่อศึกษาทั้งหลายต้องเผชิญอยู่

3. ข้อเสนอแนะบางประการเกี่ยวกับการศึกษาเพื่อรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

- ปัจจุบันนี้ การสอนเรื่องสื่อศึกษานั้นยังมีสถานภาพเป็นเพียงวิชาหนึ่งหรือชั่วโมงหนึ่งหรือสังกัดอยู่กับวิชากลุ่มสังคมศาสตร์เท่านั้น ซึ่งควรมีการยกระดับสภาพการณ์ดังกล่าว กล่าวคือการสอนสื่อศึกษาควรจะผนวกรวมอยู่ในทุกๆ วิชา และควรจะเป็นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วย ดังนั้น ครูทุกคนควรได้รับการฝึกอบรมให้มีความรู้ทักษะในการสอนสื่อศึกษา

- ควรมีการนำผลงานสื่อ (media material) มาใช้ประกอบการสอนให้มากที่สุด เพื่อเชื่อมโยงโลกของห้องเรียนกับโลกที่เป็นจริงให้เข้ามาใกล้กันมากยิ่งขึ้น

- อย่างไรก็ตาม การนำผลงานสื่อมาใช้ในห้องเรียนนั้น ก็มีข้อควรระวังให้ดูเท่านั้นหรือเด็กที่ดูโทรทัศน์อยู่ที่บ้าน ซึ่งในเนื้อหาของสื่อที่มีความหมาย 2 ระดับคือ เนื้อหาที่แสดงออกอย่างเปิดเผย (Manifest content) และเนื้อหาแฝงเร้น (stereotype) ภาพลักษณ์ ฯลฯ ในการดูสื่อเพื่อการรู้เท่าทันนั้น จะต้องสามารถเจาะลึกลงไปถึงเนื้อหาที่ซ่อนเร้นเหล่านั้น

- ครูควรชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างเนื้อหาที่มีอยู่ในวิชาต่างๆ โดยเปรียบเทียบกับเนื้อหาที่ถูกพูดถึงในสื่อ (ในกรณีที่มีประเด็นที่ตรงกัน) เพื่อช่วยให้เกิดวิจารณ์ญาณมากขึ้นระหว่างโลกที่ถูกนำเสนอในบริบทต่างๆ

2.3.2 ความเคลื่อนไหวการเฝ้าระวังสื่อในประเทศไทย

ส่วนใหญ่เป็นความเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับนโยบายและความพยายามจัดระเบียบสื่อสำหรับเด็ก ตามมติคณะรัฐมนตรีวันที่ 4 พฤศจิกายน 2546 ให้เพิ่มบทบาทสื่อเพื่อการศึกษาและเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนให้มากขึ้น อีกทั้งยังกำหนดช่วงเวลารายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนมีข้อเสนอด้านจรรยาบรรณ ที่เกี่ยวกับสื่อวิทยุโทรทัศน์ ด้านการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรง การนำเสนอข่าวและรายการแสดงความคิดเห็นทางการเมือง อีกทั้งมาตรการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ต โดยจัดการกับเนื้อหาที่มีลักษณะผิดกฎหมายอย่างโจ่งแจ้งซึ่งต้องอาศัยกลไกหลายๆ อย่างประกอบกันดังกล่าวคือ การขอความร่วมมือคณะกรรมการกิจการ

โทรคมนาคมแห่งชาติ (กทช.) ในการกำหนดเงื่อนไขใบอนุญาตของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ในการร่วมมือควบคุมเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและจัดให้มีสายด่วน Hot line ในการรับร้องเรียนจากประชาชน อีกทั้งส่งเสริมการให้การศึกษาแก่ประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ผู้ปกครองในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม อีกทั้งเรื่องเกี่ยวกับสื่อลามก มีความเคลื่อนไหวของกระทรวงวัฒนธรรมในการพยายามแก้กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องเพื่อเพิ่มบทลงโทษ ตลอดจนเพื่อจัดทำ rating สื่อที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับเด็ก รวมทั้งการเผยแพร่ Web guard เป็นโปรแกรมที่ช่วยให้พ่อแม่และครูสามารถนำไปใช้บรรจูลงเครื่องคอมพิวเตอร์ อีกทั้งในส่วนของความพยายามควบคุมร้านอินเทอร์เน็ตยังมีความเคลื่อนไหวของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศในการหามาตรการนำร่องที่จะจัดระเบียบร้านเหล่านี้ อาทิการหยุดให้บริการเกมออนไลน์ในช่วงเวลา หรือกำหนดให้ผู้เล่นเกมเล่นต่อเนื่องได้ไม่เกิน 2 ชั่วโมง โดยพิจารณาจากเลขบัตรประจำตัวประชาชน การจัดทำซอฟต์แวร์เพื่อตรวจสอบเลขประจำตัวหรือไอดีของผู้เล่น การเพิ่มผู้ดูแลเกมหรือเกมมาสเตอร์ให้พอเพียงกับผู้เล่นที่มีอยู่จำนวนไม่ถ้วน ส่วนใหญ่ด้านของระบบเฝ้าระวังหรือ Media Watch ในไทยนั้น พบว่ายังไม่มียุทธวิธีที่ชัดเจน ส่วนใหญ่เป็นเพียงกิจกรรมหรือโครงการที่ยังขาดความยั่งยืน หลายองค์กรไปเน้นการอบรมบรรณากรสื่อมากกว่าเฝ้าระวังโดยตรง นอกจากนี้ สื่อที่มักเป็นเป้าหมายของการเฝ้าระวังก็มักเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ เช่นหนังสือพิมพ์ เนื่องจากมีองค์กรวิชาชีพ ได้แก่สภาการหนังสือพิมพ์รองรับเท่านั้น (วิลาสินี พิพิธกุล, 2547)

โดยสรุป แนวทางและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเฝ้าระวังสื่อ จากข้อมูลในต่างประเทศและนำมาประยุกต์ใช้ในประเทศไทย โดยภาพรวมเน้นไปที่การป้องกัน โดยมี นโยบาย แผนงาน กฎ ระเบียบ หรือข้อเสนอแนะ อีกทั้งกิจกรรม โครงการ ซึ่งต่างก็เกิดจากการจัดทำ โดยกลุ่มคนหรือหน่วยงาน ซึ่งถือได้ว่าเป็นอีกวิถีทางหนึ่งที่จะสามารถปกป้องบรรลู่ถึงการรู้เท่าทันได้ แต่เนื่องจากการมองเพียงแค่จุดเดียว เน้น และต่อยอดไปที่ “สื่อและเด็ก” แต่ไม่ได้มองย้อนกลับไปยังสิ่งแวดล้อมรอบข้าง ทั้งครอบครัว ชุมชน การศึกษา หากเป็นเช่นนี้แล้วแนวโน้มของการเสริมสร้างการ “รู้เท่าทัน” ก็จะไม่สามารถขับเคลื่อนไปได้อย่างเป็นองค์รวม หากยังวนเวียนอยู่ในวัฏจักรของความ “ครอบงำ” ต่อไป ซึ่งควรเป็นส่วนหนึ่งของสภาพปัญหาเร่งด่วนตามประเด็นของการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้เกิดขึ้นจริงอย่างมีประสิทธิภาพเกิดประสิทธิผลต่อไป

แนวทางเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ มีหลายหน่วยงานให้ความสำคัญ ซึ่งจัดทำออกมาเป็นในลักษณะต่าง ๆ มากมาย ทั้งการออกระเบียบ ออกกฎ การเผยแพร่สื่อ การจำกัดอายุของผู้รับสื่อ การจำแนกประเภทของสื่อให้เหมาะสมกับอายุและวัยของผู้รับสื่อ การจัดทำโครงการ และกิจกรรมมากมาย แต่ในการศึกษาวิจัยฉบับนี้ได้สนใจแนวทางที่ใช้กระบวนการที่จะส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ที่มีได้เป็นแค่เพียงการสอนที่เกิดขึ้นในตำรา และถ่ายทอดความรู้ในสถานศึกษาโดย

ผ่านครูเท่านั้น แต่ผู้เรียนต้องค้นหาสภาพปัญหาและเข้าไปศึกษาด้วยตนเอง เพราะปัญหาของสื่อและข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศ เกิดขึ้นได้ทุกที่ไม่ว่าจะเป็น จากตัวผู้เรียนเอง ในสถานศึกษา และสิ่งแวดล้อม และตามทัศนะของ Potter (2008) ที่มีต่อวิธีการเข้าสู่ความรู้ของการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการทางปัญญา เป็นวิธีที่ทำให้เข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและเหมาะสมกับยุคสมัยได้มากที่สุด เพราะการรู้เท่าทันสื่อต้องเน้นไปที่ปัจเจกบุคคล ไม่ใช่โรงเรียน ผู้ปกครองหรือสถาบันสื่อ ตัวบุคคลถือเป็นต้นเหตุของปัญหาอื่นตามมา ดังนั้นถ้าแก้ที่ตัวบุคคลได้ ปัญหาอื่นที่ตามมาจากตัวบุคคลย่อมแก้ได้เช่นกัน งานวิจัยฉบับนี้จึงเป็นเพียงแนวทางที่จะเสริมสร้างให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะสิ่งผิดและถูก พร้อมทั้งหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยตัวเอง จึงจะเป็นการแก้ปัญหาที่ทำให้สามารถเรียนรู้สิ่งนั้นได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน ซึ่งหากจะต้องการพัฒนาสภาวะจิตใจของคนที่สามารถเป็นผู้ที่ “รู้เท่าทัน” ตามนิยามปฏิบัติการของงานวิจัยฉบับนี้ จึงจำเป็นต้องเป็นผู้มีภูมิคุ้มกันที่เกิดขึ้นจากตนเอง เป็นผู้รอบรู้และตระหนักด้วยตนเอง ตามแนววิธีการศึกษาที่สอนวิธีคิดอย่างใคร่ครวญและแยกแยะ

2.4. แนวคิดการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนแต่ละประเทศ

แนวคิดและกระบวนการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนจากการวิเคราะห์เอกสารในและต่างประเทศ ประกอบด้วย การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศออสเตรเลีย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา สิงคโปร์ มาเลเซีย ไทย และตารางแสดง แนวคิดแนวปฏิบัติ และปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จของการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละประเทศ

2.4.1 แนวคิดการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศแคนาดา

ในประเทศแคนาดาที่ถือว่าเป็นผู้นำทางด้านสื่อมวลชนศึกษา เนื่องจากชาวแคนาดาเปิดรับสื่อจากประเทศสหรัฐอเมริกาอย่างมาก รัฐจึงให้ความสำคัญกับการที่ประชาชนจะเท่าทันสื่อและสามารถวิเคราะห์สื่อที่รับเข้ามาด้วยทำให้เกิดการเรียนการสอนสื่อมวลชนศึกษาในโรงเรียนตั้งแต่ปี 1960 หรือประมาณ 50 ปี มาแล้วนั่นเอง เมื่อการปฏิรูปการศึกษาจึงเกิดการพัฒนากลยุทธ์การเรียนการสอนอย่างเป็นระบบอย่างต่อเนื่อง เพื่อเตรียมพร้อมพลเมืองตั้งแต่เยาว์วัยในทวีปอเมริกาเหนือ วิชาการรู้เท่าทันสื่อได้รับการบรรจุในสถานะอย่างเป็นทางการ ในประเทศอย่างแคนาดา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย สกอตแลนด์ สเปน และชาติอื่นๆ ที่ซึ่งวิชาการรู้เท่าทันสื่อถือว่าเป็นภาคบังคับส่วนหนึ่งของวิชาฝ่ายศิลป์ตั้งแต่เกรด 7 ไปจนถึง 12 และมีมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ดังนั้น การฝึกฝนที่ครูชาวอเมริกันกำลังได้รับในปัจจุบันนี้ล้วนมีรูปแบบที่ชัดเจน ซึ่งถอดแบบมาจากนักวิชาการชาวแคนาดาและอังกฤษหลายคนผู้ซึ่งได้ถ่ายทอดประสบการณ์การสอน การวิเคราะห์ และการสร้างสื่อให้แก่เยาวชนอันเนื่องมาจากการกลับมาสนใจในเด็กและการศึกษาของประเทศแคนาดาตั้งแต่ช่วงปีทศวรรษ 1990 (พ.ศ.2533) ได้มีสัญญาณแห่งการเติบโตและเคลื่อนไหว

ทางการรู้เท่าทันสื่อที่มากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในประเทศดังกล่าว ตัวอย่างเช่น ในโตรอนโตตอนเหนือ วิชาการรู้เท่าทันสื่อได้ถูกรวมไว้ทั้งในหลักสูตรทักษะการสื่อสารและในหลักสูตรทักษะข้อมูลสารสนเทศ อย่างไรก็ตามในชุมชนเกือบทุกแห่งนั้น วิชาการรู้เท่าทันสื่อยังคงดำรงอยู่ได้ก็เพียงเพราะพลังงานและความคิดริเริ่มของครูแค้นคนเดียวไม่ใช่เพราะการร่วมมือกันเป็นโครงการของทั้งชุมชน ณ ปัจจุบันมีแผนการเพียงแผนเดียวที่ยังคงดำเนินต่อไป ในชุมชนหลายแห่งของกรุงโตรอนโต เป็นแผนการที่กำลังพัฒนาโครงการการรู้เท่าทันสื่อที่ลึกซึ้งและกว้างขวางอันจะสามารถเข้าถึงเด็กนักเรียนในหลักสูตรตั้งแต่ชั้นอนุบาลจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย การสำรวจครูในแคนาดา พบว่าอินเทอร์เน็ตช่วยให้การเรียนการสอนน่าสนใจมากขึ้น แต่ขณะเดียวกันก็ทำให้นักเรียนขาดทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูล ในการสำรวจครั้งนี้ครูยังเปิดเผยว่า นักเรียนยังขาดความรู้เท่าทันของข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตและเลือกที่จะเชื่อความรู้ออนไลน์มากกว่า จึงต้องให้ความสำคัญต่อการศึกษารื่อง “การรู้เท่าทันสื่อ” ให้มากยิ่งขึ้น (ปราง เทพินทรภักดิ์, 2554 : 2)

ตำราเรียนประเทศแคนาดามักอ้างว่าเด็ก ๆ ของพวกเขามีวิชารู้เท่าทันสื่อที่เรียนกันตั้งแต่อนุบาล จนระดับชั้นมัธยม หรือพัฒนาเป็นหลักสูตรการศึกษาขั้นสูงในระดับปริญญาโท/ปริญญาเอกเลยทีเดียว และเริ่มต้นมาหลายทศวรรษแล้วแต่ในประเทศไทยเราเพิ่งจะมีหลักวิชาการรู้เท่าทันสื่อเมื่อกว่า 7-8 ปีนี้เอง ซึ่งนับว่าช้ามาก และที่น่าเสียดายไปกว่านั้นก็คือวิชานี้เปิดเรียนสอนกันในระดับมหาวิทยาลัยและที่แยกกว่านั้นคือ สอนกันจำกัดวงเฉพาะนักศึกษา นิเทศศาสตร์ ในประเทศแคนาดามีการปฏิรูปหลักสูตรการเรียนการสอน ในช่วงศตวรรษที่ 1990 อย่างเห็นได้ชัด แม้ไว้ใน 10 จังหวัด และ 3 แคว้นของประเทศแคนาดาจะมีระบบการศึกษาของตนเอง แต่มีการพัฒนาวิชาแกนที่เกี่ยวข้องกับสื่อมวลชนศึกษาโดย The Western and Northern Canadian Protocol for Collaboration in Education (WNCPE) ร่วมกับ The Atlantic Provinces Education Foundation (APEF) เป็นผู้ดำเนินการ หลักการศึกษาสื่อมวลชนจะมีในโครงสร้างหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษแนวใหม่ และยังมีการบูรณาการเรื่องผลของสื่อและวัตถุประสงค์ของสื่อในการศึกษาวิชาสังคมศึกษา สุขภาพ หน้าที่พลเมืองและวิชาชีพ ประเด็นด้านสื่อที่ศึกษาจะเน้นความเข้าใจเนื้อหาสื่อว่าเป็นเรื่องสำคัญในทักษะด้านภาษา เน้นการประกอบสร้างความหมายและการวิเคราะห์เนื้อหาสื่อที่สัมพันธ์กับการชมและนำเสนอทักษะต่างๆที่ Atlantic Canada การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันเชิงวิพากษ์ (Critical Literacy) และการรู้เท่าทันสื่อโสตทัศน์เป็นส่วนประกอบสำคัญในวิชาภาษาศาสตร์

- 1) การรู้เท่าทันสื่อโสตทัศน์ เน้นความสามารถที่จะเข้าใจและตีความภาพตัวแทน และสัญลักษณ์ของภาพเคลื่อนไหว ตีความความหมายของภาพและเข้าใจผลที่มีต่อผู้รับสาร
- 2) การรู้เท่าทันสื่อ เป็นความสามารถในการเข้าใจว่า สื่อมวลชน ได้แก่โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุและนิตยสารทำงานอย่างไร มีการผลิตความหมายและใช้อย่างไร

3) การรู้เท่าทันเชิงวิพากษ์ เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจว่าผู้พูดผู้เขียน ผู้ผลิต สื่อทำงานในสภาพแวดล้อมทางสังคมและทางวัฒนธรรมอย่างไร

Media Awareness Network ได้รวบรวมให้เห็นความแพร่หลายของหลักสูตรในประเทศแคนาดา สำหรับประเทศแคนาดา วิธีการเข้าสู่การรู้เท่าทันสื่อ (Approaches to Media Literacy) ปรากฏใน The Media Literacy Resource Guide ซึ่งจัดพิมพ์โดย The Ontario Ministry of Education ในปี 1989 เพื่อใช้สอนในวิชาภาษาศาสตร์ของโรงเรียนมัธยมศึกษาในบทความดังกล่าวได้ระบุถึงบทบาทของครูไว้ด้วยว่า จะต้องเป็นผู้ช่วยเหลือ (facilitator) และเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน (co-learner) ครูจะต้องช่วยนักเรียนให้เข้าใจเรื่องการต่อรองความหมายกับสื่อ (negotiate meaning) ตั้งคำถามและร่วมกันศึกษาค้นคว้าวิจัย ร่วมกันคิดรูปแบบ และสร้างสื่อของนักเรียนเองด้วย นอกจากนี้ครูยังควรหลีกเลี่ยงวิธีการสอนให้เข้าใจแต่สื่อดี ควรนำตัวอย่างสื่อที่ไม่ดีมาวิเคราะห์และเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วย

หากมองแนวโน้มด้านสื่อมวลชนศึกษาในประเทศแคนาดาจะพบว่า การพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสื่อ เริ่มต้นที่การบรรจุวิชานี้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนในทุกจังหวัด โดยเริ่มตั้งแต่โรงเรียนระดับประถมศึกษาไปจนถึงมัธยมศึกษา เด็กประถมไม่ใช่เรียนแค่การอ่าน การเขียนคณิตศาสตร์ และทักษะทางด้านภาษาเท่านั้น แต่สามารถเชื่อมโยง วิเคราะห์ข้อมูลและเขียนข้อสรุปได้ด้วย มีการจัดสรรกองทุนในการพัฒนาด้านวิชาชีพและจัดสรรเครื่องมือสำหรับกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อเพื่อฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน มีการค้นคว้าข้อมูลด้านการรู้เท่าทันสื่อทางอินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในชุมชนรู้เท่าทันสื่อและเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านรู้เท่าทันสื่อได้อย่างง่ายดายผ่านสื่อออนไลน์ นอกจากนี้ปัญหาเรื่องการขาดครูที่จะบูรณาการการเรียนการสอนด้านรู้เท่าทันสื่อเข้ากับเทคโนโลยีใหม่ๆ ในชั้นเรียนก็ยังเป็นปัญหาหลัก ทางหน่วยงานที่รับผิดชอบได้จัดการฝึกอบรมครูอย่างต่อเนื่อง เพื่อสอนทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์สื่อ เข้าใจอิทธิพลของวัฒนธรรม ประชาชนิยมผ่านสื่อมวลชนมากกว่าการสอนว่าสื่อมวลชนเป็นเครื่องมือในการสื่อสารหรือใช้ในการผลิตสื่อการสอนเท่านั้น

ในประเทศแคนาดา มีองค์กรทั้งที่ก่อตั้งขึ้นจากการสนับสนุนของรัฐบาลและองค์กรไม่แสวงหากำไร เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการรู้เท่าทันสื่ออย่างกว้างที่สุดในสถานศึกษา และการบูรณาการผ่านสื่อดิจิทัล สื่อเทคโนโลยี หรือ Internet อีกทั้งยังสร้างจิตสำนึกเรื่องสื่อ ให้กับเยาวชนด้วย การก่อตั้งเครือข่าย Media awareness website เป็นเครือข่ายสื่อ ที่ไม่แสวงหาผลกำไรของประเทศแคนาดา ทางด้านรัฐบาลได้ออกระเบียบและข้อกฎหมายในการเผยแพร่สื่อทั้งนี้แนวคิดเรื่องสื่อศึกษาเกิดขึ้นจากสำนึกเรื่องสื่อโดยถือว่าในโลกยุคปัจจุบันที่เด็กถูกแวดล้อมไปด้วยข้อมูลข่าวสารและความบันเทิงต่างๆนั้น เด็กควรได้เรียนรู้ รู้จักพินิจพิจารณา รู้จักคัดกรอง

ประเมินข้อมูลข่าวสารที่ผ่านมาจากภาพและเสียง หรือทางสิ่งพิมพ์และเล่าเรื่องต่างๆและเข้าใจความหลากหลายของสื่อแต่ละประเภทเช่น ทีวี วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร การ์ตูน วิดีโอ เกม มัลติมีเดีย เป็นต้น เข้าใจเนื้อหา สามารถสะท้อนความคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์สื่อใหม่ๆ ได้ ซึ่งจุดเน้นประการหนึ่งโดยเฉพาะเด็กประถมในแคนาดา เด็กจะต้องรู้จักจำแนกแยกแยะ เปรียบเทียบความแตกต่างของสื่อหลากหลายแบบ วิเคราะห์ผลกระทบของสื่อที่มีต่อชีวิตเขา นับตั้งแต่เรื่องการใช้เวลากับสื่อในกิจวัตรประจำวัน กิจกรรมที่ต้องมีสื่อมาเกี่ยวข้อง แยกความแตกต่างระหว่างสื่อกับเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ เปรียบเทียบจุดมุ่งหมายของสื่อแต่ละประเภท สามารถอธิบายองค์ประกอบของภาษา สื่อ และสัญลักษณ์ ซึ่งกลายมาเป็นการสร้างสำนึกเรื่องสื่อด้วยตัวเอง สามารถแยกแยะระหว่างสถานการณ์สมมติ ในวิดีโอเกมกับสถานการณ์จริง เรียนรู้ตำแหน่ง บทบาทและหน้าที่ของสื่อที่มีต่อวิถีชีวิตเด็กๆ และสังคม ที่สำคัญที่สุดคือการรู้คุณค่าและการดูแลสื่อกับการสื่อความจริงและพัฒนาการคิดวิพากษ์จริยธรรม (media awareness network, 2011: online)

นอกจากนั้น ยังมีโปรแกรม CET ซึ่งเป็นโปรแกรมในการระบุตัวผู้กระทำความผิดในโลกออนไลน์ซึ่งได้รับการสนับสนุนจาก ไมโครซอฟท์ อีกทั้งระบบการพิสูจน์และยืนยันบุคคลผู้เสียหายเชิงรุกผ่านระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น หากถูกหายเป็นเวลานาน และมีเพียงรูปที่ถ่ายไว้ก่อนหน้านั้นนิติจิตกรอาจใช้เทคนิคการเพิ่มอายุ เพื่อช่วยในการระบุตัวเด็กคนนั้นได้หรือเทคนิคการลดอายุเป็นเทคนิคที่ดีเช่นกันช่วยให้พนักงานสืบสวนสามารถระบุตัวเด็กได้เมื่อเขาพยายามเข้าถึงออนไลน์กับมีจิกซ์ ด้านองค์กรด้านฐานข้อมูล และสร้างความตระหนักรู้ในสังคมนั้น ในประเทศแคนาดามี Canadian Centre for Child Protection เป็นองค์กรเอกชนที่เกิดขึ้นจากการรวมตัวของภาครัฐบาลของแคนาดาและภาคเอกชนโดยเฉพาะผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์อย่าง BELL ซึ่งมีการดำเนินการโครงการ Cyber tip มีภารกิจหลัก 2 ด้านคือ รับเรื่อง วิเคราะห์ปัญหาที่มีการร้องเรียนและการสร้างความตระหนัก การให้การเรียนรู้เท่าทันสื่อกับสังคมโดยมีหลักสูตรออนไลน์ที่มีการแพร่กระจายหลักสูตรผ่านทางระบบไอซีทีและมีการขยายหลักสูตรผ่านในระบบโรงเรียน นอกจากนี้ ยังมีหน่วยงานในการสืบสวน สอบสวน พยานหลักฐานทั้งการสืบสวนสอบสวนจากเด็กผู้เสียหาย โดยหน่วยงานที่เรียกว่า ZEBRA เป็นองค์กรรัฐที่ทำงานร่วมกับตำรวจอย่างใกล้ชิด รวมไปถึงหน่วยงานที่ดูแลการวิเคราะห์ปัญหาที่มีความซับซ้อนตลอดจนหน่วยงานภาควิชาการในการทำงานความรู้ด้านการคุ้มครองเด็กทั้งสิทธิที่ควรได้รับ การแจ้งสิทธิที่จะได้รับการคุ้มครอง และความตระหนักรู้ในบริบทสื่อเป็นต้น (ชูชาน วิลเลียม, 2554: 64)

แคนาดาซึ่งได้ถูกเน้นให้มีการบูรณาการแนวคิดร่วมกับแนวคิดอื่น เช่น เรื่อง visual literacy กับ critical literacy ซึ่งแนวคิดเรื่องสื่อศึกษา โสตทัศนศึกษา และวิพากษ์ศึกษา คือสาระสำคัญที่บูรณาการอยู่ในสาขา English Language Arts สาระสำคัญในเรื่องเหล่านี้ได้แก่

- Visual literacy: ความรู้ความสามารถในการเข้าใจและการตีความต่อภาพถ่ายหรือภาพสิ่งที่ปรากฏเห็นและสัญลักษณ์ ทั้งมีลักษณะเคลื่อนไหวและภาพนิ่งว่ามีความหมายหรือภาพลักษณ์อย่างไร ซึ่งผู้เรียนต้องรู้จักตีความและเท่าทันความหมายที่ซ่อนเร้น ตลอดจนผลกระทบต่อผู้ที่ได้พบเห็น

- Media literacy: ความสามารถในการเข้าใจในสื่อมวลชน เช่น โทรทัศน์ วิทยุ นิตยสาร สามารถจัดการและใช้สื่ออย่างฉลาด การรู้เท่าทันกระบวนการสื่อ เป็นการเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานและกระบวนการทัศน์ทางธุรกิจของสื่อ ว่ามีวิธีการคิดและวิธีการทำงานอย่างไร มีวัตถุประสงค์หวังผลอะไรบ้างจากสังคมและการใช้สื่อนั้น

- Critical literacy: ความสามารถในการเข้าใจต่อผู้พูด ผู้เขียน และผู้ผลิตที่ได้เสนอภาพ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาและวิพากษ์สื่อ การที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์และสาระการนำเสนอสาระนั้นๆ และสามารถที่จะรู้เท่าทันและวิพากษ์วิจารณ์ความเหมาะสมต่อสาระนั้นได้

ทั้งนี้ ได้มีการประสานความร่วมมือกันระหว่างประเทศแคนาดาและประเทศไทยเพื่อทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชน กล่าวคือ โครงการศึกษาและแลกเปลี่ยนความรู้ด้านเด็กกับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารระหว่างไทย-แคนาดา ภายใต้การสนับสนุนของสถาบันระหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิและการพัฒนาเด็ก ระหว่างวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2554 ถึง 7 มีนาคม พ.ศ. 2554 โดยแบ่งประเด็นของการสรุปเป็น 2 ส่วนหลักๆ กล่าวคือ ส่วนแรก คือความเป็นไปได้ของความร่วมมือภายใต้กรอบด้านการปราบปรามเพื่อลดความเสี่ยง และส่วนที่สอง คือการดำเนินการด้านมาตรการในการส่งเสริมด้านโอกาสในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและมาตรการในการป้องกันความเสี่ยงโดยการเพิ่มภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก เยาวชนและชุมชนเพื่อแก้ไขปัญหาในระยะยาว

ส่วนแรกความเป็นไปได้ของความร่วมมือภายใต้กรอบด้านการปราบปรามเพื่อลดความเสี่ยงจากการหารีร่วมกันหลายฝ่ายทั้งจากสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ประเทศไทยผู้แทนจากศูนย์ประสานงานแห่งชาติแคนาดาเพื่อการจัดการปัญหาการแสวงประโยชน์จากเด็กสถาบันระหว่างประเทศด้านสิทธิและการพัฒนาเด็ก มูลนิธิ Face และสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดลเกี่ยวกับแนวทางในการทำงานด้านการคุ้มครองเด็กจากความเสี่ยงในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในแง่ของกรอบแนวคิดพื้นฐานในการทำงานเชิงระบบประกอบด้วย 1) การบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้ง กฎหมายที่มีส่งผลต่อการจัดการ

เนื้อหาและพฤติกรรม 2) การสร้างเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในการใช้สื่อใหม่ ทั้งการเรียนรู้เท่าทันและการใช้สื่อใหม่เพื่อการพัฒนา 3) การส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาสื่อใหม่เพื่อส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ 4) การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารจัดการทั้งการจัดทำเครือข่ายเฝ้าระวังทั้งในระบบโลกจริงและเครือข่ายสังคมออนไลน์ และ 5) การปฏิรูปกฎหมายนโยบายที่จำเป็นต่อการสร้างมาตรการทั้ง 4 ข้างต้น

ในการประชุมเชิงปฏิบัติการและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานระหว่างผู้แทนจากศูนย์ประสานงานแห่งชาติแคนาดาเพื่อการจัดการปัญหาการแสวงประโยชน์จากเด็กสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ประเทศไทย และสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัวมหาวิทยาลัยมหิดล ในฐานะแกนกลางเครือข่ายด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเด็กในระหว่างวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2554 ถึง วันจันทร์ที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2555 โดยได้มีการจัดกิจกรรมใน 3 ลักษณะกล่าวคือ 1) การจัดอบรมแลกเปลี่ยนความรู้ด้านการปราบปรามกับสำนักงานตำรวจแห่งชาติ 2) การเยี่ยมชมกัลยาณมิตรกับหน่วยงานภาคนโยบายที่เกี่ยวข้องกับประเด็นด้านเด็กกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 3) การจัดประชุมโต๊ะกลมเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการทำงานด้านการส่งเสริมด้านโอกาสและป้องกันปัญหาความเสี่ยงของเด็กในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารระหว่างประเทศไทยกับแคนาดา ผลสรุปของการทำงาน ในส่วนของมาตรการด้านการบังคับใช้กฎหมายในส่วนของปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็กในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสามารถจำแนกลักษณะของความร่วมมือระหว่างศูนย์ประสานงานแห่งชาติแคนาดาเพื่อการจัดการปัญหาการแสวงประโยชน์จากเด็กกับสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ประเทศไทย ได้เป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ กล่าวคือ

ส่วนที่ 1 ด้านมาตรการในการบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการจัดการปัญหาความเสี่ยงทั้งความเสี่ยงจากเนื้อหา ความเสี่ยงจากพฤติกรรมในการใช้งานได้ข้อสรุปเกี่ยวกับแนวทางความร่วมมือระหว่างศูนย์ประสานงานแห่งชาติแคนาดาเพื่อการจัดการปัญหาการแสวงประโยชน์จากเด็กกับสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ประเทศไทยเสนอให้มีการดำเนินการด้านความร่วมมือระหว่างประเทศใน 3 ลักษณะ กล่าวคือ

ลักษณะที่ 1 ความร่วมมือระหว่างประเทศในการดำเนินการบังคับการให้เป็นไปตามกฎหมาย เมื่อมีกรณีการละเมิดกฎหมายอันเป็นการแสวงประโยชน์ทางเพศต่อเด็กในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทั้งมาตรการความร่วมมือในการดำเนินการด้านการตรวจคนเข้าเมืองเมื่อมีการแจ้งจากเจ้าหน้าที่ของสำนักงานตำรวจแคนาดาเกี่ยวกับผู้ต้องสงสัยหรือ ผู้กระทำความผิด มาตรการความร่วมมือในการสืบสวน สอบสวน รวมทั้งการส่งผู้ร้ายข้ามแดน

ลักษณะที่ 2 ความร่วมมือในด้านหลักสูตรการอบรม โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อการจัดทำหลักสูตรการอบรมให้กับเจ้าหน้าที่ตำรวจโดยทางสำนักงานตำรวจแห่งชาติและกรมตำรวจแห่งประเทศแคนาดา มีหลักสูตรการอบรมเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนั้นการดำเนินการด้านความร่วมมือในการจัดอบรมให้ความรู้สามารถทำได้ใน 3 ลักษณะกล่าวคือ 1.) การส่งเจ้าหน้าที่จากสำนักงานตำรวจแห่งชาติประเทศไทยไปอบรมที่ประเทศแคนาดา 2.) การขอความร่วมมือจากสำนักงานตำรวจแห่งประเทศแคนาดาในการเดินทางมาอบรมให้ความรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการทำงานในประเทศไทยและ 3.) การร่วมพัฒนาหลักสูตรการอบรมในหลักสูตรเฉพาะทั้งในระดับโรงเรียนนายร้อยตำรวจ และหลักสูตรพิเศษเฉพาะด้านกับเจ้าหน้าที่ตำรวจเพื่อเสริมศักยภาพด้านการสืบสวนสอบสวน

ลักษณะที่ 3 ความร่วมมือในด้านงานวิจัย โดยที่ทางสำนักงานตำรวจแห่งชาติประเทศไทยแคนาดา มีหน่วยงานด้านการวิจัยอันเป็นหน่วยงานสำคัญในการศึกษาสถานการณ์ การศึกษาถึงรูปแบบของการกระทำความผิดในลักษณะต่างๆ การศึกษารูปแบบทางเทคนิค เป็นต้น การศึกษาวิจัยดังกล่าวจะเป็นฐานข้อมูลองค์ความรู้ที่สำคัญสำหรับการประเมินสถานการณ์และการออกแบบการจัดการปัญหาที่มีประสิทธิภาพ โดยทางสำนักงานตำรวจแห่งชาติอาจดำเนินการได้ใน 3 ลักษณะ กล่าวคือ 1.) การแลกเปลี่ยนฐานข้อมูลงานวิจัยระหว่างหน่วยงานวิจัยของสำนักงานตำรวจแห่งชาติแคนาดากับสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ประเทศไทยโดยอาจจะดำเนินการในรูปของการจัดทำฐานข้อมูลกลางทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสืบค้นงานวิจัยที่น่าสนใจระหว่างทั้ง 2 หน่วยงาน 2.) การอบรมให้ความรู้เจ้าหน้าที่ตำรวจในการทำงานวิจัยโดยการจัดอบรมการทำงานวิจัย และอาจแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล เจ้าหน้าที่วิจัยของทางสำนักงานตำรวจแห่งชาติแคนาดากับทางสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ประเทศไทย ทั้งการส่งเจ้าหน้าที่ไทยไปฝึกอบรมการทำวิจัยแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในการศึกษาวิจัย และการศึกษาผลวิจัยสำคัญๆ ในประเทศแคนาดาหรือการส่งเจ้าหน้าที่วิจัยจากประเทศไทยมาแลกเปลี่ยนความรู้เชิงประสบการณ์การทำงานและผลการศึกษากับประเทศไทย และ 3.) การดำเนินการจัดตั้งหน่วยงานการวิจัยภายในสำนักงานตำรวจแห่งชาติเพื่อเป็นหน่วยงานกลางในการศึกษาและพัฒนาองค์ความรู้ด้านเด็กกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้กับทางสำนักงานตำรวจแห่งชาติและ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 2 การดำเนินการด้านมาตรการในการส่งเสริมด้านโอกาสในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและมาตรการในการป้องกันความเสี่ยง โดยการเพิ่มภูมิคุ้มกันให้กับเด็กเยาวชนและชุมชนหลังจากมีการประชุมแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างภาคีเครือข่ายคนทำงานด้านเด็กกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในประเทศไทยซึ่งมีแกนหลักคือสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ตลอดจนกิจกรรมการเยี่ยมชมเชิงกัลยาณมิตรกับหน่วยงานต่างๆ กล่าวคือ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ของสถาบันระหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิและการพัฒนาเด็ก หรือ IICRD สามารถพิจารณาได้เป็น 2 ส่วน กล่าวคือ 1.) ข้อมูลพื้นฐานในการทำงานด้านเด็กกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในประเทศไทย และ 2.) ความเป็นไปได้ในการทำงานภายใต้ความร่วมมือระหว่าง IICRD กับเครือข่ายด้านเด็กกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

แนวปฏิบัติการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศแคนาดา

ประเทศแคนาดาได้กำหนดแนวปฏิบัติสี่ด้านของการรู้เท่าทันสื่อในประเทศแคนาดาประกอบด้วย

1. การเข้าถึง (Access)

คือการรู้วิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ต้องการ และการสามารถแยกแยะและเลือกรับข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน รวมทั้งการมีทักษะในการอ่านเพื่อความเข้าใจ สามารถจับใจความ เข้าใจคำศัพท์และสัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้ในสื่อมวลชน ในโลกยุคข้อมูลข่าวสารนั้น การหาข้อมูลในเรื่องหนึ่งๆไม่ใช่เรื่องยาก แต่ความสามารถในการเลือกใช้ข้อมูลโดยตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการนั้นเป็นทักษะที่ต้องมีการฝึกฝน เช่น หากนักเรียนคนหนึ่งได้รับคำสั่งให้ค้นคว้าเรื่องของ “การเมืองแคนาดา” แล้วค้นหาในเว็บ google.com ด้วยคำนี้ จะได้ผลลัพธ์มากกว่า 4 ล้านเว็บไซต์ จะทำอย่างไรให้นักเรียนคนนั้นสามารถได้ข้อมูลที่ต้องการ และเป็นข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสมกับวัย และไม่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

2. การวิเคราะห์ (Analyze)

คือการสามารถวิเคราะห์การออกแบบและโครงสร้างของสื่อแต่ละประเภท รวมทั้งการสามารถเปรียบเทียบและแยกแยะความคิดเห็นจากข้อเท็จจริง เหตุและผล ลำดับและการเน้นในการนำเสนอเนื้อหา นั่นคือความสามารถในการ “ถอดองค์ประกอบ” โครงสร้างของเนื้อหาของสื่อที่นำเสนอออกเป็นส่วนๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง ดนตรี การแสดง เทคนิคพิเศษ และอื่นๆ ให้เหลือแต่สาระสำคัญของเนื้อหา เช่น โฆษณาชิ้นหนึ่ง อาจไม่ได้จูงใจด้วยคุณภาพของสินค้าหรือบริการ แต่เป็นการแสดงเนื้อเรื่องดนตรีประกอบ หรือการชิงโชค ซึ่งเมื่อถอดองค์ประกอบทั้งหมดออกไปแล้ว

สินค้าหรือบริการนั้นอาจไม่น่าสนใจเทียบเท่ากับสินค้าอีกชิ้นหนึ่งที่ไม่ได้โฆษณา หรือผู้บริโภค อาจเห็นว่ายังไม่จำเป็นต้องซื้อ

3. การประเมิน (Evaluate)

คือการสามารถประเมินคุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า รวมทั้งความเกี่ยวข้องกับตนเอง ของเนื้อหาจากสื่อหลากหลายประเภท กล่าวคือผู้ที่มีทักษะในข้อนี้ จะสามารถประเมินได้ว่าเนื้อหาของสื่อที่บริโภคนั้น ถูกต้องและน่าเชื่อถืออย่างไร ซึ่งอาจเริ่มด้วยการประเมินผู้ผลิตเนื้อหานั้น และผู้สนับสนุน (ผู้ออกทุนให้ผลิตสื่อหรือเนื้อหานั้น) รวมถึงจุดประสงค์ในการผลิตหรือเผยแพร่ข้อมูล เผยแพร่ข้อมูลนั้น ว่ามีอิทธิพลต่อการผลิตข้อมูลและเนื้อหาหรือไม่ อย่างไร และข้อมูลและเนื้อหาส่วนใด ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ หรือเสียง ที่อาจถูกตัดทอน ละทิ้ง และมีผลกระทบอย่างไรต่อความหมายโดยรวมของข้อมูลนั้น เช่น การนำเสนอข่าว จากสื่อหนึ่งๆ ซึ่งบรรณาธิการหรือเจ้าของสื่อไม่นับสนับสนุนบุคคลในข่าวนั้น อาจมีผลอย่างไรต่อความครบถ้วนในการนำเสนอข่าวนั้นๆ โดยอาจนำเสนอแต่ด้านลบ และตัดทอนแง่มุมในด้านบวก

4. การผลิต (Create)

นอกจากความสามารถในการเปิดรับสื่ออย่างมีวิจารณญาณแล้ว ผู้ที่รู้เท่าทันสื่อยังจำเป็นต้องมีทักษะในฐานะผู้ผลิตสื่อ ที่เข้าใจกระบวนการและปัจจัยต่างๆ ในการผลิตเนื้อหาของสื่อ ซึ่งรวมถึงทักษะในการวางแผน ระดมสมอง และกำหนดวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร ทักษะในการใช้ภาษาในการเขียน หรือบอกเล่า และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อผลิต แก๊ไข และเผยแพร่เนื้อหาที่ได้ผลิตขึ้นตามวัตถุประสงค์ เพื่อที่จะได้รับรู้ถึงองค์ประกอบต่างๆ ในการผลิต เนื้อหาสื่อ ซึ่งจะช่วยให้สามารถถอดองค์ประกอบต่างๆ ออกจากเนื้อหาสาระที่แท้จริงของข้อมูลที่ ได้มาอย่างมีประสิทธิภาพส่งเสริมและสนับสนุนการให้ความรู้ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต การบูรณาการ ในโรงเรียนของบ้านและชุมชน จุดมุ่งหมายของ คือการช่วยให้เด็กและเยาวชนในการพัฒนา ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความสำคัญและธรรมชาติของสื่อ เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสื่อและผลิตภัณฑ์ บทบาทของสื่อและอิทธิพลในสังคมประเทศแคนาดา (media smart ca., 2012: online)

Media spot สื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อผ่านการบูรณาการสื่อดิจิทัล Internet และ เทคโนโลยีเกิดใหม่อื่นๆ อย่างไม่หวังผลกำไร เป็นศูนย์กลางในการผลิตสื่อดิจิทัล และส่งเสริม พัฒนาแหล่งเรียนรู้ เผยแพร่ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อให้กับเยาวชน ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อที่กำหนดเองและการวางแผนเทคโนโลยี K-12 โรงเรียน โปรแกรม Afterschool ค่ายและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้อื่น ๆ การวางแผนการ Facilitations การพัฒนา เว็บไซต์ที่กำหนดเองบล็อกและอื่นๆ เครื่องมือเครือข่ายทางสังคมและการพัฒนาอาชีพที่เกี่ยวข้อง การประชุมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาด้านอาชีพสำหรับนักการศึกษา เพื่อรู้เท่าทันสื่อผ่านการใช้

ข้อมูลและมีประสิทธิภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อใหม่เพื่อเพิ่มหลักสูตร โรงเรียนการประเมินเทคโนโลยีและการวางแผนระยะยาว (mediaspot ca, 2012: online)

Media awareness website เป็นเครือข่ายสื่อ ที่ไม่แสวงหาผลกำไรของประเทศแคนาดา เป็นผู้บุกเบิกในการพัฒนาความรู้สื่อและโปรแกรมการรู้หนังสือดิจิทัล จดทะเบียนในปี 1996 เว็บไซต์ เป็นที่เก็บรวบรวมทรัพยากรทางการศึกษา ความรู้ในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ (media awareness, 2013: online)

ปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศแคนาดา

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นแนวคิดหนึ่งที่สำคัญในการนำมาประยุกต์ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้กับเด็กและเยาวชน เพื่อให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นประสบการณ์ เป็นทุนของแต่ละคนอยู่แล้ว ผู้นำกิจกรรมเป็นเพียงผู้จัดประสบการณ์และอำนวยความสะดวกให้ไปสู่เป้าหมายที่วางไว้มิใช่ผู้สอน หรือเป็นผู้ที่มีความรู้มากกว่าแต่อย่างใด ผู้เรียนรู้ มิใช่นักเรียน แต่เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ความรู้มาแลกเปลี่ยนกันและกัน และเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่จากผู้เรียนรู้ด้วยกัน และจากผู้นำกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมประกอบด้วย หลักการเรียนรู้พื้นฐาน 2 อย่าง

1. การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้จัดกิจกรรมมุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้สร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม มีลักษณะที่สำคัญ 5 ประการ คือ

1.1 เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียนรู้

1.2 ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้เชิงรุก คือ ผู้เรียนรู้ต้องทำกิจกรรมตลอดเวลาไม่ได้นั่งฟังการบรรยายเพียงอย่างเดียว

1.3 มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนรู้ด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนรู้กับผู้จัดกิจกรรม ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง

1.4 ใช้การสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน วาดรูป บทบาทสมมติ

1.5 เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์การเรียนรู้

2. การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งเมื่อประกอบกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ กระบวนการกลุ่มจะทำให้ผู้เรียนรู้มีส่วนร่วม บรรลุงานที่สูงสุด นอกจากนี้แล้วในการจัดกิจกรรมกับเด็กและเยาวชน กลุ่มที่เหมาะสมงานที่สอดคล้องกับผู้เรียนรู้ก็ยังไม่เพียงพอ หากยังต้องมีทีมในการช่วยอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ของเด็กเป็นผู้อำนวยความสะดวกของกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างใกล้ชิดด้วย (ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2555: 175-180)

2.4.2 ประเทศออสเตรเลีย

ประเทศออสเตรเลีย ก่อตั้ง The Australian Communications and Media Authority (ACMA) ซึ่งบทบาทของ ACMA เพื่อส่งเสริมความรู้สื่อดิจิทัล กิจกรรมที่สนับสนุน หรือส่งเสริมความรู้สื่อดิจิทัล ทางด้านรัฐบาลเอง ได้มีการส่งเสริมคือการกำหนดยุทธศาสตร์ ส่งเสริมความรู้ด้านสื่อดิจิทัล และหลักสูตรในชั้นเรียนเป็นนักเรียนระดับชั้นประถม จากที่ผู้วิจัย สังเกตการณ์งานสอนด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ออสเตรเลีย พบว่า มีเด็กประมาณ 30 คน ครูผู้สอนจัด โต๊ะแยกเด็กนั่งออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่มด้วยกัน โดยครูเริ่มต้นการเรียนการสอนด้วยการฉายหนัง โฆษณาทางโทรทัศน์หลายเรื่องให้เด็กๆ ดูประมาณเกือบ 10 นาที หนังโฆษณาที่ครูนำมาให้ดูทุก ชิ้นต่างเป็นโฆษณาที่ฉายจริง และผ่านตาเด็กนักเรียนมาแล้วทั้งสิ้น โฆษณาเหล่านี้ ล้วนเป็นภาพ เรื่องราว กระตุ้นให้เด็กอยากทานขนมลูกอมสีลูกกวาด อยากเป็นเจ้าของตุ๊กตา หมทองยาวสลวยใน ชุดเจ้าหญิงงามแสนสง่า หรืออยากเล่นเกมสนุกๆ ประเภทตะต่อຍยังกันเลือดสาดเมื่อคูเสร็จ ครูจะ ให้เด็กๆ แต่ละกลุ่มพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันว่า เมื่อพวกเขาชมโฆษณาเหล่านี้แล้ว เขา อยากได้สินค้าใดในโฆษณาที่เพิ่งดูไปเมื่อครู่บ้าง และสินค้าอะไรที่เขาไม่อยากจะ ได้ โดยให้เหตุผล ด้วยว่า ทำไมถึงอยากได้ และทำไมถึงไม่อยากจะ ได้หลังจากปล่อยให้เด็กนักเรียนตัวน้อย แสดงความคิดเห็นกันในกลุ่มครูให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาเล่าว่า เพื่อนๆ ในกลุ่มมีความคิดเห็นอย่างไร ครูเปิด ประเด็นถามทุกคนในห้องเรียนหลังจากนั้นไม่นาน ประเด็นการพูดคุยของเด็กๆ ได้เปลี่ยนไปจาก หัวข้อการอยากซื้อหรือไม่ซื้อสินค้าอะไรในหนังโฆษณา เป็นประเด็นว่าโฆษณาที่เพิ่งผ่านตาไป ไม่ได้บอกความจริงอะไรบ้างนั้นเป็นเพียงบางส่วนของ การเรียน การสอนวิชา “รู้เท่าทันสื่อ” ของ เด็กระดับประถมต้น อายุเพียง 7-8 ขวบเท่านั้นหลังชั่วโมงเรียน ผู้วิจัยมีโอกาสดูคุยกับครูผู้สอน วิชานี้ เขาบอกว่า ตั้งใจจะกระตุ้นให้เด็กคิด และเรียนรู้จักสื่อ รู้จักธรรมชาติของสื่อด้วยตนเอง มากกว่าจะสอนให้ท่อง ให้จดจำว่าสื่อเป็นอย่างไรนอกจากการสอนเรื่องสื่อโฆษณาแล้วรายวิชานี้ ยังสอนให้รู้จักธรรมชาติของสื่ออีกหลากหลายชนิด อย่างเช่น สื่อคอมพิวเตอร์สื่อออนไลน์ ภัยของ เกมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ เด็กในแต่ละระดับชั้น การเรียนการสอนจะมุ่งเน้นความลุ่มลึกของเรื่อง แตกต่างกันไปอย่างเช่นเด็กโตระดับมัธยมของโรงเรียนแห่งนี้ การเรียนการสอนวิชารู้เท่าทันสื่อจะ มุ่งให้วิเคราะห์ข้อเท็จจริงของข่าวสาร ทั้งข่าวหนังสือพิมพ์ ข่าวโทรทัศน์ วิทยุ ฯลฯ โดยให้เด็ก นักเรียนรวบรวมข้อมูลข่าวสารในประเด็นข่าวที่เป็นข่าวฮือฮา ประเภท นาครสนนทนา หรือ Talk of the town ในสื่อแต่ละประเภทแล้วมาวิเคราะห์กันในกลุ่มว่า อะไรคือข้อเท็จจริง อะไรคือสิ่งที่ ขาดหายไป ข่าว (มานะ ตรีรยาภิวัฒน์, 2551: 11)

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของประเทศออสเตรเลีย คือ งานวิจัยเรื่อง "จอตัว (ต่างแดน) และขบวนการปกป้องเด็ก" จัดทำโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงบทบาทและ

อิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเยาวชนและครอบครัว รวมทั้งสำรวจวิธีการแก้ไขปัญหาของประเทศต่างๆ ที่มีต่อการที่เด็กและเยาวชนบริโภคสื่อโทรทัศน์เกินขนาด หรือเกิดอาการเสพติดสื่อโทรทัศน์ ผลสรุปของงานวิจัยนี้ได้เสนอแนวทางในการแก้ปัญหา คือ เน้นให้มีการจัดตั้งองค์กรภาคประชาชน หรือการรวมกลุ่มของครูอาจารย์ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อคอยเฝ้าระวัง สอดส่องการผลิตรายการ การแพร่กระจายภาพเสียง การโฆษณาชวนเชื่อและคุณภาพของรายการโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้มีการผลักดันเรื่องการให้การศึกษาเกี่ยวกับสื่อ (media education) เพื่อการนำมาซึ่งการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) ของเยาวชนและประชากรในสังคมไทย และขอแนะนำให้ผู้ปกครองให้ความสนใจกับเด็กในการใช้เวลาให้มีประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือไปจากการดูโทรทัศน์จากการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรที่จัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้มีประโยชน์สำหรับเด็ก เท่าที่ผ่านมามีรายการโทรทัศน์ที่ถ่ายทอดกันในประเทศต่างๆ ในปัจจุบันล้วนมีบทบาทหลักในการสร้างและบ่มเพาะพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ทางสังคมให้แก่เด็กๆ การทำให้ความสนใจในการเรียนรู้ของเด็กลดลง และการทำให้เกิดปัญหาเรื่องสุขภาพร่างกายที่ไม่แข็งแรง อันเนื่องมาจากการบริโภคอาหารไม่ครบหมู่และขาดการออกกำลังกาย เหล่านี้ล้วนเป็นพิษภัยที่เกิดจากพฤติกรรมการดูโทรทัศน์อย่างไม่เหมาะสมทั้งสิ้น จึงอยู่ที่โทรทัศน์สามารถใช้เป็นสื่อที่ดีในการเป็นเครื่องมือพักผ่อนหย่อนใจ หรือใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้การศึกษาเพื่อเพิ่มพูนสติปัญญาให้แก่เด็ก แต่บรรดารายการโทรทัศน์ที่ถ่ายทอดกันอยู่นั้น มีบางรายการที่มีโทษมากกว่าที่จะเป็นประโยชน์เช่นเดียวกัน ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่โดยตรงของผู้ปกครองและพ่อแม่ที่ต้องสอดส่องให้คำแนะนำ และกำหนดแนวทางในการดูโทรทัศน์ของลูกๆ เพื่อให้เด็กได้เลือกสรรดูแต่รายการที่มีคุณค่า ให้ประโยชน์ สร้างเสริมประสบการณ์และพฤติกรรมที่ดี (นฤมล รื่น ไวยะ, 2554: 24)

แนวปฏิบัติการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศออสเตรเลีย

จากนโยบายและยุทธศาสตร์วัฒนธรรมเพื่อเด็กไทย กำหนดกรอบคิดสี่เสาเพื่อการพัฒนาสื่อสำหรับเด็ก ดังนี้ (สถาบันรามจิตติ, 2549)

1. ระบบวิจัยสร้างองค์ความรู้เรื่องสื่อกับเด็ก Media Research ยกตัวอย่างในประเทศออสเตรเลีย มีงานวิจัยเพื่อผลักดันการมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กจากสื่อที่ไม่เหมาะสม ตลอดจนกฎหมายเกี่ยวกับการพัฒนาบทบาทและอำนาจแทรกแซงครอบครัวต่อการชักจูงและเฝ้าระวังสื่อที่ไม่เหมาะสม นำไปสู่การออกกฎหมายควบคุมมาตรฐานเนื้อหาของสื่อ อีกทั้งประเทศในสหภาพยุโรปมีความเคลื่อนไหวต่างๆ เช่น EU Film Rating Study, EU Research into Ecommerce Codes of Conduct, Oxford University pilot project on quality labels for websites ส่วนในสหรัฐอเมริกา มีการออกกฎหมายส่งเสริมความก้าวหน้าด้านการวิจัยเด็กกับสื่อหรือ

“Children and Media Research Advancement Act” หรือ “CAMRA Act” สาระสำคัญของกฎหมายฉบับนี้มุ่งที่จะสร้างองค์ความรู้จากการวิจัยที่ช่วยให้รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สามารถพัฒนากลยุทธ์ในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์

2. นโยบายและกฎระเบียบเพื่อเสริมสื่อดี สกัดสื่อเลว (Media Policy & Regulations จากการศึกษาเปรียบเทียบนโยบายด้านสื่อที่สอดคล้องกับแนวโน้ม และทิศทางการพัฒนาประเทศ จุดเด่นที่หลายประเทศมีร่วมกันคือ “การควบคุมสื่อร้าย ขยายสื่อดี” โดยสื่อที่หน่วยงานของประเทศต่างๆ ให้ความสำคัญมากในเชิงนโยบายคือ สื่อโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเพื่อการเรียนรู้ และสื่ออินเทอร์เน็ต โดยมีกำหนดนโยบายเฉพาะกิจ เช่น นโยบายด้านโทรทัศน์สำหรับเด็ก นโยบายคุมสื่อโฆษณา จากการศึกษาข้อมูลประเทศต่างๆ พบว่าส่วนใหญ่เน้นนโยบาย “คุมสื่อร้าย” เป็นหลัก ซึ่งมีทั้งในเชิงใช้อำนาจกฎหมายกำกับดูแล และทั้งจัดระเบียบสื่อต่างๆ ให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน เช่นสหรัฐอเมริกา มีกฎหมาย Child Protection Act ที่เน้นไปที่กลุ่มเป้าหมาย โรงเรียนให้ระมัดระวังสอดส่องการใช้สื่อในห้องสมุดและอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน Block เว็บไซต์ในคอมพิวเตอร์โรงเรียน ส่วนประเทศอังกฤษ มีมาตรการแจกโปรแกรม ชื่อ super เป็นโปรแกรมที่มีคำแนะนำและมีซอฟต์แวร์คัดกรองเว็บติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เด็กใช้อีกทั้งออสเตรเลีย ได้ผ่านกฎหมายฉบับปรับปรุงเกี่ยวกับการบริการเผยแพร่ภาพของสื่อต่างๆ ซึ่งมีเป้าหมายคล้ายกับ COPA (Children’s Online Protection Act) ที่จะปกป้องเด็กจากวัตถุที่ไม่พึงประสงค์ต่างๆ ซึ่งเรียกร้องให้หน่วยงานที่มีบริการอินเทอร์เน็ตให้เอาสิ่งไม่พึงประสงค์ต่างๆ ออกจากเว็บไซต์ออสเตรเลีย (National School Boards Foundation, 2013: online)

การทำ Rating เป็นทิศทางที่ชัดเจนในแทบทุกประเทศเนื่องจาก Rating สามารถสนองวัตถุประสงค์ได้ถึงสองประการในเวลาเดียวกันคือ การกำหนดมาตรฐานเนื้อหาของสื่อพร้อมๆ กับการให้ข้อมูลผู้บริโภคในการเลือกรับสื่อให้เหมาะกับเด็ก (คณะผู้วิจัยเรื่องการปฏิรูปสื่อ, 2547)

3. กลไกเฝ้าระวังและตั้งสัญญาณเตือนเรื่องสื่อที่อันตรายกับเด็ก (Media Watch) ฐานความคิดการเฝ้าระวังสื่อเกี่ยวข้องกับการอาศัยแนวความคิดรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจและความสามารถของบุคคลในการวิเคราะห์ธรรมชาติของสื่อมวลชน เทคนิคและเนื้อความที่สื่อนำเสนออีกทั้งแนวคิดเกี่ยวกับการตรวจสอบสื่อ สืบเนื่องจากแนวคิดสื่อเพื่อประชาสังคม ยกตัวอย่างเช่น คณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สภาวิจัยแห่งชาติของสหรัฐได้เสนอนโยบายการใช้ยุทธศาสตร์การศึกษาที่ประชาสังคมเข้ามาเคลื่อนไหว เช่น ยุทธศาสตร์ Responsible adult involvement and supervision ส่งเสริมให้ครอบครัว โรงเรียนและองค์กรภาคส่วนต่างๆ เข้ามาร่วมกันดูแลความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก Media watch ในอเมริกาจึงมีพลังขับเคลื่อนสูง โดยโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่สื่อถูกเฝ้าระวังอย่างมาก

เพื่อสื่อภาพและเสียงมีผลกระทบต่อทัศนคติและพฤติกรรมเด็กมากที่สุด ด้วยบทบาทของ Media watch จึงผลักดันให้รัฐบาลและภาคอุตสาหกรรมติดตั้งโปรแกรม V-Chip ในโทรทัศน์ที่ผลิตหลังปี 2000 ทุกเครื่องเพื่อให้พ่อแม่สามารถกำหนดรายการบางรายการที่ไม่เหมาะสมให้ถูกเข้ารหัสและไม่สามารถชมโดยเด็กได้ (Fedeman อ้างถึงใน สถาบันรามจิตติ, 2549)

4. สื่อศึกษาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อของเด็ก (Media Education /Media Literacy) เน้นการเรียนรู้ “อ่านสื่อออก ใช้สื่อเป็น ” รู้จักคัดเลือก รับ ปรับ ใช้สื่ออย่างรู้จัก และรู้ทันสื่อในรูปแบบต่างๆ มีทักษะในการประเมินและจัดการสื่อ รวมถึงรู้เท่าทันผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการรับสื่อไม่ดี จากการศึกษาพบว่ากลุ่มเป้าหมายสำคัญที่สุดของวิชาสื่อศึกษาคือเด็ก โดยมีการสอนเรื่องสื่อศึกษานี้ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา เพราะนักวิชาการเห็นว่าเด็กในวัยนี้คือเหยื่อที่อ่อนแอที่สุด ตัวอย่างประเทศที่เน้นเรื่องนี้มาก เช่น สหรัฐอเมริกามีนโยบายส่งเสริมเรื่องสื่อศึกษา โดยให้มีการบูรณาการเรื่องนี้ทั้งการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัยศาสตร์ รวมทั้งยังมีการส่งเสริมการวิจัยหรือการขยายองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมรู้จักรู้ทันสื่ออีกด้วย

ปัจจัยความสำเร็จการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศออสเตรเลีย

ประการแรก กระทรวงศึกษาธิการของออสเตรเลียได้บรรจุเนื้อหาสาระทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติขององค์ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อลงในหลักสูตรการเรียนการสอน ของสถานศึกษา ตั้งแต่ระดับอนุบาลไปจนถึงระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตศึกษาด้วย เพื่อปลูกฝังคุณลักษณะพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่ออย่างมีวิจารณญาณ เด็กและเยาวชนจึงซึมซับความรู้ความเข้าใจด้านการรู้เท่าทันสื่อมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน

ประการต่อมา รัฐบาลออสเตรเลียสนับสนุนงบประมาณเพื่อการดำเนินกิจกรรมหรือโครงการด้านการรู้เท่าทันสื่ออย่างต่อเนื่องเหมาะสม จะเห็นได้ว่าในหลากหลายประเทศที่รัฐบาลไม่ให้ความสำคัญกับประเด็นดังกล่าว มักส่งผลกระทบต่อโครงการด้านการรู้เท่าทันสื่อไม่ประสบความสำเร็จเป็นรูปธรรมเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประเทศในแถบแอฟริกาและเอเชีย ที่ภาคครั้งรัฐบาลของประเทศสังคมนิยมและคอมมิวนิสต์ยังคงดำเนินนโยบายปิดกั้นข้อมูลข่าวสารของสื่อบางประการที่เป็นภัยต่อความมั่นคงของรัฐ ตรงกันข้ามกับออสเตรเลียที่อยู่ภายใต้อิทธิพลการปกครองของเครือสหราชอาณาจักร จึงรับอิทธิพลด้านการรู้เท่าทันสื่อมาจากประเทศต้นแบบทั้งสหราชอาณาจักรและหลายประเทศในยุโรป

อีกประการหนึ่ง นโยบายส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของสถานศึกษาหลายแห่งในออสเตรเลียไม่ได้ขัดเกลามุ่งเพาะคุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อเฉพาะเด็กและเยาวชนเพียงอย่างเดียว เพราะจะทำให้สัมฤทธิ์ผลเกิดได้ช้า จึงพุ่งเป้าหมายไปที่พ่อแม่ผู้ปกครอง สมาชิกในครอบครัว และสมาชิกใน

ชุมชนให้เกิดความเข้มแข็งในการรู้เท่าทันสื่อด้วย เนื่องจากเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการบริโภคสื่อที่บ้านและชุมชนมากกว่าที่สถานศึกษา หลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อจึงให้ความสำคัญกับการประสานความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ครอบครัว และชุมชนเข้าด้วยกัน เพื่อฝึกเป็นเครือข่ายส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อที่เข้มแข็ง และประสบความสำเร็จได้ง่ายและรวดเร็วกว่าหลายประเทศที่พุ่งประเด็นไปที่เด็กหรือเยาวชนเพียงอย่างเดียว

2.4.3 แนวคิดการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศสหรัฐอเมริกา

ในสหรัฐอเมริกาให้ความสนใจกับองค์การอิสระที่ก่อร่างสร้างตัวขึ้นจากการเห็นพ้องของกลุ่มสนใจ เกิดขึ้นในอาจารย์มหาวิทยาลัยก่อนแล้วจึงเผยแพร่สู่ที่ต่างๆ ซึ่ง สหรัฐอเมริกาพบว่าการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในฐานะที่เป็นผู้บริโภค และรู้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อ ถือเป็นหน้าที่สำคัญของพลเมืองอย่างหนึ่งและเน้นการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อแบบไม่เป็นทางการ ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมหลังเลิกเรียน ค่าญูคูร้อน ชุมชน องค์กรและกลุ่มผู้มีศรัทธาสนใจเน้นองค์กรและที่ปรึกษาอิสระให้การฝึกอบรม เช่น The Kaiser Family เป็นองค์กรอิสระที่สนใจข้อมูลและวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นด้านสุขภาพเพื่อผู้กำหนดนโยบายสื่อและประชาชนทั่วไป เพื่อให้ทราบศักยภาพของสื่อ วัตถุประสงค์ของสื่อ ดังนั้นการพูดคุยถึงเนื้อหาของสื่อ วัตถุประสงค์ของสื่อ จึงเกิดขึ้นในครอบครัวดังนั้นองค์กรนี้ จึงเน้นที่การส่งผ่านความรู้จากครอบครัว จากพ่อแม่ถึงลูก (The Henry J. Kaiser, 2011: online)

สมาคมเพื่อการรู้เท่าทันสื่อแห่งชาติ ของประเทศสหรัฐอเมริกา (National Association for Media Literacy Education: NAMLE) ได้ให้คำแนะนำว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือการเข้าใจความรู้พื้นฐาน 6 ประการดังต่อไปนี้ (National Association for Media Literacy Education, 2009: online)

1. เนื้อหาของสื่อทุกประเภทมาจากการ “ประกอบสร้าง” คือการเข้าใจว่า เนื้อหาของสื่อไม่ได้เกิดขึ้นจากธรรมชาติ แต่มาจากการรวมกันขององค์ประกอบต่างๆที่ถูกสร้างขึ้น และมีการออกแบบ แก่ไข และผลิตรายการประกอบต่างๆให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตหรือผู้สนับสนุนทางการเงิน ดังนั้น เนื้อหาของสื่อ จึงไม่ได้มาจากเสียงของประชาชนส่วนใหญ่ แต่มาจากการประกอบสร้างของบุคคลกลุ่มหนึ่งที่เป็นผู้ผลิตการเปิดรับเนื้อหาของสื่ออย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การสร้างความเป็นจริงแก่ผู้รับสาร ให้มีโลกทัศน์เป็นไปตามที่สื่อนำเสนอว่าโลกแห่งความเป็นจริงเป็นอย่างไร ทั้งที่เนื้อหาของสื่ออาจไม่ได้สะท้อนความจริงทั้งหมด เป็นความจริงที่ถูกสร้างขึ้น (constructed reality) แม้แต่หนังสือพิมพ์หรือรายการข่าว(พิศิษฐ์ ชวลาธวัช, 2546: 97)

2. สื่อแต่ละประเภท มีลักษณะและจุดเด่นที่แตกต่างกัน และมีการใช้ “ภาษา” ของการประกอบสร้างที่ต่างกัน คือ การเข้าใจว่าสื่อแต่ละประเภท มีรูปแบบ ลักษณะและธรรมชาติที่ต่างกัน

ไป มีการใช้เทคนิคพิเศษที่ต่างกันไป การตัดต่อ ตบแต่งภาพ การใช้ดนตรี มุกตลก เพื่อประกอบการสื่อความหมายและนัยยะสำคัญ

3. ผู้คนใช้ทักษะ ความเชื่อ และประสบการณ์ส่วนตัวในการประกอบสร้างความหมายของเนื้อหาของสื่อ คือการเข้าใจว่า ผู้รับสารอาจตีความความหมายที่สื่อสารผ่านสื่อมวลชนไปตามประสบการณ์วัฒนธรรม หรือพื้นฐานความเชื่อของตนเอง ดังนั้นเนื้อหาที่ดูเหมือนตลกขบขัน แต่อาจเป็นการดูถูกเหยียดหยาม หรือละเมิดสิทธิบุคคลอื่นก็ได้

4. องค์การสื่อมวลชนและเนื้อหาของสื่อมีอิทธิพลต่อความเชื่อ ทักษะคิด ค่านิยมพฤติกรรม และกระบวนการในระบอบประชาธิปไตย (Media and media messages can influence beliefs, attitudes, values, behaviors, and the democratic process) คือการเข้าใจว่า เนื้อหาและค่านิยมที่นำเสนอทางสื่อมวลชน มีอิทธิพลต่อการปลูกฝังโลกทัศน์และก่อให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรม ดังนั้นสื่อมวลชนจึงมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมหรือทำลายระบอบประชาธิปไตย ซึ่งเป็นระบอบที่ต้องการการมีส่วนร่วม การแสดงความคิดเห็นและการนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย

แนวปฏิบัติการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศสหรัฐอเมริกา

Project Look Sharp ซึ่งเป็น โครงการเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ในสหรัฐอเมริกาของมหาวิทยาลัย Ithaca ได้เสนอแนวปฏิบัติใหม่ในการเรียนการสอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อนั้นคือ แทนที่จะจัดการเรียนการสอนเป็นรายวิชาพิเศษที่แยกออกมาต่างหาก แต่หากสามารถบูรณาการทักษะการรู้เท่าทันสื่อเข้ากับรายวิชาที่มีการเรียนการสอนอยู่แล้วอย่างสม่ำเสมอ จะได้ผลดีและมีประสิทธิภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิธีการใช้สื่ออย่างไรในการสนับสนุนการสอน ดังต่อไปนี้ (Scheibe & Rogow, 2008 อ้างถึงในวรวิชัย ครุจิต, 2554: 89- 100)

1. ใช้สื่อเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในหัวข้อใหม่ๆแนวทางการบูรณาการ

1.1 ให้นักเรียนหาใช้สื่อในการค้นหาข้อมูลในการเรียนเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็นสื่อหนังสือพิมพ์ หนังสือ อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ รวมถึงสื่อบุคคล และรายงานเหตุผลในการเลือกใช้นั้นๆ จากนั้นควรมีการเปรียบเทียบว่าข้อมูลในหัวข้อเดียวกันที่ได้มาจากสื่อที่แตกต่างกัน มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โดยเฉพาะจากสื่ออินเทอร์เน็ต สามารถแสดงให้เห็นว่า เว็บไซต์และ search engine ที่ต่างกัน (เช่น google กับ yahoo) สามารถให้ข้อมูลที่ต่างกันได้อย่างไร

1.2 ใช้สื่อสร้างสรรค์ประกอบการสอนในหัวข้อต่างๆ โดยควรเป็นสื่อที่นักเรียนในระดับอายุนั้นให้ความสนใจ มีความน่าสนใจ ไม่ว่าจะ เป็นคลิปวิดีโอ มิวสิควิดีโอ ภาพถ่ายหรือภาพที่นำมาจากเว็บไซต์ รวมทั้งนิทาน บทกลอน หรือเรื่องสั้นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนั้นๆ

1.3 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยเพื่อทำการอ่านบทความจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรืออินเทอร์เน็ต ที่อยู่ในกระแสความสนใจในขณะนั้น แล้ววิเคราะห์ และอภิปรายในแง่มุมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของรายวิชา

1.4 ในการเริ่มต้นรายวิชา (หรือบทใหม่ของรายวิชา) อาจารย์ผู้สอนควรทำการพูดคุยตกลงกับนักเรียนทั้งห้องเกี่ยวกับสื่อที่จะใช้เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆที่จะเรียน โดยอาจอภิปรายเกี่ยวกับข้อดีข้อเสียของสื่อต่างๆที่จะใช้

2. อภิปรายแนวความคิดหรือทัศนคติของบุคคลที่อาจได้รับผลกระทบจากการเปิดรับสื่อ แนวทางในการบูรณาการ

2.1 ยกตัวอย่างข้อมูลที่มีพื้นฐานอยู่บนความเป็นจริงที่นักเรียนหรือประชาชนทั่วไป สามารถรับรู้จากสื่อบันเทิงประเภทต่างๆ เช่นละครและภาพยนตร์ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เรียน เช่น การเสนอความเชื่อเกี่ยวกับภยธรรมชาติต่างๆ ข้อมูลเกี่ยวกับโรคระบาด ความเป็นไปได้ในการเดินทางย้อนเวลา ข้อมูลเกี่ยวกับประเทศ ภาษา และวัฒนธรรมต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆในประวัติศาสตร์แล้วอภิปรายข้อมูลเหล่านั้นว่าถูกต้องหรือไม่ถูกต้องอย่างไร

2.2 นอกจากข้อมูลที่มีพื้นฐานอยู่บนความเป็นจริงแล้ว อาจารย์ผู้สอนควรยกตัวอย่างทัศนคติ หรือค่านิยมต่างๆที่สื่อต่างๆ โดยเฉพาะสื่อบันเทิงปลูกฝัง (stereotypes) เช่น ผู้ชายที่เก่งต้องต่อสู้เก่ง การมีหน้าตาสวยงามทำให้ประสบความสำเร็จ คนต่างจังหวัดมั่งมายน่ากลัว สีสชมพูเป็นสีสำหรับผู้หญิงเท่านั้น แล้วอภิปรายข้อมูลและค่านิยมเหล่านั้นว่าถูกต้องหรือไม่ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมอย่างไร

2.3 แสดงให้นักเรียนเห็นถึงความแตกต่างระหว่างภาษาและคำที่ใช้ในสื่อมวลชนกับการใช้ทางวิชาการ โดยปกติแล้วสื่อมวลชนจะใช้ภาษาและคำที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ จดจำได้ง่าย แต่อาจ ไม่ถูกต้องตามหลักวิชาการเสมอไป โดยเฉพาะในโฆษณา ที่มักใช้คำที่มุ่งให้เกิดความรู้สึกจินตนาการมากกว่าเหตุผลและความเป็นจริง เช่น “ชิมทราบ ถึงล้ำเข้าถึงทุกอณู” “ส่องประกายเพริศแพรว นำหลงใหลราวมีมนต์สะกด” หรือ “ที่สุดแห่งความแข็งแกร่ง ไร้ข้อจำกัดทางกาลเวลา” เป็นต้น หรือการโฆษณาสินค้าที่ทำจากส่วนประกอบทางธรรมชาติว่า Organic ในภาษาอังกฤษ และแปลว่า “ปลอดสารพิษ” หรือ “All Natural” และแปลว่า “ผลิตจากธรรมชาติล้วนๆ” จะถูกต้องตามความเป็นจริงและตามหลักวิชาการหรือไม่ รวมถึงการใช้ภาษาผิดๆในสื่อที่อาจก่อให้เกิดภาษาวิบัติด้วย

2.4 นำประสบการณ์ที่นักเรียนได้เรียนรู้จากข้อ 3.1, 3.2 และ 3.3 มาผลิตตัวอย่างสื่อที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิด หรือค่านิยมที่ไม่เหมาะสม แล้วนำมานำเสนอในชั้นเรียน จากนั้นจึงช่วย “หักล้างความคิด” (debunk) ให้กับเพื่อนในชั้น

2.5 ฝึกให้นักเรียนแยกแยะองค์ประกอบของสื่อ ด้วยการให้นักเรียนอธิบายสิ่งที่รับรู้ได้เฉพาะจากภาพและเสียง (โดยตัดเนื้อหาออกไป) หรือเปิดรับเฉพาะภาพ หรือเฉพาะเสียง ว่าสามารถรับรู้ข้อมูลหรือความรู้สึกอะไรได้บ้าง มีความแตกต่างอย่างไรกับการเปิดรับทั้งภาพ ทั้งเสียง และทั้งเนื้อหาบ้าง

3. ใช้สื่อเป็นเครื่องมือประจำในการสอน แนวทางในการบูรณาการคือ

3.1 ออกแบบการบ้านที่นักเรียนต้องใช้สื่อมากกว่าหนึ่งประเภทขึ้นไปในการทำ เช่นการส่งงานที่ให้นักเรียนติดตามและเขียนรายงานเกี่ยวกับข่าวหนึ่งๆจากสื่อหลายประเภท ซึ่งอาจเป็นสื่อที่แปลกๆก็ได้ เช่น แผ่นรายการอาหาร สามารถนำมาวิเคราะห์เรื่องราคาอาหาร การตั้งชื่ออาหาร การแปลชื่ออาหารเป็นภาษาอังกฤษ การโฆษณาหรือจูงใจให้อาหารนำรับประทานด้วยสำนวน หรือข้อมูลทางโภชนาการ โดยนักเรียนต้องรายงานเหตุผลที่เลือกสื่ออื่นๆ และความน่าเชื่อถือของสื่ออื่นๆ และให้เพื่อนๆร่วมอภิปราย

3.2 สำหรับการบ้านที่เป็นรายงาน หรือเรียงความที่ต้องมีการเขียนเป็นย่อหน้าอาจให้นักเรียนเขียนออกมาในรูปแบบเหมือนบทหนึ่งของหนังสือ โดยมีพาดหัว พาดหัวรอง ภาพประกอบแผนภูมิ สารบัญ บรรณานุกรม และอื่นๆ ซึ่งอาจมีการเน้นข้อความที่สำคัญโดยการทำตัวอักษรขนาดใหญ่หรือทำกรอบพิเศษ

3.3 ใช้สื่อประกอบการสอนหลากหลายประเภท และเปรียบเทียบความแตกต่างทั้งความแตกต่างของเนื้อหาจากสื่อแต่ละประเภท และข้อดี้อยในการนำเสนอข้อมูลของสื่อแต่ละประเภท เช่น การรายงานข่าวเหตุการณ์เดียวกัน รายงานในโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และเว็บไซต์ ต่างกันอย่างไร และในปัจจุบัน มีเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์และสถานที่ท่องเที่ยวหลายแห่ง ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่สามารถเข้าเยี่ยมชมได้ทางออนไลน์โดยไม่ต้องไปถึงสถานที่จริง (virtual field trip)

4. สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของที่มา กลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของเนื้อหาในสื่อ แนวทางในการบูรณาการคือ

4.1 สอนนักเรียนให้วิเคราะห์ความสำคัญของที่มาของแหล่งข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิต ผู้พูด และผู้เผยแพร่ข้อมูล เช่น หากข้อมูลนี้นำเสนอโดยผู้พูดผู้อื่น เช่น เปลี่ยนจากชายเป็นหญิงจากนักแสดงที่มีชื่อเสียงเป็นบุคคลธรรมดา จะมีผลต่อการรับรู้ข้อมูลอย่างไร และความต่างนั้นมาจากค่านิยมที่ถูกปลูกฝังโดยสื่อมวลชนหรือไม่ (เช่น ผู้ชายขับรถเก่งกว่าผู้หญิง คนที่ใส่แว่นตาจะฉลาดกว่าคนที่ไม่ใส่แว่น)

4.2 สอนให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของผู้อยู่เบื้องหลังผู้ผลิตเนื้อหา ซึ่งคือผู้สนับสนุน (ผู้ออกทุนให้ผลิตสื่อหรือเนื้อหานั้น) รวมถึงจุดประสงค์ในการผลิตและเผยแพร่ข้อมูล

นั้นว่ามีอิทธิพลต่อการผลิตข้อมูลและเนื้อหาหรือไม่ อย่างไร และข้อมูลและเนื้อหาส่วนใด ไม่ว่าจะ เป็นข้อความ ภาพ หรือเสียง ที่อาจถูกตัดทอน ละทิ้ง และมีผลกระทบอย่างไรต่อความหมาย โดยรวมของข้อมูลนั้น เช่น การนำเสนอข่าวจากสื่อหนึ่งๆ ซึ่งบรรณาธิการหรือเจ้าของสื่อไม่นับ สนับสนุนบุคคลในข่าวนั้นอาจมีผลอย่างไรต่อความครบถ้วนในการนำเสนอข่าวนั้นๆ โดยอาจ นำเสนอแต่ด้านลบ และตัดทอนแง่มุมในด้านดี

4.3 ฝึกนักเรียนให้สามารถระบุกลุ่มเป้าหมายของเนื้อหาในสื่อ นั้นได้ว่าเป็นคน กลุ่มใด และการนำเสนอเนื้อหาในครั้งนี้ ใครเป็นผู้ใดประโยชน์ และมีคนกลุ่มใดหรือไม่ที่อาจเสีย ประโยชน์ทั้งที่เสียประโยชน์จากการถูกนำเสนอ และเสียประโยชน์จากการไม่ถูกนำเสนอ

4.4 ฝึกให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของเนื้อหาสื่อ ไม่ว่าจะ เป็นบุคคลหรือสื่อ ทั้งสื่อประเภทต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต นิตยสารทั่วไป วารสารวิชาการ และสื่อต่างๆ ในประเภทเดียวกัน เช่น ความแตกต่างของหนังสือพิมพ์แต่ละฉบับ เว็บไซต์แต่ละแห่ง ซึ่งรวมถึงการเรียนรู้การแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลทางเว็บไซต์ที่ลงท้าย ต่างกัน (เช่น .com, .ac.th, .go.th, ฯลฯ) (วรรษัญ คุรุจิต และ ฉัตรฉวี คงดี, 2551 : 27)

5. เปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอข้อมูลโดยสื่อมวลชนประเภทต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องหนึ่งๆ แนวทางในการบูรณาการ

5.1 ยกตัวอย่างข้อมูลเรื่องเดียวกันที่นำเสนอแตกต่างกันในสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็น ข่าวโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ สารคดี ซีดีประกอบการสอน อินเทอร์เน็ต เว็บบอร์ด หรือแม้กระทั่ง การรายงานข่าวทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ (SMS) และข่าวผ่านสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น twitter, facebook ทั้งในด้านเนื้อหา การใช้ภาษา การใช้ภาพประกอบ ปริมาณเนื้อหา (เวลาหรือพื้นที่) การ เน้นย้ำประเด็นใดประเด็นหนึ่ง ข้อสรุปของหัวข้อนั้น แล้วอภิปรายเหตุผลที่เป็นเช่นนั้น รวมทั้งการ อภิปรายการตีความเนื้อหาที่อาจแตกต่างกันของผู้รับสื่อที่ต่างประเภทกัน และจุดเด่นและจุดด้อย ของสื่อต่างๆ ในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกัน

5.2 ฝึกให้นักเรียนสามารถแยกแยะความคิดเห็นและส่วนต่อเติมออกจาก ข้อเท็จจริงที่นำ เสนอในสื่อต่างๆ เช่นการสัมภาษณ์ครั้งหนึ่ง อาจมีทั้งส่วนที่เป็นข้อเท็จจริงและ ความคิดเห็น

5.3 ให้นักเรียนลองผลิตรายงานเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งด้วยสื่อหลายประเภท และอาจลองผลิตข้อมูลหรือภาพให้สามารถตีความได้หลากหลายความหมาย เช่น ข่าวเดียวกัน สามารถทำให้น่าตื่นเต้นหรือน่าเบื่อได้ด้วยเทคนิคที่ต่างกัน (วรรษัญ คุรุจิต, 2554 : 89-105)

6. วิเคราะห์ผลกระทบที่สื่อมีต่อเรื่องต่างๆ ต่อผู้คนต่างวัฒนธรรมและ/หรือต่อประวัติ ศาสตร์ แนวทางในการบูรณาการคือ

6.1 อภิปรายผลกระทบของเนื้อหาสื่อในเรื่องหนึ่งต่อผู้คนต่างวัฒนธรรม ที่มีวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ สภาพเศรษฐกิจและสังคมที่ต่างกัน ทั้งในต่างประเทศและในประเทศเดียวกัน และอภิปรายผลกระทบของสื่อมวลชนต่อการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ เช่น ความแตกต่างของประวัติศาสตร์ในยุคก่อนมีอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย และยุคหลังจากมีอินเทอร์เน็ตใช้

6.2 อภิปรายความแตกต่างเกี่ยวกับการใช้สื่อของคนในยุคก่อนและยุคปัจจุบันว่า หากเป็นหัวข้อหนึ่งคนสมัยก่อนหาข้อมูลได้จากแหล่งใดบ้าง และสมัยปัจจุบันทำอย่างไร (เช่น การทำรายงานในสมัยที่อาจารย์ผู้สอนยังเรียนหนังสือและสมัยปัจจุบัน) และมีผลต่างกันอย่างไรต่อคุณภาพของข้อมูล

6.3 วิเคราะห์ความถูกต้องของการรายงานเหตุการณ์ต่างๆ เช่น เหตุการณ์ที่รายงานโดยนักข่าวไทย กับการรายงานข่าวเดียวกันโดยสำนักข่าวต่างประเทศ ว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร

6.4 อภิปรายความแตกต่างในการหาข้อมูลจากสื่อของประชาชนในประเทศต่างๆ และผลกระทบที่มีต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนในประเทศนั้นๆ จากการมีหรือไม่มีสื่อต่างๆ เช่น เทคโนโลยีที่ไม่เท่าเทียมกัน (digital divide) รวมทั้งการอภิปรายสื่อต่างๆ ที่มีการใช้ในต่างประเทศ แต่ไม่ได้ใช้ในประเทศไทย มีผลกระทบอย่างไรต่อวิถีชีวิตและการเรียนรู้ โดยนักเรียนอาจทำเป็นรายงานเกี่ยวกับสื่อมวลชนในต่างประเทศ

7. ใช้สื่อในการช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ต่างๆ แนวทางในการบูรณาการคือ

7.1 ใช้สื่อที่มีข้อความ (เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เว็บไซต์ ฯลฯ) ในการช่วยฝึกการอ่านและการทำความเข้าใจ การเรียบเรียงใจความ การแยกแยะประเภทต่างๆ ของการเขียนการขึ้นต้นและการสรุปเนื้อหา

7.2 ใช้ตัวอย่างเนื้อหาจากสื่อในการฝึกทักษะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องไวยากรณ์การสะกด การคำนวณ การวิเคราะห์รูปประโยคและหน้าที่ของคำ

7.3 สื่อบันเทิงที่เป็นเรื่องราว เช่น วรรณกรรม เรื่องสั้น ละคร ภาพยนตร์ สามารถเป็นตัวอย่งที่ดีในการฝึกเรื่องการเรียงลำดับความคิดและการเล่าเรื่อง (storytelling) การผูกประเด็นปัญหาให้น่าติดตาม การหักมุม และการคลี่คลาย

7.4 ใช้การผลิตสื่อในการฝึกทักษะต่างๆ เช่น การพูด การค้นคว้าวิจัย ข้อมูลการเขียน การคำนวณ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบและนำเสนอ

7.5 หาช่องทางให้นักเรียนเผยแพร่สื่อที่ผลิตได้ดีไปสู่สาธารณชน เช่น การนำเสนอในเว็บไซต์ของโรงเรียน หรือช่องทางการประกวดต่างๆ

8. เชื่อมนักเรียนเข้ากับชุมชน เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก แนวทางการบูรณาการ

8.1 สนับสนุนให้นักเรียนชั้นสูงกว่าช่วยแนะนำทักษะการรู้เท่าทันสื่อรวมทั้ง

เทคนิคการผลิตสื่อให้นักเรียนชั้นเล็กกว่า

8.2 จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับประชาคมที่เกี่ยวข้องผ่านทางสื่อต่างๆ เช่นเคเบิลทีวี วิทยุชุมชน เว็บไซต์ หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคการสอน ผลการวิจัยและสถิติใหม่ๆ

8.3 หาโอกาสให้นักเรียนตระหนักของพลังของสื่อ ด้วยการสนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อเพื่อเป็นปากเสียงให้กับชุมชนและผู้ด้อยโอกาส เช่นการให้สัมภาษณ์ถึงปัญหาในชุมชน การประชาสัมพันธ์เพื่อองค์กรสาธารณกุศลต่างๆ

ปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศสหรัฐอเมริกา

ประการแรก สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว จึงก่อคุณูปการต่อการผลิตสื่อการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ทันสมัย มีความแตกต่างหลากหลาย เพื่อตอบสนองต่อการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนแก่เด็กและเยาวชนทุกช่วงชั้น ทุกเพศวัย ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ประการต่อมา ภาครัฐและหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องให้ความสำคัญร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมหรือโครงการเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เด็กและเยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ

อีกประการหนึ่ง สหรัฐอเมริกาปกครองในรูปแบบสหพันธรัฐ แต่ละรัฐจะบัญญัติกฎหมายด้านสื่อเป็นของตนเอง และเผยแพร่ข้อมูลด้านการรู้เท่าทันสื่อให้พลเมืองของแต่ละรัฐได้รับทราบถึงฐานความคิดแห่งการนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่ไม่ตรงตามข้อเท็จจริง ซึ่งพลเมืองสามารถฟ้องร้องดำเนินคดีได้ในกรณีที่ไม่ได้รับความชอบธรรมหรือเดือดร้อนเสียหายจากความไม่รู้เท่าทัน การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของสื่อสารมวลชน เด็กและเยาวชนจึงเรียนรู้มาตรการด้านกฎหมายเพื่อการรู้เท่าทันสื่ออย่างทั่วถึงและเท่าเทียม เสมือนเป็นหนึ่งในหน้าที่ของพลเมืองที่ดี

ประการสำคัญ สหรัฐอเมริกามีองค์กรเพื่อสังคมเป็นจำนวนมากที่สนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อของทั้งเด็กและเยาวชนในประเทศและระหว่างประเทศ เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลข่าวสารหรือทำกิจกรรมด้านการรู้เท่าทันสื่อร่วมกัน ภายใต้งบประมาณจำนวนมาก โดยเฉพาอย่างยิ่ง การประสานความร่วมมือเป็นภาคีเครือข่ายกับประเทศในทวีปยุโรปและออสเตรเลีย อันเป็นพันธมิตรด้านสื่อมวลชนของสหรัฐอเมริกา

2.4.3 ประเทศอังกฤษ

แนวคิดการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศอังกฤษ ประเทศอังกฤษมีการก่อตั้งห้องค์กรที่ไม่หวังผลกำไร พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้มีทักษะและความรู้เรื่องการเข้าใจสื่อโฆษณา รวมทั้งให้ความรู้กับครู ผู้ปกครองการก่อตั้งองค์กรต่างๆ เช่น UK OFFICE OF COMMUNICATIONS (OFCOM) หน่วยงานที่กำกับดูแลและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งนี้ UK National Commission for UNESCO (UKNC) เป็นองค์กรอิสระเพื่อสนับสนุนการทำงานยูเนสโกในการสร้างสันติภาพ กำจัดความยากจนและการพัฒนาที่ยั่งยืน ผ่านการศึกษาวิทยาศาสตร์วัฒนธรรมและการสื่อสารซึ่งประกอบด้วยการส่งเสริมกิจกรรมทั้งกิจกรรมสำหรับโรงเรียนและชุมชน กิจกรรมสำหรับนักเรียนและเยาวชนและกิจกรรมสำหรับครอบครัว เช่นการเป็นนักสืบสื่อเสรีภาพของผู้บริโภค การสร้างบล็อก เล่นเกมการรู้เท่าทันสื่อ การพูดคุยกับบุตรหลาน เกี่ยวกับสื่อในชีวิตประจำวัน การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในประเทศอังกฤษใช้คำว่า Media Education หรือสื่อศึกษาในความหมายของการรู้เท่าทันสื่อด้วย ความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อมีมานานหลายปีแล้ว ตั้งแต่ทศวรรษ 1960 ครูและอาจารย์จำนวนมากมีความสนใจในการศึกษาเรื่องรูปแบบของสื่อมวลชนโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ และ การแยกสาขาการศึกษาระหว่างทฤษฎีสื่อ (media theory) และการผลิตสื่อ (media practice) ได้เริ่มขึ้นในทศวรรษ 1970 (edweek media-education, 2554:online)

ในช่วงท้ายของทศวรรษ 1980 การรู้เท่าทันสื่อ หรือ Media Education ได้กลายเป็นหลักสูตรระดับชาติและเป็นหลักสูตรในโรงเรียน ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา และปี 2000 นักเรียน ต้องเข้าสอบวิชา Media Studies, Film Studies and Communication Studies ในระดับสูง นอกจากนี้ยังมีความพยายามที่จะนำ Media education เข้าสู่หลายหลักสูตรในระดับชาติ เช่น วิชา ศิลปะและภาษา และจากนั้นการศึกษาองค์ประกอบสื่อ (a distinct media element) ก็ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิชาภาษาอังกฤษ ของเด็กอายุ 14-16 ปี ดังนั้นในปัจจุบันเด็กนักเรียนทุกคนจึงสามารถวิเคราะห์สื่อได้ ทั้งนี้แนวทางการจัดการเรียนรู้มีหลากหลาย แต่แนวหนึ่งนั่นคือเน้นเนื้อหาสื่อเป็นฐาน “text based” โดยถือว่ เป็นสิ่งที่เด็กจะต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจ ซึ่งมีที่มาที่ไปแตกต่างกัน โดยมีองค์ประกอบในการมองและทำความเข้าใจ ได้แก่

1. เรื่องของภาษาสื่อ เป็นคุณสมบัติหลักของสาร (Media language /the formal properties of media texts)
2. ชนิดสื่อ เป็นประเภทของเนื้อหา (Genre – the classification texts)
3. ตัวแทน หรือตัวอย่าง เป็นแนวความคิดและคุณค่าหรือกลุ่มเฉพาะหรือรูปแบบของผู้คนที่เป็นผู้ถูกสร้างอยู่ในเนื้อหาสื่อ (Representation)

4. สถาบัน (Institution) เจ้าของผู้ผลิตสื่อ กรรมสิทธิ์และการควบคุมการสื่อสาร องค์การของการผลิตสื่อ

5. ผู้ชม หรือผู้รับสาร (Audience) กลุ่มผู้รับสารเป้าหมายของสื่อและพฤติกรรมของผู้รับสารในการอ่านสาร (reading texts)

นอกจากนี้หลักสูตรสื่อศึกษาส่วนใหญ่จะมุ่งไปที่การค้นหา ทักษะ พื้นฐาน ความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับการผลิตสื่อ วัตถุประสงค์ พื้นฐานของหลักสูตรเหล่านี้ คือ การตอบคำถามว่าอะไรคือความหมายที่ถูกผลิตขึ้นโดยภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่ออื่นๆ เช่น คำถามว่า

- ความหมายในสื่อถูกผลิตขึ้นได้อย่างไร (How is the meaning produced?)
- สารถูกจัดแบ่งประเภทได้อย่างไร (How might the text be classified as a genre?)
- ภาพตัวแทนแบบใดที่พบในสื่อ (What kinds of representation are found in the text?)
- ใครผลิตสื่อและผลิตเพื่อวัตถุประสงค์อะไร (Who produced the text and for what purpose?)
- ผู้รับสารที่แตกต่างกันเข้าใจและตอบสนองต่อสื่อแตกต่างกันอย่างไร (How might different audiences understand and respond to the text?)
- ทักษะและความเข้าใจแบบใดที่จำเป็นในการผลิตสื่อ (What kinds of skills and understanding are required to produce such a text?)

ประเทศอังกฤษเข้าร่วมเป็นสมาชิกอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child: CRC) เป็นสัญญาด้านสิทธิมนุษยชนระหว่างประเทศที่ได้รับความนิยมชมชอบมากที่สุดในโลก เกือบทุกประเทศให้สัตยาบัน ยกเว้น โชมเลียและอเมริกา อนุสัญญานี้จะมีข้อผูกพันกับรัฐที่ลงสัตยาบันว่าจะต้องปฏิบัติตามอนุสัญญาฯ ข้อผูกพันนี้หมายรวมถึงภาคเอกชนภายในรัฐนั้นด้วยข้อมูลจากเว็บไซต์ของยูนิเซฟ (UNICEF) ซึ่งเป็นองค์กรหนึ่งของสหประชาชาติ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความช่วยเหลือแก่เด็กทั่วโลก ระบุว่า ไทยให้สัตยาบันในอนุสัญญานี้เมื่อปี 2535 ซึ่งถือเป็นหลักประกันขั้นพื้นฐานที่ไทยและประเทศอื่นๆ จะต้องปฏิบัติตามรายละเอียดของ CRC กำหนดว่าเด็กมี

สิทธิที่จะมีชีวิตรอดคือ: การได้รับการดูแลสุขภาพขั้นพื้นฐาน มีสันติภาพ และความปลอดภัย

สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา: มีครอบครัวที่อบอุ่น ได้รับการศึกษาที่ดีและภาวะโภชนาการที่เหมาะสม

สิทธิที่จะได้รับความคุ้มครอง: ให้รอดพ้นจากการทำร้าย การล่วงละเมิด การละเลย การนำไปขาย การใช้แรงงานเด็ก และการแสวงประโยชน์โดยมิชอบในรูปแบบอื่นๆ

สิทธิในการมีส่วนร่วม: ในการแสดงความคิดเห็น แสดงออก การมีผู้รับฟัง และมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในเรื่องที่มีผลกระทบต่อตนเอง

ทุก 5 ปี แต่ละประเทศจะต้องจัดทำรายงานความก้าวหน้าเสนอต่อคณะกรรมการสิทธิเด็กประจำกรุงเจนีวา ซึ่งมีทำหน้าที่กำกับดูแลและตรวจสอบการดำเนินงานของแต่ละประเทศในการรับประกันสิทธิต่างๆ ของเด็กที่ระบุไว้ในอนุสัญญา

นอกจากอนุสัญญาฯ จะผูกพันกับองค์การรัฐแล้ว ภาคเอกชนอื่นก็ต้องมีแนวปฏิบัติที่สอดคล้องกับอนุสัญญาฯ นั้นย่อมนวมถึง “องค์กรสื่อมวลชน” ด้วย แต่เดิมนั้น บ้านเราค่อนข้างมีมาตรฐานที่ต่ำในการปกป้องเด็กจากการนำเสนอข่าวเกี่ยวกับเด็ก เช่น เมื่อเด็กที่ถูกล่วงละเมิดตกเป็นข่าว สื่อก็มักนำเสนอชื่อเด็ก ชื่อพ่อแม่เด็ก แม้กระทั่งเลขที่บ้าน มีการเปิดเผยใบหน้าหรืออัตลักษณ์ที่ทำให้ผู้ชมหรือผู้อ่านจดจำเด็กได้ ส่วนเด็กที่ทำผิดกฎหมายบ้านเมือง สื่อก็มักเต็มใจประณามและเปิดเผยเรื่องราวของเด็กคนนี้ให้สังคมได้รับทราบ โดยไม่ลังเลใจเท่าที่ติดตามประเด็นนี้มาตลอดตั้งแต่ช่วงระยะหลัง สื่อมวลชนเริ่มขยับมาตรฐานการนำเสนอข่าวเกี่ยวกับเด็กสูงขึ้นพอสมควร แต่กลับมีประเด็นที่อาจตัดสินใจว่ามัน “เข้าข่าย” ละเมิดสิทธิเด็กหรือไม่มาให้ขบคิดแทน ซึ่งยากที่จะตัดสินใจว่า “ละเมิด-ไม่ละเมิด”

ปัจจัยความสำเร็จการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนของประเทศอังกฤษ

ประการแรก ประเทศอังกฤษโดดเด่นด้านรูปแบบการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ผลของการรู้เท่าทันสื่อที่มีประสิทธิภาพ เพราะหลากหลายประเทศที่มีหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่ออาจไม่มีการติดตามประเมินผลความสำเร็จจากหลักสูตรการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสื่อ ส่งผลให้การรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชนไม่เกิดความยั่งยืนหรือต่อเนื่องยาวนาน ทว่าประเทศอังกฤษมุ่งให้ความสำคัญในการทำแบบทดสอบเรื่องความเข้าใจสื่อในชีวิตประจำวันก่อน ขณะเรียนมีการสังเกตพฤติกรรมและความรับรู้จากสื่อการเรียนการสอนเพื่อรู้เท่าทันสื่อที่ทันสมัยและมีความแตกต่างหลากหลาย ที่สำคัญคือหลังจากการเรียนรู้แล้ว จะมีการชี้วัดประเมินผลและติดตามความรู้ความเข้าใจด้านการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนอยู่เสมอ เพื่อจัดเก็บเป็นสถิติ เป็นฐานข้อมูลด้านการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะ

ประการต่อมา ประเทศอังกฤษประสานความร่วมมือกับกัลยาณมิตรประเทศก่อตั้งเป็นเครือข่ายเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชน ทั้งภายในสหภาพยุโรปด้วยตนเอง ซึ่งมีมาตรฐานการศึกษาและหลักสูตรการเรียนการสอนที่ไม่แตกต่างกันมากนัก จึงทำให้การบูรณาการเนื้อหาสาระทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเป็นไปได้ง่าย ทั้งยังประสานความร่วมมือกับประเทศในทวีปออสเตรเลีย อันอยู่ภายใต้รูปแบบการปกครองที่คล้ายคลึงกัน ทำให้กฎหมายด้านสื่อมวลชนเพื่อบังคับใช้ทั้งในการติดต่อสื่อสาร และการศึกษา มีความใกล้เคียงกัน มีมาตรฐานไม่แตกต่างกัน จึง

ง่ายต่อการรวมตัวกันเป็นเครือข่ายด้านการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้จุดเด่นและมุดด้อยของกันและกัน สำหรับปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่ยังเป็นอุปสรรคต่อการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนในประเทศนั้นๆอยู่

อีกประการหนึ่ง ประเทศอังกฤษมีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนและดำเนินกิจกรรมหรือโครงการด้านการรู้เท่าทันสื่ออย่างต่อเนื่องยาวนาน ไม่เป็นนโยบายด้านการศึกษาอย่างฉาบฉวยหรือจัดทำขึ้นเพื่อประกันคุณภาพการศึกษาแค่เพียงเท่านั้น แต่หน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องด้านสื่อและการศึกษาต่างพยายามนำข้อผิดพลาดที่เป็นอุปสรรคต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน มาปรับปรุงพัฒนาอยู่เสมอ เพื่อยกมาตรฐานด้านการรู้เท่าทันสื่อของพลเมืองให้สูงขึ้น เนื่องจากในปัจจุบัน โลกแห่งการสื่อสารทั้งภายในประเทศและต่างประเทศกำลังพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้น หากเด็กและเยาวชนที่กำลังเจริญเติบโตไปเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพมีการรู้เท่าทันสื่ออย่างเต็มประสิทธิภาพ ย่อมทำให้ถ่วงดุลอำนาจระหว่างรัฐและสื่อมวลชนอย่างสมดุล

2.4.4 ประเทศสิงคโปร์

แนวคิดการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศสิงคโปร์ จากอุตสาหกรรมสื่อมวลชนในประเทศสิงคโปร์ประชากรประมาณ 40,000 คนทำงานในภาคสื่อสารมวลชนในสิงคโปร์สื่อมวลชนบนเกาะแห่งนี้ถูกพัฒนาอย่างดีเยี่ยม ซึ่งมีการรวมกันของสิ่งพิมพ์ต่างๆ การแพร่ภาพและกระจายเสียง การบันทึกภาพ เพลง ดิจิตอล และไอทีอุตสาหกรรมสื่อมวลชนมีส่วนสร้าง จีดีพีของสิงคโปร์ 1.56 % และการแผ่ขยายของอุตสาหกรรมสื่อมีบทบาทสำคัญมากในสิงคโปร์และสามารถทำให้สิงคโปร์เป็นศูนย์กลางสื่อมวลชนของประเทศในแถบอาเซียนได้รัฐบาลได้พยายามเพิ่มความสามารถของสื่อเพื่อผลักดันให้สิงคโปร์เป็นศูนย์กลางสื่อให้ได้สื่อภายในประเทศถูกควบคุมโดยตรงจากรัฐบาลผ่านการถือหุ้นและการลงทุนทางด้านสื่อสิ่งพิมพ์ถูกควบคุมโดย Singapore Press Holdings หนังสือพิมพ์ 16 ฉบับถูกตีพิมพ์ขึ้นหลายภาษา เช่น ภาษาอังกฤษ จีน ทมิฬ และมาเลย์ หนังสือพิมพ์ส่วนใหญ่ เช่น Business, Time, Today The Newspaper มีการเสนอข่าวออนไลน์ทุกวัน นิตยสารที่ได้รับความนิยมได้แก่ 88 Days, และ HFM Singapore ซึ่งมีผู้อ่านเป็นจำนวนมาก

ปัจจุบันระบบและเทคโนโลยีด้านสื่อสารมวลชนของสิงคโปร์ถือได้ว่ามีความก้าวหน้าที่สุดในภูมิภาคอาเซียนโดยมีสื่อยักษ์ใหญ่อยู่ 2 เครือ คือ SPH และ MediaCorp โดย SPH กุมตลาดด้านสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ขณะที่ MediaCorp กุมตลาดด้านสื่อโทรทัศน์และวิทยุ อย่างไรก็ตามรัฐบาลสิงคโปร์ยังคงมีอำนาจมากที่สุดในการกำหนดทิศทางและเนื้อหาของสื่อผ่านทางกองทุนเพื่อการลงทุนที่คนไทยรู้จักกันดีคือ Temasek Holdings (Asian news network: online, 2013)

สิงคโปร์ใช้การบังคับด้วยกฎหมายและการปิดกั้นเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์เป็นแนวทางหลัก โดยกระทำผ่าน Singapore Broadcasting Authority (SAB) สหรัฐอเมริกาใช้แนวทางที่เปิดกว้าง และให้เอกชนเป็นผู้นำในการกำกับดูแลกลุ่มของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) เพื่อวางกฎหรือกติกากลางในการกำกับดูแลเนื้อหาและพฤติกรรมทางอินเทอร์เน็ตและในส่วนของสหภาพยุโรป (EU) ได้มีการพัฒนาและรับรองแผนการสร้างอินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยกว่าใน EU (EU Safer Internet Action Plan) โดยเป็นแนวทางของการสร้างวัฒนธรรมแห่งความรับผิดชอบร่วมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต (พิรงรอง รามสูต, 2547)

แต่ละปีองค์กรระดับโลกที่เรียกว่า “Reporters Without Borders for Freedom of Information” จะมีรายงานที่เรียกว่า “ดัชนีชี้วัดเสรีภาพของสื่อมวลชนทั่วโลก” โดยมีตัวชี้วัดสำคัญ 6 ตัวชี้วัด คือ 1) ความหลากหลายของความคิดเห็นและกลุ่มตัวแทนที่ปรากฏในสื่อ 2) ความอิสระ 3) สิ่งแวดล้อมภายในประเทศและการเซ็นเซอร์ตัวเอง 4) การออกกฎหมายเกี่ยวข้องกับสื่อ 5) การมีธรรมาภิบาลขององค์กรต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อการทำงานของสื่อมวลชน และ 6) โครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการทำหน้าที่สื่อมวลชน ปี 2556 ประเทศที่ได้รับการจัดอันดับว่าสื่อมวลชนมีเสรีภาพมากที่สุด 10 ลำดับแรกของโลก คือ 1) ฟินแลนด์ 2) เนเธอร์แลนด์ 3) นอร์เวย์ 4) ลักเซมเบิร์ก 5) อันโดรา 6) เดนมาร์ก 7) ลิชเทินชไตน์ 8) นิวซีแลนด์ 9) ไอซ์แลนด์ และ 10) สวีเดน เกือบทั้งหมดอยู่ในประเทศยุโรป ส่วนสหรัฐอเมริกาอยู่ในลำดับที่ 32 และอังกฤษอยู่ในลำดับที่ 29 หากวัดกันเฉพาะประเทศแถบเอเชีย องค์กรนี้ระบุว่า มีเพียง 3 ประเทศเท่านั้น ที่ติดอยู่ในกลุ่ม 25% แรกของประเทศที่สื่อมวลชนมีเสรีภาพมากที่สุด 3 ประเทศดังกล่าว คือ ปาปัวนิวกินี (ประเทศหมู่เกาะทางตอนใต้ของอินโดนีเซีย) ใต้หวัน เกาหลีใต้ อีก 2 ประเทศที่มีอันดับตามมาติดๆ ด้วย ญี่ปุ่น และฮ่องกง ขยับมาให้แคบอีกนิดหนึ่งวัดกันเฉพาะในกลุ่มประเทศอาเซียน 10 ประเทศ ในภาพรวมแล้วสถานการณ์ด้านเสรีภาพสื่อมวลชนค่อนข้างน่าเป็นห่วง ถูกจัดให้อยู่ในลำดับท้ายๆ ของตารางการจัดอันดับ ประกอบด้วย 1) บรูไน อยู่ในอันดับที่ 122 2) ไทย อยู่ในอันดับที่ 135 3) อินโดนีเซีย อยู่ในอันดับที่ 139 4) กัมพูชา อยู่ในอันดับ 143 5) มาเลเซีย อยู่ในอันดับที่ 145 6) ฟิลิปปินส์ อยู่ในอันดับที่ 147 7) สิงคโปร์ อยู่ในอันดับที่ 149 หากพิจารณาในภาพรวมด้านเสรีภาพและการแสดงออกของสื่อมวลชนในประเทศอาเซียนแล้ว คงต้องบอกว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับรั้งท้ายของตารางเกือบทุกประเทศ และก็เกาะกลุ่มอยู่ลำดับที่ใกล้เคียงกัน แม้ว่าเราจะก้าวสู่การเป็นตลาดเศรษฐกิจเดียวกันในปลายปี 2558 นี้ แต่สถานการณ์ด้านเสรีภาพสื่อของประเทศในอาเซียนก็ดูจะไม่ค่อยพัฒนาไปไกลมากนัก (กิริกาญจน์ ใคนุ่นนา, 2556: 1)

แนวปฏิบัติการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศสิงคโปร์

ทั้งนี้ ประเทศสิงคโปร์มีแนวทางในการปฏิรูประบบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในหลากหลายแบบ ประการแรก ทักษะในการเข้าถึง (Access Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถรวบรวมข้อมูลที่เหมาะสมและมีประโยชน์ และสามารถทำความเข้าใจความหมายของเนื้อหาสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประการที่สอง ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถตรวจสอบการออกแบบทั้งรูปแบบของเนื้อหาสาร โครงสร้างของเนื้อหาสาร และลำดับเหตุการณ์สำคัญของเนื้อหาสาร รวมถึงสามารถชี้แนวคิดต่างๆ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ในการทำความเข้าใจเนื้อหาของบริบทที่น่าเสนอ

ประการที่สาม ทักษะการประเมินเนื้อหาสาร (Evaluate Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสารไปยังประสบการณ์ส่วนบุคคล และทำการตัดสินใจเกี่ยวกับความถูกต้อง คุณภาพและความเกี่ยวข้องของเนื้อหาสาร

ประการที่สี่ ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถเขียนความคิดของพวกเขา โดยใช้ข้อความ เสียงหรือภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน รวมทั้งสามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาสารของเยาวชน

ประการสุดท้าย ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น (เมลิริน ขวัญใจ, 2551 : 64)

ปัจจัยความสำเร็จการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศสิงคโปร์

ประการแรก ประเทศสิงคโปร์เป็นพหุสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลายทั้งทางด้านเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรม รัฐบาลและหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อดำเนินมาตรการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็กและเยาวชน จึงให้ความสำคัญกับความเท่าเทียมกันทางภาษาและสิทธิในการเข้าถึงการเรียนการสอนเพื่อรู้เท่าทันสื่ออย่างทั่วถึงและทัดเทียม เพราะเป็นเรื่องละเอียดอ่อนสำหรับพลเมืองสิงคโปร์ทั้งที่เป็นคนจีน คนมลายู คนทมิฬและพลเมืองกลุ่มน้อยในสิงคโปร์มาโดยตลอด ระบบบริหารจัดการเพื่อการรู้เท่าทันสื่อจึงต้องคำนึงถึงเยาวชนในทุกเชื้อชาติและภาษา เพื่อเสริมสร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของเยาวชนให้สามารถรู้เท่าทันสื่อได้อย่างปราศจากอคติ

ประการต่อมา ถึงแม้ว่าประเทศสิงคโปร์จะพัฒนารูปแบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศตามแบบจีน ซึ่งอิทธิพลและให้ความช่วยเหลือสิงคโปร์ในการก่อสร้างความมั่นคงของประเทศมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน ทว่าสำหรับด้านสื่อสารมวลชน รัฐบาลสิงคโปร์กลับไปเจริญรอยตามนโยบายการปิดกั้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อ อันส่งผลต่อความมั่นคงของประเทศเหมือนจีน แต่

สิงคโปร์ได้นำหลักสูตรการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสื่อจากประเทศในสหภาพยุโรปและสหรัฐอเมริกาเป็นต้นแบบในการริเริ่มหลักสูตรการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสื่อในประเทศ จึงทำให้ความสำเร็จด้านการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในสิงคโปร์เจริญรอยตามความสำเร็จของสหรัฐอเมริกาและยุโรป

อีกประการหนึ่ง สิงคโปร์ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการในการติดต่อสื่อสาร เมื่อนำหนังสือหรือสื่อการเรียนการสอนที่เป็นภาษาอังกฤษมาจากต่างประเทศ เพื่อประยุกต์ใช้ในหลักสูตรการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสื่อในสิงคโปร์ ส่งผลให้เด็กและเยาวชนสิงคโปร์สามารถรับรู้และเข้าใจหลักสูตรภาษาต่างประเทศเหล่านั้นได้ง่ายกว่าประเทศที่เยาวชนยังมีอุปสรรคในการสื่อสารด้วยภาษาสากล จึงเป็นข้อได้เปรียบที่ทำให้เยาวชนสิงคโปร์รู้เท่าทันสื่อได้รวดเร็วมากกว่า ประกอบกับพื้นที่ของประเทศสิงคโปร์มีขนาดเล็ก จึงทำให้สถานศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลระหว่างกันได้ง่ายและรวดเร็วกว่าประเทศที่มีพื้นที่กว้างใหญ่ไพศาล อย่างไรก็ตาม แม้พื้นที่ของสิงคโปร์จะเล็กแต่กลับสวนทางกับความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนที่มีความทันสมัยทัดเทียมกับประเทศที่สื่อสารมวลชนพัฒนาแล้ว

2.4.4 ประเทศไทย

แนวคิดการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศไทย

สื่อกระแสหลักในปัจจุบัน โดยเฉพาะสื่อบันเทิง มีความสัมพันธ์ในการนำประชาชน โดยเฉพาะเยาวชนไปสู่ทัศนคติและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมไทย โดยการสร้าง“ตัวอย่าง”และ“ข้ออ้าง”ในการคิดหรือกระทำพฤติกรรมนั้น ดังนั้นจึงถึงเวลาที่สื่อที่ดีที่มีจิตสำนึก ต้องทบทวนตัวเองว่าต้องไม่มีส่วนสร้าง“ตัวอย่าง”และ“ข้ออ้าง”ในการทำผิดศีลธรรมหรือวัฒนธรรมอันดีให้เยาวชนอย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริงนั้น “สื่อ” ส่วนใหญ่ก็คือองค์กรที่แสวงหาผลกำไร มีกำไรมีขาดทุนมีการเจริญเติบโตจากรายได้ และมีการล้มละลายจากการขาดทุน ดังนั้นสื่อจึงเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิตไม่มีจิตสำนึกในตัวเอง ส่วนผู้ที่มีจิตสำนึก ก็คือเจ้าของสื่อ ผู้บริหาร ผู้ถือหุ้น ก็มีความรับผิดชอบหลักในการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยวัดความสำเร็จจากผลประกอบการเป็นหลักซึ่งเป็นธรรมชาติและมาตรฐานของธุรกิจทุกประเภท โดยเฉพาะอย่างยิ่งการโฆษณา ซึ่งเป็นการสื่อสารที่มีเป้าหมายหลักความต้องการในการบริโภค ดังนั้นจึงไม่สามารถคาดหวังให้โฆษณาไม่สร้างค่านิยมบริโภคนิยมประกอบกับการที่สังคมไทยอยู่ภายใต้ระบอบประชาธิปไตย และมีระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมประชาชนและธุรกิจต่างๆจึงมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น นำเสนอข้อมูลต่างๆต่อผู้บริโภค ซึ่งจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าจะรับหรือไม่รับ เชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลที่นำเสนอ ซึ่งเสรีภาพแห่งการแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย

และการอภิปรายเกี่ยวกับความคิดเห็นนั้นด้วยเหตุผล และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่างเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของสังคมประชาธิปไตย ซึ่งในหลายครั้งต้องยอมแลกด้วยความคิดเห็นหรือข้อมูลที่อาจนำไปสู่สิ่งที่ไม่เหมาะสมได้ ไม่ว่าจะผู้สร้างข้อมูลเนื้อหานั้นจะโดยเจตนาหรือไม่ก็ตาม โดยเฉพาะเนื้อหาที่เผยแพร่ผ่านสื่อมวลชน ที่แพร่กระจายไปได้อย่างกว้างไกลในเวลาอันรวดเร็ว สื่อถูกใช้เป็นเครื่องมือในการปลุกปั่นให้ประชาชนหลงเชื่อ นำไปสู่ความวุ่นวายและความเสียหายต่อประเทศชาติอย่างมากมาย(จินดารัตน์ บวรบริหาร, 2548: 61)

ปัจจัยความสำเร็จการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนของประเทศไทย

1. สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม (Socio-Economic Status: SES) หมายถึง รายได้ การศึกษาและระดับชั้นทางสังคมซึ่งล้วนมีผลต่อการเข้าถึง ความเข้าใจ และการสร้างสรรค์ในมิติของการรู้เท่าทันสื่อ เช่น รายได้มีความสำคัญต่อการเข้าถึงสื่อ หรือการศึกษามีความสำคัญอย่างมากต่อความเข้าใจอย่างพินิจพิเคราะห์

2. ความพิการหรือการไร้ความสามารถ (Disability) ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญของประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ แต่ทั้งนี้ขึ้นกับลักษณะของการรู้เทคโนโลยีและรู้เท่าทันสื่อ

3. ถ้าหากการออกแบบเทคโนโลยีและเนื้อหาไม่มีประสิทธิภาพ ย่อมมีผลทำให้ความจำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนเพิ่มมากขึ้น

4. ความตระหนักของผู้บริโภคตลอดจนสถาบันสื่อ และในบริบทที่เป็นข้อกำหนดของสื่อ อันจะเป็นการลดความเชื่อที่ไร้เหตุผล

5. ความสามารถในตน (Self-Efficacy) เป็นองค์ประกอบสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ โดยเป็นการผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างทักษะและความมั่นใจในตนเอง ในการใช้สื่อซึ่งนำไปสู่การค้นคว้าและการเรียนรู้ที่มากขึ้น

6. เยาวชนสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเรื่องช่องว่างระหว่างวัยและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ปกครองของตนอย่างไม่เป็นทางการ

7. สถานที่ทำงาน (Work) ช่วยทำให้บุคคลที่ทำงานกับ เทคโนโลยีสื่อใหม่ได้มีโอกาสเรียนรู้และเพิ่มประสบการณ์มากขึ้นส่งผลให้การรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น

8. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็นนักการศึกษา กลุ่มผู้บริโภค โรงงานอุตสาหกรรม และรัฐบาลล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องข้องในการทำให้ประชาชนมีประสบการณ์และความชำนาญด้านสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และการสื่อสารได้อย่างลึกซึ้งกว้างขวาง ส่งผลให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น (บุปผา เมฆสีทอง, 2554: 12-20)

2.5 ปัจจัยของการรู้เท่าทันสื่อ

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อและการแบ่งประเภทแนวคิดการศึกษาผู้รับสารของ McQuail (1997) ที่แบ่งแนวคิดการศึกษาผู้รับสารออกเป็น การศึกษาปัจจัยภายนอกของผู้รับสารเช่นอายุเพศรายได้และการศึกษาปัจจัยภายในของผู้รับสารเช่นทัศนคติค่านิยมความคิดเห็นพบปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่อดังนี้

ลักษณะทางประชากร ความสัมพันธ์ของลักษณะประชากรกับพฤติกรรมการสื่อสารพบว่าตัวแปรด้านอายุการศึกษาและรายได้สัมพันธ์กับพฤติกรรมการสื่อสารซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าคนที่มีการศึกษาสูงและรายได้มากจะสนใจสื่อสิ่งพิมพ์ที่สนองความต้องการเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์แก่ตนและเปิดรับเนื้อหาด้านบันเทิงน้อยและยังมีตัวอย่างงานวิจัยที่พบความสัมพันธ์ของตัวแปรทางประชากรกับการสื่อสารเช่นปริมาณและแบบแผนการใช้สื่อจะสัมพันธ์กับช่วงชีวิตที่เปลี่ยนไป ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงในวัฏจักร ชีวิต (Life Cycle) จะมีผลต่อปริมาณการใช้สื่อนอกจากนี้ตัวแปรด้านฐานะทางเศรษฐกิจยังมีความสัมพันธ์กับโอกาสการเลือกใช้สื่อมากกว่าเนื่องจากมีสื่อหลายประเภทที่ต้องจ่ายเงินโดยตรงเช่นภาพยนตร์นิตยสาร(กาญจนาน แก้วเทพ, 2547) สอดคล้องกับงานวิจัยของ จินคาร์ตัน บวรบริหาร (2548) ที่ศึกษาความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตการประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมการป้องกันตัวของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานครซึ่งแนวคิดเรื่องความรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต (Internet Literacy) นับว่าเป็นแนวคิดที่มาจากความรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) โดยผลการวิจัยพบว่าปัจจัยด้านสังคมประชากรได้แก่เกรดเฉลี่ยมีความสัมพันธ์กับความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตและนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยสูงจะมีระดับความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตสูงโดยนักเรียนที่เรียนแผนกต่างกันยังมีผลคะแนนการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตต่างกัน

พฤติกรรมการเปิดรับสื่อพฤติกรรมการเปิดรับสื่อคือความบ่อยครั้งในการเปิดรับระยะเวลา รวมไปถึงจำนวนสื่อในการรับโดยการเปิดรับสื่อจะส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดังที่ Atkin (1973) (อ้างถึงในกาญจนาน แก้วเทพ, 2541) กล่าวว่าบุคคลที่มีการเปิดรับข่าวสารอย่างกว้างขวางและมีทักษะในการแสวงหาข้อมูลอย่างมาจะส่งผลให้บุคคลนั้นเป็นผู้มีความรู้ทันสภาวะมากขึ้น นอกจากนี้ Huston & Wright (1996, อ้างถึงใน กาญจนาน แก้วเทพ, 2549) กล่าวถึงผลกระทบและการรู้คิดของเด็ก โดยสรุปว่าหัวข้อและประเภทรายการโทรทัศน์ที่เด็กดูสำคัญกว่าปริมาณเวลาที่เด็กใช้ดูโทรทัศน์โดยความต้องการของเด็กจะเปลี่ยนไปตามระดับความเข้าใจกล่าวคือเมื่อเด็กโตขึ้นเด็กจะยิ่งอยากเปิดรับเนื้อหาที่มีลักษณะซับซ้อนยิ่งขึ้น

สอดคล้องกับการวิจัยของ ฟิริยา จารุเศรษฐการ (2549) พบว่าความเข้าใจในสื่อโฆษณาและประสบการณ์เปิดรับสื่อจะส่งผลให้ผู้ที่ชอบอ่านนิตยสารสามารถแยกบทความเชิงโฆษณาและบทความธรรมดาได้ทำให้ทราบถึงรูปแบบกลยุทธ์ในการโฆษณาและเข้าใจศัพท์เฉพาะที่ทางการโฆษณาจัดทำขึ้นหรืออาจกล่าวเป็นอีกนัยหนึ่งได้ว่าความเข้าใจในสื่อโฆษณาและประสบการณ์เปิดรับสื่อจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่ออีกทั้งการเปิดรับสื่อในหลากหลายรูปแบบจะทำให้สามารถรับสื่อได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ จินคาร์ตัน บวรบริหาร (2548) พบว่าลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตได้แก่ ระยะเวลาที่ใช้ ประสบการณ์การใช้ มีความสัมพันธ์กับความรู้เท่าทันสื่อโดยจินคาร์ตันได้อธิบายข้อค้นพบนี้ว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากคือผู้ที่คุ้นเคยและมีโอกาสในการฝึกฝนทักษะการใช้ทั้งด้านค้นหาสารสนเทศและการติดต่อสื่อสารบนเครือข่ายมากกว่าผู้ใช้ที่ใช้น้อยนอกจากนี้การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อมวลชนกับตัวแปรอื่นที่ส่งผลให้บุคคลมีคุณลักษณะของคนทันสมัยของ Rogers (1969) พบว่าการรู้หนังสือ การศึกษา สภาพสังคม อายุ การติดต่อกับสังคมภายนอก เป็นตัวแปรต้นที่นำไปสู่กระบวนการเปิดรับสื่อมวลชนซึ่งการเปิดรับสื่อมวลชนช่วยให้บุคคลที่ล้าหลังได้มีโอกาสสัมผัสกับแนวคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากสังคมของตนเอง โดยบุคคลที่รู้หนังสือมีการศึกษามีสถานภาพสังคมสูงมีอายุพอสมควรและมีประสบการณ์ภายนอกสังคม จะเปิดรับสื่อมวลชนและการเปิดรับสื่อมวลชนนี้เองนำมาสู่ความสามารถเข้าใจบทบาทของผู้อื่น มีความกล้าที่จะยอมรับนวัตกรรม มีความรู้ทางการเมืองมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และมีความมุ่งมั่นในด้านการศึกษาและอาชีพด้วยความเข้าใจ

การอ่าน เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะส่งผลให้บุคคลเปิดรับสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพดังที่แนวคิด Socio-Cultural Approach ในการศึกษาผู้รับสารของ McQuail (1997) ที่ว่าเนื้อหาสารหนึ่งๆ จะมีความหมายอย่างไรย่อมขึ้นอยู่กับ “การอ่าน” (Reading) ความหมายนั้นจากการรับรู้ของผู้รับสาร สอดคล้องกับ Potter (2008) กล่าวว่าทักษะการอ่านออกเขียนได้เป็นทักษะหนึ่งที่จะนำไปสู่การเรียนรู้เท่าทันสื่อกล่าวคือทักษะการอ่านเปรียบได้กับเครื่องมือในการสะสมเพิ่มพูนพื้นฐานความรู้ของแต่ละบุคคลคนที่มีทักษะความสามารถในการอ่านออกเขียนได้สูงจะสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจสื่อได้ดีทำให้มีระดับการอ่านสื่อออกได้สูงตามไปด้วย (มีระดับ Media Literacy สูง) คนเหล่านั้นจะสามารถเข้าใจในเนื้อหาสื่อได้ดีและมีการตัดสินใจที่ดีขึ้นว่าจะเลือกเชื่อหรือไม่เชื่อเนื้อหาจากสื่อเหล่านั้นได้มากน้อยเพียงใดไปจนถึงสามารถในการใช้สื่อเพื่อให้สัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์ของตนเองได้นอกจากนี้ Sarmiento (1995) ได้เสนอแนวคิดว่าการศึกษารื่องสื่อเป็นการพัฒนาหรือส่งเสริมโดยต้องพัฒนาควบคู่ไปกับทักษะการอ่านการเขียนการมองเห็นและการปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในปัจจุบันที่สื่อถูกเข้ามาในชีวิตประจำวันด้วย 3 ระบบสัญลักษณ์คือถ้อยคำ (word) ภาพ (images) เสียง (sound) บุคคลควรมีความรู้เรื่องระบบทั้ง 3 ดังนั้นการที่บุคคลจะเป็นผู้รู้

เรื่องสื่อได้จะต้องมีพัฒนาการเกี่ยวกับความสามารถในการอ่านหรือวิเคราะห์สื่อเพื่อประเมินและจัดการกับข้อมูลจากแหล่งสื่อต่างๆ เป็นองค์ประกอบด้วย

ผู้ปกครอง ครอบครัวนับว่าเป็นสถาบันทางสังคมที่มีความสำคัญเป็นอันดับแรกในการสร้างประสบการณ์กลุ่มพ่อแม่และปลูกฝังทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ครอบครัวมีผลต่อการสร้างพฤติกรรมและการรับรู้ของแต่ละบุคคลได้เสมอเนื่องจากครอบครัวเปรียบเสมือนสื่อกลางในการทำหน้าที่ควบคุมกำกับดูแลความประพฤติ (ชุลีพร เสงวนศักดิ์โสภากย์, 2541) ดังที่ Committee on Communications (1995) แนะนำว่าพ่อแม่ควรหลีกเลี่ยงการใช้โทรทัศน์ในการเลี้ยงเด็กอายุต่ำกว่า 2 ปีและต้องจำกัดการดูโทรทัศน์ให้น้อยกว่า 1 - 2 ชั่วโมงต่อวัน รวมทั้งเลือกรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับวัยและส่งเสริมพัฒนาการเด็กแม้แต่เด็กโตและวัยรุ่น พ่อแม่ก็ควรมีส่วนร่วมในการเลือกรายการ โดยการชี้แนะเด็ก พ่อแม่ต้องดูรายการโทรทัศน์พร้อมกับเด็กเพื่อแนะนำและสอนให้เด็กรู้จักแยกแยะภาพที่เห็นกับโลกที่เป็นจริงเพื่อเป็นการฝึกทักษะในการรับสื่ออย่างมีวิจารณญาณให้กับเด็กสอดคล้องกับ นฤมล รื่นไวย (2550) กล่าวถึงวัยรุ่นกับโทรทัศน์และการตรวจสอบของพ่อแม่ว่าวิธีการตรวจสอบสื่อ พ่อแม่ทำได้โดยสร้างบรรยากาศการนั่งคุยกันภายในครอบครัวเพื่อสนทนาถึงเรื่องค่านิยมต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในพฤติกรรมของตัวละคร ในโทรทัศน์และควรควบคุมการดูโทรทัศน์ของลูกโดย นฤมลให้เหตุผลว่าถึงแม้ว่าลูกโตอยู่ในช่วงวัยรุ่นแล้วก็ตามแต่การควบคุมการดูโทรทัศน์ก็ควรจะต้องมีอยู่ เนื่องจากวัยรุ่นยังไม่ใช่วัยผู้ใหญ่แต่เป็นเพียงเด็กที่กำลังจะเป็นผู้ใหญ่จึงยังอ่อนประสบการณ์ซึ่งการปฏิบัติเหมือนผู้ใหญ่ไม่ได้ช่วยให้วัยรุ่นเป็นผู้ใหญ่ขึ้นแต่การปฏิบัติควรเป็นการจำกัดบ้างไม่ใช่การสั่งห้ามรวมไปถึงพ่อแม่ควรจัดการรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับลูกไม่ควรปล่อยให้วัยรุ่นดูโทรทัศน์อย่างพร่ำเพรื่อหรือเปิดดูโทรทัศน์เมื่อใดก็ได้ตามใจต้องการแต่ควรส่งเสริมให้ทำกิจกรรมอย่างอื่นมากกว่าดูโทรทัศน์และการดูโทรทัศน์ควรเป็นการกำหนดเวลาดูไว้ล่วงหน้าสำหรับรายการที่คิดว่าจะเป็นประโยชน์ต่อวัยรุ่น

นอกจากนี้การศึกษาของ จินดารัตน์ บวรบริหาร (2548) ยังพบตัวแปรผู้ปกครองได้แก่รายได้ครอบครัวต่อเดือน และระดับการศึกษาของผู้ปกครองส่งผลต่อความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมปลายโดยนักเรียนที่มีรายได้ครอบครัวต่อเดือนมากกว่า 5,000- 20,000 บาทและผู้ปกครองจบการศึกษาในระดับปริญญาตรี-ปริญญาเอกจะมีความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตสูง

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ

กิตติศักดิ์ หาญกล้า (2548) การรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมเล่นเกม

ออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี การรับรู้ผลกระทบ และความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของสื่อเกมออนไลน์กับการรับรู้ผลกระทบที่มีต่อนักเรียน โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาของรัฐ ผู้ปกครอง โดยการสุ่มตัวอย่าง และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เริ่มเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเมื่อเรียนอยู่ชั้น ม.1- ม.3 ส่วนใหญ่เล่นในวันหยุด โดยเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง ค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 50 บาท /ครั้ง สำหรับเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นคือ แร็กนาร์็อก และปิงยา ชอบเล่นเกมผจญภัยมากที่สุด การรับรู้ในด้านประโยชน์พบว่า ช่วยให้มีความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ภาษา คลายเครียด ฝึกทักษะการใช้มือและสายตา ฝึกการใช้คอมพิวเตอร์ ส่วนทางด้านโทษพบว่า มีผลเสียต่อสุขภาพ การเรียนตกต่ำ ด้านพฤติกรรมพบว่า มีพฤติกรรมเชิงลบมากกว่าเช่นการอยู่คนเดียว ก้าวร้าว รุนแรง ชอบแข่งขัน ใช้เงินมากขึ้น

เวทิน ชาติกุล (2550) ได้ศึกษาข้อปกป้องแนวคิดอนิยัตินิยมเชิงเทคโนโลยี ซึ่งแนวคิดอนิยัตินิยมทางเทคโนโลยีหมายถึงการอยู่กับเทคโนโลยีโดยไม่ตกอยู่ภายใต้การควบคุมหรือครอบงำของเทคโนโลยี ผู้วิจัยได้เสนอการพิจารณาความเป็นไปได้ของข้อปกป้องแนวคิดอนิยัตินิยมทางเทคโนโลยีจากสองจุดยืนหลักในปรัชญาเทคโนโลยีคือ จุดยืนอุปโลกน์นิยมทางเทคโนโลยีและจุดยืนสารัตถะนิยมทางเทคโนโลยี จุดยืนอุปโลกน์นิยมได้เสนอวิธีวิทยาเชิงประจักษ์เพื่อยืนยันว่าเทคโนโลยีไม่มีคุณลักษณะอันตรายตัวและสามารถกำหนดสิ่งใดได้รวมถึงยืนยันว่าเราสามารถมีส่วนร่วมในการตัดสินใจทางเทคโนโลยีได้อย่างเป็นประชาธิปไตย แต่มีข้อบกพร่องคือไม่สามารถปฏิเสธการมีอำนาจในตัวเองของเทคโนโลยีได้อย่างเด็ดขาดอีกทั้งไม่สามารถยืนยันได้ว่าประชาธิปไตยคือระบบคุณค่าที่จำเป็นและเพียงพอในการตัดสินใจทางเทคโนโลยี ขณะที่จุดยืนสารัตถะนิยมทางเทคโนโลยีซึ่งยอมรับว่าเทคโนโลยีมีอำนาจในตัวเองพยายามเสนอว่ามีหลายวิธีที่เราจะหลุดพ้นจากการครอบงำของเทคโนโลยี แต่มีข้อบกพร่องคือไม่ชัดเจนว่าทางออกเหล่านั้นจะช่วยในการตัดสินใจทางเทคโนโลยีอย่างไร ข้อเสนอคือ “สารัตถะ” ในลักษณะของข้อผูกมัดทางเทคโนโลยีทำให้การหลุดพ้นจากการครอบงำของเทคโนโลยีช่วยในกระบวนการตัดสินใจทางเทคโนโลยี

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร” ผลจากการวิจัยสามารถสรุปแบ่งได้ ดังนี้ 1.) พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมต้นและมัธยมปลายผลการวิจัยพบว่า การใช้เวลาในการเล่นเกมของเด็กนักเรียนทั้งชั้นมัธยมต้นและมัธยมปลายไม่แตกต่างกัน โดยใช้เวลาลงเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังไม่พบความแตกต่างกันมากนักในการเล่นของเด็กนักเรียนทั้งชั้นมัธยมต้นและมัธยมปลาย ทั้งในเรื่องของประเภทของเกมที่เล่น การศึกษาวิธีการพิชิตเกม

และการได้มาของเกมจากแหล่งต่างๆ 2.) ความสัมพันธ์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมกับการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่างๆ พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่อใดๆ ในด้านระยะเวลาของการเล่นเกมกับปริมาณการเปิดรับ แต่จะมีความสัมพันธ์ในด้านประเภทของเกมมากมายหลากหลายประเภท โดยสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์ และสื่อภาพยนตร์จะมีความสัมพันธ์ส่วนใหญ่มากในเชิงบวก ส่วนสื่อวิทยุเท่านั้นจะมีความสัมพันธ์ในเชิงลบ 3. พบความสัมพันธ์ในเชิงบวกในเรื่องระยะเวลาการเล่นเกม กับการเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศและประเภทของเกมส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับปริมาณการเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศ ยกเว้นเกมการศึกษาและเกมสำหรับเด็กที่มีความสัมพันธ์ในเชิงลบ

สมชาย เจริญอำนาจสุข และฤทธิรงค์ แก้ววิเชียร (2548) ได้บ่งชี้ถึงสาเหตุของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในเด็กและเยาวชนไทยว่า ในเกมนั้นคุณสามารถเป็นอะไรก็ได้ที่ไม่จำกัด ทุกคนสามารถเป็นได้อย่างหลากหลายและอิสระ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตอบสนองจินตนาการ แต่หากเล่นนานๆจนเกิดอาการติดเกมแล้วก็จะส่งผลให้สุขภาพเสื่อมโทรม สัมพันธภาพระหว่างเพื่อนลดลง ทำให้เกิดปัญหาการเรียน และการเล่นเกมรุนแรงมาก ทำให้เด็กกลายเป็นคนก้าวร้าว ส่วนสาเหตุการเล่นเกมนั้นมาจากความอยากรอง เกมมีความท้าทาย เพื่อนชักชวน รู้สึกเข้ากลุ่มเพื่อนมีเรื่องพูดคุย และเกมต่างๆ มีความหลากหลายชวนค้นหา โดยจากการศึกษาวิจัยของสำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็กเยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการและผู้สูงอายุ ร่วมกับศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ทำให้ทราบข้อมูลที่น่าตกใจเกี่ยวกับเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ในเมืองไทยก็คือ สรุปได้ว่า เด็กอายุ 10-14 ปี ร้อยละ 76.5 เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคืออายุ 15-19 ปี ร้อยละ 71.6 และอายุ 20-29 ปี ร้อยละ 59.5 โดยเฉลี่ยจะเล่นเกมสัปดาห์ละ 9.2 ชม. ซึ่งเป็นตัวเลขที่น่าตกใจมาก

จากนิยามของ Young (1996) นักจิตวิทยาจากคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนีย ได้ศึกษาลักษณะของการเสพติดอินเทอร์เน็ต และพบว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตมีลักษณะพื้นฐานเหมือนกับการติดการพนัน และได้มีการพัฒนาคำถามเพื่อใช้วัดพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตหากบุคคลใดที่ตอบว่า “ใช่” 5 ข้อขึ้นไปจะถูกระบุว่าเข้าข่ายมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยมีข้อคำถามดังนี้

1. รู้สึกถูกรบกวนงาโดยอินเทอร์เน็ตหรือไม่(มีการคิดคำนึงถึงเรื่องที่ผ่านมาในกิจกรรมในอินเทอร์เน็ตและคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอินเทอร์เน็ต)
2. รู้สึกต้องการใช้อินเทอร์เน็ตในเวลามากขึ้น เพื่อตอบสนองความพอใจหรือไม่
3. ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้หรือหยุดการใช้อินเทอร์เน็ตได้บ่อยครั้งหรือไม่

4. รู้สึกหมกหมัว โมโห โกรธ รู้สึกกดดัน กระสับกระส่ายเมื่อต้องหยุดใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
5. ใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจเอาไว้หรือไม่
6. สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคม หน้าที่การงาน การเรียนหรือโอกาสต่างๆ เพราะการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
7. โกหกหรือปกปิดครอบครัว เพื่อนหรือบุคคลรอบข้างเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
8. ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นหนทางหลีกเลี่ยงปัญหาหรือบรรเทาผ่อนคลาย อารมณ์ ความรู้สึกกดดันหมกหมัวหรือไม่

ดังนั้นพฤติกรรมทั้ง 8 ข้อข้างต้นจึงสะท้อนถึงอาการของบุคคลที่ติดสื่ออินเทอร์เน็ตได้หากบุคคลใดมีพฤติกรรมมากกว่า 5 ข้อดังกล่าว

ศูนย์ความเป็นเลิศด้านชีววิทยาศาสตร์ (TCELS) โดยศูนย์เวชศาสตร์อายุรวัฒน์นานาชาติ (2556) พบว่าเยาวชนเข้าถึงบทบาทในเกม ละคร แล้วลอกเลียนแบบ ก่อให้เกิดอันตรายต่อชีวิตตนเอง ขำวปัญหาสังคมหลากหลายรูปแบบ สะท้อนพฤติกรรมรุนแรงที่ได้ตัวอย่างมาจากละคร เกม หรือรายการโชว์ทางฟรีทีวี จากงานวิจัยทางวิชาการ อธิบายได้เป็น 7 ปรากฏการณ์ ประกอบด้วย

1. ปรากฏการณ์กระจกเงา (Mirror neuron) คือการเรียนรู้ของสมองโดยการจำลองภาพขึ้นมา เพื่อการจดจำที่แม่นยำขึ้น แต่ขณะเดียวกันภาพที่สร้างขึ้นสมจริงและถูกปลูกฝังบ่อยๆ การแยกแยะออกจากความเป็นจริงจะทำได้ยาก โดยเฉพาะเด็ก
2. ปรากฏการณ์จิตวิทยาหมู่ (Mast psychology) มีผู้นำหรือผู้ชักนำกลุ่มให้มีพฤติกรรมเลียนแบบ ดังนั้นในการดูละครหรือโฆษณาจำเป็นต้องมีภาพที่ตีออกมาบ้าง เพราะข้อดีของจิตวิทยาหมู่ คือ ถ้ามีผู้นำที่ดีก็จะสร้างให้เป็นพลังช่วยเหลือสังคมที่สำคัญได้
3. ปรากฏการณ์ติดสังคมออนไลน์ไม่อยู่ในโลกความเป็นจริง เป็นปัญหาที่ทำให้คนยุคใหม่ด้อยมนุษยสัมพันธ์ไปส่วนหนึ่ง เพราะอยู่ติดกับหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทำให้การปฏิสัมพันธ์โดยตรงเช่น การสัมผัส การแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง กับคนอื่นน้อยลง มีปัญหาเรื่องการคบคนหรือมีนิสัยก้าวร้าวได้
4. ไม่ค่อยอ่านหนังสือ การอ่านช่วยแก้ปัญหาคอขวดและติดจอได้มาก เพราะการอ่านทำให้สมองได้คิด ฟังจิตให้ใช้จินตนาการในการสร้างภาพ ส่งเสริมทั้งปัญญาและสมาธิ
5. บ้านไม่อบอุ่น แต่ไม่ใช่ว่าปัจจัยหลักเพราะคนที่เกิดมาในครอบครัวที่ไม่อบอุ่นแต่เรียนรู้ที่จะคบเพื่อน เรียนรู้ที่จะใช้ชีวิต ก็เป็นคนดีอยู่มาก ข้อนี้อยากเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของ

การดูแลกันอย่างใกล้ชิด ไม่ใช้โทรศัพท์มือถือ เป็นผลให้เด็กเลียนแบบกับเพื่อนหรือกับตัวเอง หรือปล่อยให้เด็กอยู่แต่ในร้านเกม

6. สนใจแต่วัตถุภายนอก พ่อแม่บางคนตอบสนองความต้องการของลูกด้วยการป้อนวัตถุและสั่งสอนให้เป็นคนดีแต่ที่ให้ได้คือ เวลา ผลลัพธ์คือได้เด็กที่โอเคสูง แต่โอเคต่ำ ก้าวร้าว อารมณ์รุนแรง ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนที่ทำได้ง่ายในปัจจุบัน

7. บอกรักออนไลน์ เป็นโรคของคนรุ่นใหม่ที่ใช้สมาร์ทโฟนสื่อความรู้สึกทั้งส่งข้อความ แชต เฟสบุค จนลืมนั่งดูหน้าจ้องตากันด้วยความรัก ทำให้ความสัมพันธ์จางลงได้

รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2553 ซึ่งการสำรวจนี้ เป็นการสำรวจออนไลน์ ที่เนคเทคจัดทำอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลลักษณะพฤติกรรม และความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในด้านต่างๆ สำหรับใช้เป็นแนวทางเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับการพัฒนาอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยต่อไป ซึ่งในปี 2553 มีผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถามทั้งหมด 14,067 คน และมีคำถามพิเศษเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่โดยมีผลการสำรวจที่น่าสนใจสรุปได้ดังนี้

การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ประจำปี 2553 พฤติกรรมทั่วไป ผู้ตอบระบุว่าใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้านมากที่สุดเฉลี่ยแล้วคิดเป็นปริมาณการใช้ร้อยละ 54.3 ซึ่งคล้ายคลึงกับการสำรวจปีที่ผ่านมา รองลงมาคือการใช้จากสถานที่ทำงาน คิดเป็นปริมาณการใช้ร้อยละ 39.8 โดยช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดยังคงอยู่ในช่วงเวลา 20.01 น. – 24.00 น. ร้อยละ 37.3

สำหรับกิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ต ผลการสำรวจในปีนี้มีเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อย โดยผู้ตอบแบบสำรวจระบุว่ากิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือการรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ร้อยละ 26.1 ขณะที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังคงให้ความสำคัญกับการติดตามข่าวผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับที่สามและมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 14.1 จากเดิมร้อยละ 9.3 และเมื่อวิเคราะห์กิจกรรมที่ทำมากที่สุดจำแนกตามอายุ พบว่า กลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี มีแนวโน้มทำกิจกรรมด้านการบันเทิง โดยในปีนี้มีสัดส่วนการอ่าน และแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ดและการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่นๆ

กล่าวโดยสรุปจากการสำรวจงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อยังพบว่า ไม่มีงานวิจัยใดที่ศึกษาประเด็นการรับรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อของคนในสังคมไทย เพื่อให้การรู้เท่าทันสื่อพัฒนาไปได้อย่างมากขึ้นและถูกต้องเหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมไทย โดยงานวิจัยเกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อที่ผ่านมามีส่วนใหญ่งทำให้เราเห็นว่าควรมีการเรียนการสอนให้ประชาชนรู้เท่าทันสื่อ เช่นการศึกษาของ ฟารีดา เตชะวรินทร์เลิศ (2548) ที่แสดงให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อมีประโยชน์ต่อประชาชน เนื่องจากพบว่า การรับรู้ของผู้ที่มีความรู้เท่าทันสื่อมากจะได้รับอิทธิพลจากการกำหนดกรอบการ

ตีความตื้นน้อยกว่า และ ระดับความรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาไทยยังอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจเป็นต้น อีกทั้งแนวทางในการแก้ปัญหาของสื่อ ยังมีข้อเสนอแนะเพียงให้มีการเรียนการสอนในโรงเรียน ใช้นโยบายการปิดกั้นและจำกัดการเข้าใช้สื่อ โดยการทำงานของระบบ หรือจากกฎระเบียบ ที่เกิดขึ้นโดยรัฐ แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์ที่เสนอแนะการรู้เท่าทัน โดยใช้แนวคิดที่เกิดขึ้นจากภายใน ให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่สามารถสร้างความตระหนักและปัญญาด้วยตัวเอง จึงเป็นส่วนหนึ่งของประเด็นที่มาของงานวิจัยเรื่องนี้

ตอนที่ 3 จิตตปัญญาศึกษา

3.1 นิยามของจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education)

สมสิทธิ์ อัสครนธิ (2552) กล่าวว่า Contemplative Education ถูกใช้ในความหมายต่างๆ ตามยุคสมัย ทั้งนักปรัชญา เทวนิยม จนถึงนักการศึกษาในปัจจุบันซึ่งแต่เดิมมาจากคำภาษาละตินว่า Contemplatio ซึ่งมีความหมายสอดคล้องกับคำว่า Theoria ในภาษากรีก ทั้งสองคำนี้มีความหมายถึงการอุทิศตนอย่างสมบูรณ์ต่อการปฏิบัติเพื่อธรรมชาติของความเป็นจริงปรากฏเปิดเผย หรือการแสดงออกมา สำหรับผู้บัญญัติความหมาย เช่น ไพธากอรัส (Pythagoras, 570-495 ปีก่อนคริสตกาล) นักปรัชญาผู้บัญญัติคำว่า Philosophy ขึ้นเป็นครั้งแรก ได้ก่อตั้งชุมชนจิตตปัญญา (Contemplative Community) ขึ้นทางตอนใต้ของอิตาลี ซึ่งเป็นทั้งชุมชนเชิงศาสนาและเชิงวิทยาศาสตร์ โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญต่อคณิตศาสตร์เป็นอย่างมาก ส่วนออริเก็น (Origen) ให้แนวคิดว่าจิตตปัญญาศึกษาเป็นการรวมวิทยาศาสตร์และจิตวิญญาณเข้าด้วยกัน

ในประเทศไทย กลุ่มจิตวิวัฒน์ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ที่สนใจเรื่องการขับเคลื่อนสังคมสู่จิตสำนึกใหม่ (New Consciousness) อย่างจริงจัง มีส่วนสำคัญในการสนับสนุนให้นำกระบวนการเชิงจิตตปัญญาเข้าไปใช้ในการเรียนการสอน ทั้งในและนอกระบบการศึกษา กลุ่มนี้มาประชุมร่วมกันเพื่อผลักดันเรื่องนี้ให้เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยรวมตัวกันเป็นเครือข่ายจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education Network) ในปี พ.ศ. 2549 โดยคำว่า “จิตตปัญญาศึกษา” เป็นคำแปลจากคำว่า “Contemplative Education” ที่แปลโดย สุมน อมรวิวัฒน์ (2549) ซึ่งอาศัยคำอธิบายที่ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านได้พิจารณาร่วมกันว่า หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ การศึกษาที่เน้นการพัฒนาในด้านในอย่างแท้จริงเพื่อให้เกิดความตระหนัก ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านได้พิจารณาร่วมกันว่า หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ การศึกษาที่เน้นการพัฒนาในด้านในอย่างแท้จริงเพื่อให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆ โดยปราศจากอคติ เกิดความรัก ความเมตตา อ่อนน้อมต่อธรรมชาติ มีจิตสำนึกส่วนรวม และสามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตอย่างสมดุล Contemplative ที่แปลโดยคำนิยามของ วิจักขณ์ พานิช (2550) ว่า

“ที่ใคร่ครวญครุ่นคิดคำนึงด้วยใจโดยแยบคาย” และหากเปรียบยังภาษาบาลีที่ว่า “โยนิโสมนสิการ” (การพิจารณาโดยแยบคาย) ซึ่งทั้งสองคำจากสองภาษาต่างให้ความหมายเดียวกัน ส่วนคำว่า education ในทางพุทธศาสนา คำว่าศึกษาหรือสิกขาหมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ก่อปรด้วยความพร้อมพรังใน สติ สมาธิ และปัญญา ไม่แยกขาดออกจากกัน contemplative education จึงหมายถึง การเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (วิจักขณ์ พานิช, 2550) โดยเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ที่ได้ความรู้จากประสบการณ์ เพราะความรู้ที่แท้จริงนั้น คือประสบการณ์ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัว และเมื่อเพิ่มมิติของการใคร่ครวญด้วยใจ จะทำให้สัมผัสได้ถึงคุณค่าและความงาม ซึ่งการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญจะเกิดขึ้นได้ด้วยสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ด้านใน ทำให้เรียนรู้ที่จะรัก เรียนรู้ที่จะให้ เรียนรู้ที่จะยอมรับความหลากหลายทางความคิดมากขึ้น นำไปสู่ความตั้งใจที่จะทำประโยชน์เพื่อผู้อื่น กระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ลักษณะ คือ

1. การฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep Listening) หมายถึง ฟังด้วยหัวใจ ด้วยความตั้งใจ อย่างสัมผัสได้ถึงรายละเอียดของสิ่งที่เราฟังอย่างลึกซึ้ง ด้วยจิตที่ตั้งมั่น ในที่นี้ยังหมายถึง การรับรู้ในทางอื่น ๆ ด้วย เช่นการมอง การอ่าน การสัมผัส ฯลฯ

2. การน้อมสู่ใจอย่างใคร่ครวญ (Contemplation) เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากการฟังอย่างลึกซึ้ง กอปรกับประสบการณ์ที่ผ่านเข้ามาในทางอื่นๆ เมื่อเข้ามาสู่ใจแล้ว มีการน้อมนำมาคิดใคร่ครวญอย่างลึกซึ้ง ซึ่งต้องอาศัยความสงบเย็นของจิตใจเป็นพื้นฐาน จากนั้นก็ลงนำไปปฏิบัติ เพื่อให้เห็นผลจริงที่จะเป็นการพอกพูนความรู้เพิ่มขึ้นในอีกระดับหนึ่ง การน้อมสู่ใจอย่างใคร่ครวญ ในภาษาละติน คือ Contemplari ซึ่งหมายถึง การสังเกต การพิจารณาไตร่ตรอง หรือการจ้องมองอย่างตั้งใจ (to observe, consider or gaze attentively) (Haynes, 2005)

3. การเฝ้ามองเห็นตามที่เป็นจริง (Meditation) การปฏิบัติธรรมหรือการภาวนา คือ การเฝ้าดูธรรมชาติที่แท้จริงของจิต นั่นคือ การเปลี่ยนแปลง และสภาวะของการเป็นกระแสแห่งเหตุปัจจัยที่เลื่อนไหลต่อเนื่อง การปฏิบัติภาวนาฝึกสังเกตธรรมชาติของจิต จะทำให้เราเห็นความเชื่อมโยงจากภายในสู่ภายนอก เห็นความเป็นจริงที่พ้นไปจากอำนาจแห่งตัวตนของตน ที่หาได้มีอยู่จริงตามธรรมชาติ เป็นเพียงการเห็นผิดไปของจิตเพียงเท่านั้น

นัยที่ซ่อนอยู่ของคำๆ นี้จึงไม่ได้เพียงแต่แสดงถึงรูปแบบของการศึกษา หรือ ระบบการศึกษา แต่เน้นไปที่ "กระบวนการ" คำๆ นี้เหมือนเป็นการจุดประกายความหมายใหม่ ให้เราย้อนกลับไปหาราก คุณค่า และความหมายที่แท้จริงของการเรียนรู้ ที่มีผลระยะยาวต่อชีวิตของคนๆ หนึ่งทั้งชีวิต Contemplative education สะท้อนให้เห็นกระบวนการ ความเป็นพลวัตไม่หยุดนิ่ง ในสังคมแห่งโลกาภิวัตน์ มนุษย์ทุกคนมีศักยภาพของการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญเหมือนกันหมด ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ คนจน คนรวย คนบ้านนอก คนกรุง คนต่างชาติต่างวัฒนธรรม คนทุกคน

ต่างมีธรรมชาติของจิตแบบเดียวกัน เป็นจิตใจที่สามารถเป็นอิสระจากภาพลวงตาของอัตตาตัวตน ก้าวพ้นสู่การสัมผัสความดี ความงามและความจริง จนก่อให้เกิดความสุขสงบเย็นอย่างยั่งยืนภายใน

วิจักขณ์ พานิช (2550) มองถึงปัญหาของการศึกษาคือการเอาตำราเป็นที่ตั้ง พยายามจะยกย่องคนเก่ง คนฉลาด ในขณะที่เดียวกันก็คิดกันคนที่ด้อยกว่าว่าโง่ ทางที่ถูกต้องไม่เอาความรู้ในตำราเป็นตัวตั้ง แต่ต้องเป็นความรู้ทางปัญญาที่จะเกิดขึ้นได้ก็ด้วยการเชื่อมโยงกันในสามภาค คือ ภาควิชาความรู้ ภาควิชาชีพ และภาคจิตวิญญาณ ทั้งนี้ลักษณะของการเชื่อมโยง มิได้เป็นการสร้างสะพานเชื่อม โดยที่ยังมองสามเรื่องแยกขาดออกจากกัน หากเราเข้าใจ และได้สัมผัสกับกระบวนการการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ เราจะเห็นได้ชัดเจนถึงความเชื่อมโยงของการเรียนรู้ เพราะความรู้ที่แท้จริงนั้น คือประสบการณ์ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นการได้รู้จักเพื่อนใหม่ การเดินทางท่องเที่ยวไปยังที่ที่เราไม่เคยไป การอ่านหนังสือดีๆ สักเล่ม การได้คุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนรอบข้าง และเมื่อเราเพิ่มมิติของการใคร่ครวญด้วยใจ เราจะสัมผัสได้ถึงคุณค่า และความงามที่ทำให้จิตใจของเราขยายขึ้น เรียนรู้ที่จะรัก เรียนรู้ที่จะให้ เรียนรู้ที่จะยอมรับความหลากหลายทางความคิดมากขึ้น อันเป็นผลมาจากอัตตาตัวตนที่ลดลง กระบวนการการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ จึงนำไปสู่ความตั้งใจที่จะทำประโยชน์เพื่อผู้อื่น ดำรงชีวิตเพื่อให้เกิดคุณค่าแก่คนรอบข้างอย่างแท้จริง ในขณะที่กระบวนการเรียนรู้ในภาควิชาความรู้เกิดขึ้นตลอดเวลา เป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ และกระบวนการมากกว่าการท่องจำจากตำรา เมื่อความรู้ได้แตกยอดงอกงามขึ้นภายในใจจนถึงจุดหนึ่ง เสียงข้างในจะบอกเราให้เข้าใจถึงความหมายของการเรียนรู้ในภาควิชาชีพในแง่มุมที่ต่างออกไป นั่นคือ งานหรือการประกอบอาชีพ แท้จริงผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ นำมาซึ่งความตั้งใจ ที่จะทำประโยชน์ต่อผู้อื่น ก่อให้เกิดพลังสร้างสรรค์ในด้านที่ตนถนัด เป็นการทำงานด้วยความสนุก ด้วยความรัก ด้วยความดีไปพร้อมๆ กัน เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดสุขภาวะทางจิตวิญญาณ ซึ่งก็คือการเกิดขึ้นของความร่าเริงของจิตที่ขยายกว้าง (จารุพรรณ กุลดิลก, 2552)

การเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่พร้อมด้วยศีล สมาธิ อันเป็นรากฐานของการกำหนดความรู้ นั่นคือปัญญา จึงเป็นวิชาที่สามารถ แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนรู้ของมนุษย์อย่างได้ผล เนื่องจากปัญหาของมนุษย์ ที่พบเห็นอยู่เสมอ คือในบางครั้งคนเก่งอาจตัดสินใจทำอะไรลงไปโดยหลงลืมแง่มุมของจริยธรรม หรือคนมีจริยธรรมอาจขาดศิลปะในการทำงานให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม โดยรวมเป็นผลมาจากการศึกษาอย่างแยกส่วนวิชาความรู้กับความจริงของชีวิตถูกสอนแยกกันโดยสิ้นเชิง เราจึงไม่รู้ว่าคุณค่าของความเป็นมนุษย์ที่แท้คืออะไร คุณภาพด้านนอก และด้านในของมนุษย์จึงไม่สอดคล้องกลมกลืนไปด้วยกัน ภายใต้อารมณ์กระแสหลักทั้ง 2 สายในปัจจุบัน คือ บัณฑิตเสรีนิยมและสังคมนิยมที่ต่อต้านการแบ่งแยกชนชั้น ซึ่งต่างพัฒนาไปคนละทิศอย่างสุดขั้ว จึงล้วนไม่สามารถทำให้มนุษย์พบกับอิสรภาพอย่างแท้จริง

ได้ และหาก ปราศจากการใคร่ครวญอย่างจริงจัง ย่อมจะปักใจเชื่อไปตามกระแสใดกระแสหนึ่งอย่างสุดโต่ง

ดังนั้น หนทางที่ตรงและเร็วที่สุดในการทำให้มนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขคือ การปฏิวัติการเรียนรู้ของมนุษย์ทั้งหมด เพื่อบ่มเพาะให้เป็นทั้งคนเก่งและคนดี ซึ่งในที่นี้หมายถึงเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ที่ตนศึกษาอย่างถ่องแท้ สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ ต้องมีการพัฒนาคุณภาพขั้นพื้นฐานของมนุษย์ในระดับจิตวิญญาณหรือจิตสำนึกใหม่ ที่รู้จักรับผิดชอบต่อการดำรงอยู่ของสังคมและมีหัวใจที่จะดูแลโลกให้ร่วมเย็นเป็นสุขสืบไป จิตตปัญญาศึกษา (จักรพงษ์ ทองผาย, 2552) จึงเป็นการศึกษาที่เน้นการพัฒนาจิตใจ ซึ่งเป็นคุณภาพด้านในของมนุษย์ เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆ โดยปราศจากอคติ รวมถึงการฝึกฝนในเรื่องของจิตใจ การฝึกสติ สมาธิ ให้เกิดปัญญา ซึ่งเป็นเรื่องที่เหมาะสมควรปฏิบัติควบคู่ไปกับวิชาในห้องเรียน เพื่อให้เกิดการเปิดรับข้อมูลหรือความรู้อย่างเต็มที่ สุขภาพกายและใจจะดีขึ้น ผลการเรียนรู้ย่อมจะดีขึ้นด้วย เรียกว่าเรียนอย่างมีความสุข เช่นเดียวกับที่ วิศิษฐ์ วังวิญญู (2550) กล่าวถึงการศึกษานักเรียนว่า เด็กจะเรียนจากการลงมือทำผ่านประสบการณ์จริงมากกว่าการเรียนจากนามธรรม (หรือทฤษฎี) การเรียนจะเกิดจากความรู้สึกลอยๆ เรียนรู้จริงๆ โดยที่ไม่บังคับ เรียนรู้อย่างสนุกสนานและปราศจากความกลัว และที่สำคัญคือเน้นความสำคัญของเวลา ที่มีคุณภาพระหว่างคนในครอบครัว การรับฟังอย่างไม่ตัดสิน เน้นถึงการใช้ชีวิตแบบพึ่งตัวเอง และเรียนรู้เพื่อการพัฒนาปัญญา 3 ฐาน ปัญญากาย ปัญญาอารมณ์ และปัญญาความคิด มีความพยายามของกลุ่มคนหลายกลุ่มทั่วโลก ที่ร่วมกันพัฒนาวิธีการเรียนรู้ของมนุษย์ให้สามารถเลือกใช้ชีวิตการต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ มาประสาน เชื่อมโยงกันอย่างชาญฉลาด เพื่อแก้ไขในสิ่งที่มนุษย์เคยทำผิดพลาดไว้กับโลก และสิ่งแวดล้อม เรียนรู้ที่จะอยู่กับธรรมชาติและเพื่อนมนุษย์อย่างอ่อนน้อม อ่อนโยน วิชาเหล่านี้รวมเรียกว่าจิตตปัญญาศึกษา หรือการศึกษาที่เน้นการพัฒนาจิตใจ ซึ่งเป็นคุณภาพด้านในของมนุษย์ เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆ โดยปราศจากอคติ ไม่แบ่งแยกหรือตัดสิน ถูก-ผิด ขาว-ดำ ซึ่งการเรียนรู้แบบนี้จะทำให้เกิดความรัก ความเมตตา มีจิตสำนึกต่อส่วนรวมและการร่วมสร้างสังคมพื้นฐานปัญญา (Wisdom-based Society)

การเรียนรู้หลักๆ ของจิตตปัญญาศึกษา คือ ศาสตร์ต่างๆ บนโลกที่สามารถอธิบายความเป็นหนึ่งเดียวของทุกสรรพสิ่ง และทำให้ทุกคนเข้าใจได้อย่างง่าย ๆ แนวคิดเรื่องจิตตปัญญา หรือการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ จึงคาดว่าจะเป็นอีกแนวทางหนึ่งเพื่อบรรลุเป้าหมายของงานวิจัยเรื่องนี้ เพราะในการที่จะเข้าไปศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ และความรู้สึกลึกซึ้งที่ยังลึกลงไปถึงจิตใจ ย่อมต้องอาศัยกระบวนการที่ซับซ้อนและกลุ่มเล็ก จิตตปัญญาศึกษาจึงเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการวิจัยให้คนรู้เท่าทันสื่อของมนุษย์ที่เกิดขึ้นทุกห้วงห้วงหากเราจะสามารถแยกแยะ

และใช้ปัญญาในการสร้างความรู้สามารถพิจารณาอย่างแยกคาง ตามความหมายของ Contemplative และโยนิโสมนสิการแล้วนั้น ย่อมหมายความว่า คนจะหลุดพ้นจากความครอบงำของสื่อและทุกสิ่งได้อย่างเป็นธรรมชาติ

จิตตปัญญาศึกษาเป็นรูปแบบหนึ่งของการศึกษาแบบองค์รวมซึ่งใช้วิธีการที่หลากหลายบนหลักการแห่งการสังเกตภายใน การมีสติกับปัจจุบันและการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ จุดมุ่งหมายคือเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความชัดเจนทางปัญญาและการเปลี่ยนแปลงขั้นพื้นฐานที่มีต่อตนเองและจิตสำนึกต่อส่วนรวม นอกจากนี้หมายถึง การเรียนรู้ด้วยกระบวนการแบบผสมผสาน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงความเจริญงอกงามด้วยการฝึกพิจารณาใคร่ครวญสรรพสิ่งด้วยจิตวิญญาน เพื่อให้จิตใจเกิดความอ่อนนุ่มอ่อนโยน เกิดสุขภาวะและเป็นแนวทางในการค้นหาวิธีการแก้ไขความขัดแย้งด้วยสันติวิธี จิตตปัญญาศึกษาจึงมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาจิตใจผู้เรียนให้ตระหนักรู้ถึงคุณค่าของสรรพสิ่งโดยไม่ถือคติและการแบ่งแยกกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นจึงก่อให้เกิดความรัก ความเมตตา เกิดจิตสำนึกต่อส่วนรวมและความร่วมมือเพื่อสร้างสรรค์สังคมพื้นฐานปัญญา

นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน เช่น ศิลปะ ดนตรี กิจกรรมอาสาสมัคร กิจกรรมไดอะล็อก (การสนทนาที่เน้นการฟังอย่างไม่ตัดสิน เกิดสติและปัญญาร่วมกัน ในวงสนทนา) เป็นต้น การรีทริท (Retreat) หรือการปลีกวิเวกเพื่อไปรู้จักตนเอง ซึ่งกำลังเป็นที่นิยม เพราะในภาวะที่จิตสงบ ไม่คิดฟุ้งซ่าน อาจพบคำตอบต่อปัญหาได้อย่างน่าอัศจรรย์ ตัวอย่างเช่น การคิดค้นระบบการร่อนลงจอดของยานอวกาศบนดาวอังคาร ของ ดร.อาจอง ชุมสาย ณ อยุธยา ท่านกล่าวว่า “ในขณะที่เกิดปีงความคึกขื่นมานั้น จิตของท่านสงบว่าง ก่อให้เกิดปัญญานั่นเอง” กิจกรรมรีทริทนี้ กำลังได้รับความนิยมสนใจทั่วโลก และหากเยาวชนของชาติมีโอกาสฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ย่อมจะเป็นเรื่องดีไม่น้อย

มหาวิทยาลัยชั้นนำของโลกเช่น ฮาร์เวิร์ด โคลัมเบีย แมสซาชูเซตส์ ฯลฯ ได้นำเรื่องของจิตตปัญญาศึกษาบรรจุเข้าไปในหลักสูตรในสาขาวิชาต่างๆ แล้ว รวมทั้งสถาบัน The Center for Contemplative Mind in Society ซึ่งเกิดขึ้นจากการรวมตัวกันของศาสตราจารย์ชื่อดังจากมหาวิทยาลัยต่างๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้นำเรื่องเหล่านี้ไปใช้ประกอบในการเรียนการสอน และการอบรมทางวิชาการอย่างเป็นระบบ นักศึกษาสามารถฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ การใคร่ครวญอย่างสม่ำเสมอ จนสุดท้ายจะเข้าใจคุณค่าของวิชาชีพได้ด้วยตนเองจริงๆ เกิดความเข้มแข็งและความมั่นใจในการใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเอง ผู้อื่น และสิ่งแวดล้อม

ขณะนี้ได้เกิดภาคีการเรียนรู้จิตตปัญญาศึกษาขึ้นในประเทศไทยแล้วเช่นกัน โดยความร่วมมือของหลายองค์กร เช่น สถาบันอาศรมศิลป์ โรงเรียนรุ่งอรุณ โรงเรียนสัตยาไส สถาบันขวัญเมือง เสมสิกาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โครงการจิตวิวัฒน์ (แผนงาน

พัฒนาจิตเพื่อสุขภาพ มูลนิธิสคศรี-สฤษดิ์วงศ์) มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และมหาวิทยาลัยมหิดล ฯลฯ เนื่องจากรากฐานทางวัฒนธรรมที่แท้ของสังคมไทยเป็นเรื่องเดียวกันนี้เอง ดังนั้นการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ รวมทั้งการวิจัยจึงเป็นเรื่องไม่ยากนัก อีกทั้งผู้ทรงคุณวุฒิทางการศึกษา หลายคนมีความตระหนักแล้วว่า ถึงเวลาที่คนไทยควรจะกลับมาเรียนรู้ภูมิปัญญาดั้งเดิมของบรรพบุรุษ เพราะเรามีประเพณีและกิจกรรมมากมายที่งดงามและส่งเสริมต่อการพัฒนาจิตใจ หากสามารถนำมาประยุกต์เชื่อมโยงให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน มีการอธิบายให้ชัดเจนโดยใช้ศาสตร์ใหม่ๆ ชุดคำใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นบนโลก จะทำให้คนเป็นอันมากสามารถมองเห็นและเข้าใจได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น และย่อมจะเกิดผลต่อการพัฒนาความรู้ให้ไปในทิศทางที่ถูกต้อง ที่ลดการทำลายสิ่งแวดล้อม และการทำร้ายทำลายกัน แต่เกิดเป็นทางออกที่แสดงถึงปัญญาร่วมของมนุษย์ในที่สุด (จารุวรรณ กุลคิลก, 2552)

สภามหาวิทยาลัยมหิดลจึงได้มีมติให้จัดตั้งศูนย์จิตตปัญญาศึกษาขึ้นในมหาวิทยาลัยมหิดล วันที่ 19 กรกฎาคม พ.ศ. 2549 โดยมีพันธกิจในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และร่วมขับเคลื่อนกับภาคประชาสังคมที่มุ่งเน้นการพัฒนาความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ รวมถึงการพัฒนากระบวนการและวิธีการเรียนรู้ด้านจิตตปัญญาศึกษา ทั้งในการจัดการเรียนการสอนในระดับบัณฑิตศึกษา การวิจัย และฝึกอบรมโดยร่วมมือกับสถาบันและองค์กรต่าง ๆ รวมถึงการพัฒนาสื่อและสร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านจิตตปัญญาศึกษากับองค์กรและหน่วยงานต่างๆทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ เครือข่ายที่ทำงานด้านจิตตปัญญาศึกษากลุ่มอื่น ๆ ยกตัวอย่างเช่นสถาบันการศึกษาศรีดาลัยเสถียรธรรมสถาน สถาบันขวัญเมืองเสมสิกขาลัย และสถาบันอาศรมศิลป์เป็นต้น ทั้งนี้เป้าหมายที่แท้ของการศึกษาคือการเปลี่ยนผู้เรียนจากผู้ไม่รู้ ผู้รู้ และผู้เป็นที่เห็นได้จากการมีวิถีคิด จิตสำนึกที่เปลี่ยนแปลงไปจากเมื่อตอนที่ยังไม่รู้และเกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมแต่ก็เป็นที่น่าเสียดายว่าการศึกษาที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนั้นสร้างผู้เรียนให้เป็นเพียงผู้จำวันเป็นเพียงการจำเพื่อไปสอบ สร้างให้ผู้เรียนมีสภาพเป็นดาราที่เดินได้โดยไม่ได้นำเอากระบวนการ “การเปลี่ยนคนสร้างสรรค์สังคม” มาเป็นเป้าหมายสำคัญของการศึกษาคำถามที่เกิดตามมาคือหากการศึกษาที่เป็นอยู่พาเราไปสู่ทางออกของปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ไม่ได้หน้าซำกลับยังสร้างปัญหาใหม่เพิ่มขึ้นไปเรื่อยๆ

เพราะวิถีของการศึกษาในยุคปัจจุบันเป็นการศึกษาที่สร้างให้คิดแบบแยกส่วน หล่อหลอมให้คนมีจิตสำนึกการแข่งขัน และยึดเอาตนเอง หรือหมู่พวกของตนเป็นศูนย์กลาง สารพันปัญหาที่มีดีกรีความรุนแรงระดับโลกที่เกิดขึ้นอยู่ในขณะนี้ เช่น ภาวะโลกร้อนเป็นปัญหาสิ่งแวดล้อม ในขณะที่วิกฤติแฮมเบอร์เกอร์เป็นปัญหาเศรษฐกิจ ส่วนปัญหาความแตกต่างทางความคิดทางการเมืองจน

กลายเป็นความแตกแยกก็เป็นปัญหาที่พบได้ทั้งในระดับประเทศ หรือในระดับบุคคล ก็ยังพบว่าคนในยุคนี้ “ทุกข์ง่าย สุขยาก” ทั้งนี้ล้วนเกิดขึ้นมาจากการที่ปัจเจกบุคคลขาดสำนึกที่ค้ำจุน และขาดซึ่งความตระหนักถึงภาวะหน้าที่ของตนที่มีต่อมวลมนุษยและสรรพสิ่งในธรรมชาติ ด้วยเหตุนี้ การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) จึงเกิดขึ้นเพื่อผ่าทางตันให้กับปัญหาที่คุณเหมือนจะไร้ทางออก หากเรายังคิดและทำไปบนกระบวนทัศน์เดิม หากมนุษย์สักคนมีความสุขอยู่กับ การได้เสพวัตถุและนี่ก็อยู่แต่เพียงว่ามีวัตถุพร้อมเป็นวิธีที่ทำให้เขามีความสุข เป้าหมายของการมีชีวิตอยู่ก็คือ การเสพสุขจากวัตถุไปเรื่อย ๆ ด้วยความหิวกระหาย และเมื่อใดก็ตามที่เขาหรือเธอคนนั้นลุ่มลึกลงมาว่าเกิดค้นพบว่า ความจริงแล้ว “ชีวิตเรัจกรวาลเป็นหนึ่งเดียวกัน เมื่อหายใจเข้าจักรวาลทั้งหมดก็มาเชื่อมกับตัวเรา หายใจออกตัวเราก็ก็นำไปเชื่อมกับจักรวาลทั้งหมด” จะเกิดความรู้สึกนึกคิดใหม่อย่างสิ้นเชิง อย่างที่เรียกว่าจิตเปลี่ยน หรือบางคนเรียกว่าเกิดจิตสำนึกใหม่ (New Consciousness) มีความสุขอย่างลึกถ้ำ มีพลังค้ำความงามในสรรพสิ่ง และมีความรักอันไพศาลในสภาพที่มีความสมบูรณ์เป็นตัวเองอย่างนี้ วัตถุนิยมบริโภคนิยมก็ยุติลง

กระบวนการศึกษาเพื่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจึงเน้นให้ผู้เรียนไปกับความจริงสูงสุด ที่เมื่อเข้าถึงแล้วจะก่อเกิดอิสรภาพความสุข ความรักเพื่อมนุษยและธรรมชาติ อันเป็นไปเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ การศึกษาเช่นนี้จึงเป็นการศึกษาที่ต้องพัฒนามนุษย์อย่างเป็นองค์รวม เพื่อให้ เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และส่งผลต่อชีวิตด้านในของผู้เรียนจนกระทั่งเกิดการเปลี่ยนแปลงผ่านวิธีการหลักที่ใช้ คือ การสร้างความรู้เชิงประจักษ์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน จากการมีประสบการณ์ตรง ด้วยการทำสมาธิและวิปัสสนาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้ผ่านการฝึกฝนทางกาย ยกตัวอย่างเช่น ชี่กง โยคะ การเคลื่อนไหวร่างกายแบบต่าง ๆ การเรียนรู้ผ่านการทำงานศิลปะรูปแบบต่าง ๆ การใคร่ครวญทางความคิดโดยอาศัยประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นบทเรียน ตลอดจนการเข้าร่วมในประสบการณ์ต่างๆทางสังคมและในชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม ที่ทำหน้าที่ในการเปลี่ยนผ่านขั้นตอนสำคัญในแต่ละช่วงชีวิตของทั้งบุคคลและกลุ่ม สังคมมาตั้งแต่ครั้งโบราณ หากจะกล่าวโดยย่อแล้ว จิตตปัญญาศึกษาเป็นหนึ่งในวิธีการเรียนรู้ที่นำผู้เรียนไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่มีลักษณะพิเศษคือ มุ่งไปที่การพัฒนาชีวิตโดยการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกจากรากฐานของการปฏิบัติและฝึกฝนจริง (ธวัชชัย กาญจนะทวีกุล, 2554: 15)

3.2 หลักการพื้นฐานของการจัดกระบวนการจิตตปัญญาศึกษา

หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของการสอนแบบจิตตปัญญา เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนการสอนต้องตอบสนองความรู้สึกและความต้องการของผู้เรียนสร้างความเข้าใจและตระหนักรู้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ อยู่เสมอปัจจัยหลักของการสอนคือ ผู้สอนที่ดีต้องสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนได้ตามจุดประสงค์ของการสอนทำให้ผู้เรียนมีความสุข

ใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องและการสอนต้องตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของผู้เรียน ที่ด้านอารมณ์ และสังคมครูต้องให้ความสำคัญต่อผู้เรียน

หลักการพื้นฐานของการจัดกระบวนการจัดปัญหา ซึ่งสังเคราะห์ออกมาได้เป็น “หลัก จัดตปัญหา 7” หรือเรียกในชื่อย่อภาษาอังกฤษว่า 7 C’s (ธนา นิลชัยโกวิทย์ และอดิสร จันทรสุข, 2552)

1. หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (Contemplation) คือ การเข้าสู่สภาวะจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ เข้าถึงศักยภาพภายในของตน เพื่อนำคุณภาพดังกล่าวไปใช้ใคร่ครวญทั้งในด้านพุทธิปัญญา (Cognitive) ด้านระหว่างบุคคล (interpersonal) และด้านภายในบุคคล (intrapersonal)

2. หลักความรักความเมตตา (Compassion) คือการสร้างบรรยากาศของความรักความเมตตา ความไว้วางใจ ความเข้าใจและการยอมรับ รวมทั้งการเกื้อหนุนซึ่งกันและกันบนพื้นฐานของความเชื่อมั่นในศักยภาพของความเป็นมนุษย์ เพื่อให้เกิดสิ่งแวดล้อมและบริบทที่เกื้อกูลต่อการเรียนรู้

3. หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ (Connection) คือการช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเชื่อมโยงประสบการณ์ในกระบวนการเข้ากับชีวิตได้ นำไปสู่การน้อมนำให้กระบวนการเข้ามาสู่ภายในใจตน (internalization) บูรณาการเข้าด้วยกัน เชื่อมโยงกับชุมชน สอดประสานกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในกระบวนการเรียนรู้

4. หลักการเผชิญความจริง (Confronting Reality) คือ การจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการนำพาตนเองออกจากพื้นที่ปลอดภัยหรือความคุ้นชินเดิม เพื่อเผชิญกับพื้นที่เสี่ยงหรือความไม่คุ้นเคย ซึ่งถือเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับการเรียนรู้ใหม่ๆ อันจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการมองเห็นทั้งความจริงในตนเองและในบริบทแวดล้อม

5. หลักความต่อเนื่อง (Continuity) คือ การสร้างความไหลลื่นของกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เกิดพลังและพลวัตในการเรียนรู้ ที่เอื้อให้ศักยภาพการเรียนรู้ ของผู้เข้าร่วมกระบวนการได้รับการปลดปล่อย จนสามารถบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายในของตนได้อย่างต่อเนื่อง

6. หลักความมุ่งมั่น (Commitment) คือ การสร้างเงื่อนไขให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเกิดความมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง และนำการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการกลับไปบูรณาการในชีวิต เพื่อให้การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงภายในตนดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

7. หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community) คือ ความรู้สึกเป็นชุมชนร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการรวมทั้งผู้วิจัย ที่เกื้อหนุนให้เกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงภายในของแต่ละคน

รวมไปถึงการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่มซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกับชีวิต

3.3 การนำจิตตปัญญาศึกษาใช้ในการจัดการศึกษา

การนำจิตตปัญญาศึกษามาใช้กับการศึกษาในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ เป็นยุทธวิธีการสอน (Teaching Strategy) และการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ไม่ได้สนใจวิธีการสอนใดที่เฉพาะ แต่เน้นเหตุการณ์ที่จะกระตุ้นผู้เรียน (Activating event) ให้เกิดการสะท้อนตนเองเชิงวิพากษ์ (critical reflection) เพื่อการเปลี่ยนแปลงภายในตัวผู้เรียน และการเปิดกว้างที่จะรับฟังความคิดที่หลากหลาย (openness to alternatives) ซึ่งเป็นวิธีที่ยากพอสมควร เพราะจะทำอย่างไรที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกล้นหลาม ในการที่จะรับมุมมองอื่นๆ ที่แตกต่างจากตนเองออกไป เทคนิคที่เขาเสนอไว้คือ การใช้บทบาทสมมติ (role play) เขียนจดหมายหรือบันทึกสั้นๆ การโต้วาทีเชิงวิพากษ์ (critical debates) การอภิปราย (discourse) ที่ทุกคนมีส่วนร่วม (Haynes, 2553: online)

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้มีผลต่อการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจ มีกำลังใจ และความพึงพอใจในการเรียนรู้ สำหรับแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้จิตตปัญญาศึกษา สิ่งแวดล้อมที่สำคัญที่สุดคือ ครูผู้สอน กล่าวคือ ครูจะต้องเป็นผู้ที่มีบทบาทในการให้ความช่วยเหลือ (facilitator) โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดความไว้วางใจและสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างครูและผู้เรียน ยอมรับศักยภาพของผู้เรียนว่าสามารถที่จะพัฒนาตนเองได้ ทั้งนี้เพื่อสร้างชุมชนของผู้รู้ (community of knower) ฉะนั้นการเรียนรู้จะต้องมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ครูจึงช่วยให้ผู้เรียนใช้เหตุผลและเจตคติในการสะท้อนเชิงวิพากษ์ และเรียนรู้ซึ่งกันและกันที่จะยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่นได้อย่างไม่ขัดแย้ง (Susan, 1999)

การนำแนวคิดจิตตปัญญาศึกษาไปใช้ในการจัดการศึกษามีอย่างแพร่หลาย จึงขอยกตัวอย่างแนวทางในการจัดการศึกษา ซึ่งจะสะท้อนถึงผลลัพธ์ที่ได้อย่างไรบ้าง ดังนี้

โรงเรียนสัตยาไส โดยการบริหารงานของ ดร.อาจอง ชุมสาย ณ อยุธยา และซึ่งเป็นการตั้งชื่อตามนักคิดชาวอินเดีย ที่ชื่อ สัตยาไสบาบา ผู้ซึ่งให้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์โรงเรียนนี้ขึ้นว่า “การพัฒนาเรื่องการศึกษา ควรเป็นการศึกษาที่มีคุณธรรมด้วย” จึงเปิดการเรียนการสอนตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการโดยใช้กฎ “ความรัก ความเมตตา” เด็กนักเรียนและคุณครูอยู่ในโรงเรียนเป็นเสมือนครอบครัวใหญ่ ทุกคนดูแลช่วยเหลือกัน มีอาจารย์แลกเปลี่ยนจากต่างประเทศ มาสอนภาษา เปิดทำการเรียนการสอนมากกว่า 17 ปี มี Summer เพื่อให้นักเรียนได้เลือกประเทศที่ต้องการและไปอยู่กับ Host family แลกเปลี่ยนภาษาและวัฒนธรรม โรงเรียนได้เน้นให้เด็กนักเรียนเป็นคนดี ไม่ได้เน้นให้เป็นคนเก่งเพียงอย่างเดียว เพื่อเด็กจะได้เป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต สังคม

ต้องการคนดีและคนเก่ง ควบคู่กันไปคุณธรรม 5 ประการ ซึ่งถือเป็นหลักในการดำเนินชีวิตและดำเนินกิจกรรมทั้งหลายในโรงเรียนสัตยาไส คือ 1) เปรมา (ความรักความเมตตา) 2) สัตยา (ความจริง) (สัตยาไส = มารดาแห่งความจริง) 3) ธรรมา (การประพฤติชอบ) 4) สันติ (ความสงบสุข) 5) อหิงสา (การไม่เบียดเบียน)

จากส่วนหนึ่งจากบทสัมภาษณ์นักเรียน

...เรียนแล้วมี สติ รอบคอบ ดีเพราะมีโอกาเล่นกีฬา และเห็นต้นไม้

และทุ่งหญ้าให้วิ่งเล่น อีกทั้งยังได้ทดลองปลูกข้าว เกษตรกรรม

เห็นความยากลำบากของชาวนาไทย ไม่พกเงิน โทรศัพท์ เพราะเห็นว่า

เป็นสิ่งไม่จำเป็น เห็นเพื่อนตั้งใจเรียนเลยตั้งใจด้วย เคยคิดเกม

แต่กลับมาชอบกีฬามากกว่า เคยสมาธิสั้น ตอนนีฝึกสมาธิ มีสติมากกว่าเดิม...

จากประโยชน์บอกเล่าของผู้เรียนสามารถบ่งบอกถึงความสำเร็จของการจัดการเรียนการสอนในวิธีดังกล่าว ซึ่งอาจจะเป็นตัวอย่างหนึ่งที่นำศึกษาต่อไป (ไพบุลย์ วัฒนศิริธรรม, 2550)

ตัวอย่างหนึ่งของโรงเรียนในต่างจังหวัด โรงเรียนลำปลายมาศพัฒนา จังหวัดบุรีรัมย์ โรงเรียนแห่งนี้เป็นโรงเรียนทางเลือกที่มีชื่อเสียง มีผู้บริหาร และคุณครูจากเขตพื้นที่การศึกษาต่างๆ ทั่วประเทศไปดูงานมากมาย นำไปสู่คำถามท้าทายว่าจะสามารถทำโรงเรียนแบบลำปลายมาศในพื้นที่อื่นๆ ไม่ได้จริงหรือ เป็นโรงเรียนที่ไม่มีการสอบ เป็นโรงเรียนที่ไม่มีเสียงออกเสียงระฆัง เป็นโรงเรียนที่ไม่มีการอบรมหน้าเสาธง เป็นโรงเรียนที่ไม่มีแบบเรียนสำเร็จรูป เป็นโรงเรียนที่ไม่มีการให้ดาวจนนักเรียนบางคนนิยามชื่อโรงเรียนนี้ใหม่ว่า *โรงเรียนนอกกะลา* นักเรียนส่วนใหญ่ของโรงเรียนนี้จะมาจากครอบครัวชาวไร่ชาวนาในเขตจังหวัดบุรีรัมย์ เข้าได้ด้วยการจับสลากเท่านั้น และไม่ต้องเสียค่าเล่าเรียน ร้อยละ 70 มีฐานะยากจน และอีกอย่างน้อย 40 ครอบครัวเป็นเด็กกำพร้า มีเด็กสติปัญญาบกพร่องร่วมเรียนด้วย ผลการประเมินภายนอกจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) ได้มาประเมินโรงเรียนแล้วพบว่าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก 13 มาตรฐาน และอยู่ในเกณฑ์ดี 1 มาตรฐาน ผลการสอบเอ็นที (National Test) พบว่าคะแนนเฉลี่ยด้านภาษาไทย คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ยของประเทศ ทั้งที่โรงเรียนไม่มีสิ่งที่เรียกว่า "วิชาวิทยาศาสตร์" คุณครูของโรงเรียนลำปลายมาศพัฒนาจะใส่ใจในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่นักเรียนเป็นสำคัญ เน้นการเรียนมีความสุขเสียก่อน แล้วค่อยเป็นคนดีและการเรียนเก่งจะตามมาเอง ให้นักเรียนได้เลือกทำในสิ่งที่ตนเองสนใจ เรียนรู้การวางแผน และลงมือทำจริง จากนั้นจึงนำผลงานมาแสดงและแลกเปลี่ยน ช่วยกันประเมินและเรียนรู้การวางแผนอีก เป็นวงจรเช่นนี้เรื่อยๆ ไป เป็นไปตามปรัชญาที่ว่า การเรียนรู้ที่แท้เกิดจากการลงมือทำจริง ซึ่งนำไปใช้กับ กระบวนการเรียนรู้ของครู และนักเรียน อีกทั้งการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองที่ต้องเปลี่ยนเวียน

กันมาสอนวิชาชีพรู้ให้นักเรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคม กับเรื่องง่าย ๆ ที่ผู้ปกครองทำมาเป็นประจำ เช่น ทำกับข้าว ความคาดหวังในการสอบแข่งขันหมดไปแต่มั่นใจในสิ่งที่โรงเรียนทำว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ยั่งยืน (โรงเรียนท่าปลาพัฒนา, 2552: ออนไลน์)

จากตัวอย่างดังกล่าว อาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่พิสูจน์ได้ว่า การศึกษาโดยกระบวนการเรียนรู้แนวคิดปัญหาศึกษามีส่วนที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีการสร้างสรรค์ทางปัญญา ให้ผู้เรียนสามารถตระหนักและหยั่งรู้โดยตัวของผู้เรียนเอง มีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกเท่านั้น เน้นการลงมือปฏิบัติจริง จึงรู้ด้วยตัวเอง และอยู่บนพื้นฐานของปรัชญาโรงเรียน เน้นคุณธรรม และให้ผู้เรียนมีความสุขเสียก่อน ส่วนอื่นๆ จึงตามมา การศึกษาแนวทางของสถานศึกษาทั้งสองเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของการทำวิจัยฉบับนี้ จึงเป็นผลสืบเนื่องที่จะเข้าไปศึกษา เพราะหากต้องการจะเสริมสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่สามารถรู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยีหรือสารสนเทศแล้ว ต้องเข้าไปศึกษาถึงบริบทสิ่งแวดล้อมของตัวผู้เรียนเอง จึงจำเป็นต้องใช้กระบวนการวิจัยอย่าง ชาญฉลาด และเสถียรภาพ นอกจากนี้จะใช้การวิจัยเชิงปริมาณเพื่อหาสถิติของผู้ใช้สื่อแล้วจึงจำเป็นต้องอาศัยจุดเด่นของงานวิจัยเชิงคุณภาพด้วย เพราะหากจะเข้าไปศึกษาสภาพจิตใจ ความหยั่งลึกของความรู้ลึกของคน

3.3.1 องค์ประกอบของการสอนแบบจิตตปัญญาได้แก่ มโนทัศน์ที่ต้องเรียน กิจกรรมการสอนที่มีคุณสมบัติ A B C D P

A = Active Learning (ปฏิบัติการศึกษา)

B = Behaving well (การแสดงออก)

C = Cooperative Learning (การเรียนรู้แบบร่วมมือ)

D = Discovery Learning (การเรียนรู้จากการค้นพบ)

P = Progress (ความก้าวหน้าในการเรียนรู้)

องค์ประกอบที่ 1 มโนทัศน์ที่ต้องเรียน มโนทัศน์ (Concept) หมายถึง ความคิดสำคัญของสิ่งของและเรื่องราวต่างๆ รวมถึงแนวคิดที่สำคัญของเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้น เมื่อครูกำหนดเรื่องที่ต้องสอนได้แล้ว ต้องนำมาเขียนอธิบายมโนทัศน์ของเรื่องที่ต้องเรียนนั้น ว่าคืออะไร ขอบเขตมโนทัศน์ในเรื่องเดียวกันแต่ต่างระดับชั้นจะไม่เหมือนกันองค์ประกอบที่ 2 กิจกรรมการสอนอันหมายถึงกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการศึกษาด้วยการเรียนร่วมมือกับกลุ่มเกิดการค้นพบข้อความรู้และน้อมนำตนเองให้ก้าวหน้าด้วยการเรียนรู้จากกิจกรรมที่ครูจัดให้ตามขั้นการสอนแบบจิตตปัญญา ลักษณะของกิจกรรมการสอนจะมีคุณสมบัติ 5 ประการ คือ

1. เป็นกิจกรรมที่ปฏิบัติการศึกษา
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องแสดงออก
3. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องเรียนแบบร่วมมือ

4. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเรียนจากการค้นพบ

5. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ปฏิบัติการคิด

(Active Learning)

การสอนที่มีประสิทธิภาพต้องเป็นการสอนที่กระตุ้นความใคร่รู้ใคร่เห็นของผู้เรียน การได้หยิบ ได้จับ ได้สัมผัส ได้เห็น เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ทั้งสิ้น ครูต้องจัดกิจกรรมการสอนที่ให้โอกาสผู้เรียนได้ปฏิบัติและได้คิดอย่างแท้จริง เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งแปลกใหม่ สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว หากมีการตอบสนองที่ดีจะนำไปสู่การเรียนรู้ซึ่งการเรียนรู้นั้นหากเป็นการประสานต่อประสบการณ์ด้วยแล้วจะเป็นการจำที่นาน ครูควรเลิกวิธีการบอก การอธิบายหรือการสั่งงานที่เป็นแบบฝึกหัดที่ต่างคนต่างทำในชั้นเรียนมาเป็นวิธีให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติแทนการให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างประเด็นปัญหาปฏิบัติการที่ผู้เรียนได้กระทำได้คิดปัญหาจะเป็นการกระตุ้นทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาพัฒนาโครงสร้างความรู้ได้ความรู้ได้จากการคิดการกระทำมากกว่าที่ครูบอกอย่างเดียว การบอกของครู ผู้เรียนอาจจำได้มากกว่าเข้าใจแล้วลืมง่าย ในขณะที่คิดและทำเองจำนานกว่าตัวกระตุ้นให้เกิดการคิด มีหลากหลาย ได้แก่ 1) คำถามที่ต้องค้นคำตอบ 2) บัตรคำ/วลี/ประโยคที่ต้องแสดงขั้นตอนให้ลำดับ หรือสร้างผลงานรู้คำตอบ 3) บัตรภาพ ที่มีความหมายต่อการคิดซึ่งบัตรภาพต้องเป็นภาพที่ต้องระคนคำตอบ เช่น จงบอกอันตรายจากภาพต่อไปนี้แล้วให้ผู้เรียนคิดค้นคำตอบจากภาพ 4) วัสดุหรือสื่อต่างๆที่ต้องมีการทำให้เต็มรูปหรือต้องสร้างผลงานที่นำไปสู่คำตอบ 5) กิจกรรมการสอนที่กำหนดขึ้นต้องเป้าหมายแล้วว่าต้องการให้แก่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อะไร กิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดนั้นมีเทคนิคสำคัญของการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการปฏิบัติการคิดการแสดงออก (Behaving well) ครูทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกโดยอิสระ ผู้เรียนได้คิดและกระทำกิจกรรมการเรียนรู้ ให้โอกาสผู้เรียนเรียนตามความสนใจและรู้สึกสบายใจ หลักการสำคัญคือการเพิ่มพฤติกรรมที่พึงประสงค์ลดพฤติกรรมที่ไม่ต้องการลงการแสดงออกของผู้เรียนต้องเป็นการแสดงออกที่นำไปสู่การเรียนรู้รูปแบบของการแสดงออกที่ครูต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในการเรียนรู้คือการสังเกตผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าสังเกตพบอะไรเทคนิคในการสังเกตที่จะทำให้ผู้เรียนสังเกตคือ การเปรียบเทียบ วิเคราะห์ตั้งประเด็นหรือหาจุดเด่น จุดด้อยของสิ่งที่เรียนเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ครูต้องการการจำแนก โดยหลักการและเหตุผลผู้เรียนต้องแสดงความสามารถในการจำแนกโดยการศึกษาค้นคว้าเพื่อนำมาเป็นเหตุผลของการจำแนกการสื่อสารกิจกรรมที่กำหนดขึ้นตอน กระตุ้นให้ผู้เรียนพูดหรือการแสดงออกอย่างใดก็ได้ แต่ผู้เรียนทุกคนต้องปฏิบัติ ดังนั้นในการจัดการกลุ่มที่ดีต้องไม่เกิน 5-6 คน การลงมือปฏิบัติ การกระตุ้นผู้เรียนให้คิด ครูอาจตั้งประเด็นคำถามให้คิดร่วมกัน หรือให้คิดคนเดียวขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดสำคัญคือกิจกรรมการสอนของครูต้องมีลักษณะกระตุ้นการคิดการเสริมพฤติกรรมพึงประสงค์

เป็นส่วนหนึ่งของการกระตุ้นให้เกิดการแสดงออกที่ดีการเรียนสิ่งใดก็ตามที่ผู้เรียนได้เพียงแค่คิดจินตนาการโดยไม่ได้สัมผัสยากที่ผู้เรียนจะเข้าใจหรือเรียนรู้ได้ถ้าหากต้องการให้มีการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ข้อความรู้อย่างแท้จริงแล้วต้องให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงซึ่งเรียกว่าการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ การสอนเพื่อให้เกิดการค้นพบนี้ครูต้องมีความรู้เต็มที่วิธีสอนพัฒนาการตามวัยของผู้เรียนต้องรู้ว่าผู้เรียนรู้อะไรมาก่อน ผลที่ตามมาคือการสอนเพื่อให้ค้นพบตามหลักการจิตตปัญญาเน้นที่ครูว่าไม่ใช่ผู้ให้แต่เป็นผู้ทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ต่อเนื่องที่บังเกิดความรู้ด้วยการป้อนข้อมูลกลับของครูโดยใช้หลักการค้นคว้า 3 ประการ คือ

1. การค้นหาคำตอบ จากกิจกรรมที่ครูกำหนดผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้จากสิ่งที่ครูให้ค้นเพื่อหาคำตอบโดยผู้เรียนต้องค้นหาคำตอบด้วยตนเอง

2. สร้างมโนทัศน์ขึ้นเองโดยอาศัยข้อมูลที่ได้รับจากครู ประกอบการค้นคว้าศึกษาของผู้เรียนทำให้สามารถสรุปเป็นมโนทัศน์ที่ชัดเจนได้

3. ให้ประยุกต์มโนทัศน์ ครูจะเสนอแนวทางหรือปัญหาใหม่ให้ผู้เรียนแก้โดยใช้ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนในการคิดการได้คิดซึมซับที่ละน้อยจะทำให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งเป็นการยึดและขยายความรู้ที่มีอยู่ในที่กว้างขวางขึ้นการจัดสภาพแวดล้อมเพื่อให้เกิดการค้นพบด้วยตนเองควรมีลักษณะดังนี้

1. บรรยากาศการเรียนรู้ ต้องให้ผู้เรียนมีอิสระเสรีในการทำกิจกรรมการเรียนรู้
2. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการอยากและใครู้
3. ต้องมีเครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่างๆที่ผู้เรียนสามารถหยิบใช้ได้ ในกิจกรรมค้นหาความรู้ด้วยตนเอง

4. มีระบบที่ปรึกษาที่ทำหน้าที่เป็นกัลยาณมิตรให้กับผู้เรียน

องค์ประกอบที่ 2 ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ (Progress) ความก้าวหน้าในการเรียนรู้นี้หมายถึง การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เพิ่มเป็นระยะ ๆ ระหว่างกระบวนการเรียนการสอนจากลำดับที่ง่ายที่สุดไปถึงลำดับที่ยากที่สุด

องค์ประกอบที่ 3 การประเมินภาพการสอนการประเมินภาพ (Assessment) มีความสำคัญสำหรับการเรียนรู้แบบจิตตปัญญา เพราะการประเมินภาพจะช่วยอนุมานระดับสภาพการจัดการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นว่าผู้เรียนสามารถสร้างมโนทัศน์ตามจุดประสงค์การสอนได้หรือไม่หากไม่ครูต้องแก้ปัญหาให้ทันในช่วงเวลาที่กำหนดสอนการสอนแต่ละช่วงเวลามีความหมายมากสำหรับการสอนแบบจิตตปัญญาครูต้องมีจุดประสงค์ทุกช่วงเวลาทุกหน่วยการสอนการประเมินภาพการเรียนรู้แบบจิตตปัญญา มี 2 ลักษณะคือ

1. การประเมินการสอนในขณะที่ดำเนินการสอนครูต้องประเมินอยู่เสมอว่ากิจกรรมที่ครูจัดนั้นกระตุ้นผู้เรียนให้ปฏิบัติภารกิจหรือไม่ ผู้เรียนสนใจเพียงใดการเรียนรู้แบบจิตตปัญญา มีการประเมินการสอน 2 แบบ คือประเมินระหว่างสอน กับอีกแบบหนึ่งคือ ประเมินกิจกรรมการสอนว่ามีลักษณะของจิตตปัญญา กล่าวคือ ผู้เรียนเกิด A B C D P (เป็นคำย่อของลักษณะกิจกรรมแบบจิตตปัญญา) ตามแผนการสอนหรือไม่เพราะอะไร

2. การประเมินการเรียนรู้ ก่อนจบการสอนแต่ละหน่วยการสอนครูต้องร่วมกับผู้เรียนในการสรุปข้อความรู้ที่ได้เรียนว่าเขาได้เรียนรู้อะไรอย่างไร วิธีอาจเป็นแบบทดสอบ คำถามร่วมสรุป หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่ครูเห็นเหมาะสม

องค์ประกอบที่ 4 หน่วยเวลากำกับการสอนหน่วยเวลาในการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาเป็นตัวกำหนดเป้าหมายการสอน ปริมาณเนื้อหาและความซับซ้อนของกิจกรรมการดำเนินการสอนตามแผนการสอนให้จบในเวลาที่กำหนดได้นั้นมีประโยชน์กับการสอนอย่างน้อย 3 ประการ คือ

1. คุ่มชั้นเรียน หมายถึงการที่ครูสามารถที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจงานที่ครูกำลังให้เรียนด้วยกิจกรรม

2. รักษาสมดุลระหว่างกิจกรรมกับเนื้อหาสาระวิชาที่ต้องเรียนการกำกับเวลาให้ให้เป็นไปให้เหมาะสมกับความสนใจและลักษณะงานที่มอบหมายซึ่งในเด็กแต่ละระยะเวลาแต่ละกิจกรรมควรสั้นประมาณ 5 – 10 นาที

3. ฝึกวินัยการตรงต่อเวลา ครูต้องดำเนินกิจกรรมการสอนและสื่อในการจูงใจให้ผู้เรียนดำเนินการสอนให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การสอนที่ครูต้องการและจบตามเวลาที่ครูกำหนด

การประเมินการเรียนรู้ ก่อนจบการสอนแต่ละหน่วยการสอนครูต้องร่วมกับผู้เรียนในการสรุปข้อความรู้ที่ได้เรียนว่าเขาได้เรียนรู้อะไรอย่างไร วิธีอาจเป็นแบบทดสอบ คำถามร่วมสรุป หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่ครูเห็นเหมาะสมการประเมินภาพที่ดีครูต้องวางแผนล่วงหน้ากำหนดวิธีการใช้การสังเกตต้องกำหนดจำนวนการสังเกตมาก่อนมีเป้าหมายชัดเจนกำหนดการสังเกตและช่วงเวลาที่เหมาะสมซึ่งจุดประสงค์ของการสังเกตคือ

1. ครูต้องการจำแนกความสนใจของผู้เรียนซึ่งครูจะได้ทราบความสนใจประสบการณ์ที่ครูจัดให้หรือไม่ครูจะได้ปรับการเรียนให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน

2. ครูต้องการประเมินภาพพัฒนาการของเด็ก หรือพัฒนาการของผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา

3. ช่วยให้ผู้รู้พัฒนาการของเด็กแต่ละคนซึ่งทำให้ครูวางแผนประสบการณ์การเรียนรู้ได้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน

4. ครูต้องการประเมินภาพเป็นระยะ ๆ เพื่อดูความก้าวหน้าของผู้เรียน การสังเกตอย่างเป็นระบบจะทำให้ครูทราบถึงพฤติกรรมและการเรียนรู้จริงของผู้เรียน

5. การสังเกตจะช่วยให้ครูประเมินคุณค่าการปฏิบัติการสอนของครูและการพัฒนาบุคลากรครูที่เหมาะสม

6. การสังเกตช่วยให้ผู้เชี่ยวชาญเห็นภาพโปรแกรมในแนวกว้าง ขณะเดียวกันก็ช่วยให้สามารถวิเคราะห์ปัญหาการจัดการชั้นเรียนได้

7. บันทึกการสังเกต สามารถใช้เป็นสารสนเทศเพื่อการแลกเปลี่ยนในการศึกษาเป็นคณะ กับผู้ปกครองและผู้บริหารการประเมินภาพ (Assessment) เป็นการรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมาประเมินจุดเด่นจุดด้อยของกิจกรรมการสอน เพื่อแก้ไขให้ถูกต้องโดยการประเมินภาพจะประเมินทั้งกิจกรรมการสอนและผลการสอน ข้อสังเกตคือการประเมินภาพและประเมินผลใกล้เคียงกันมาก ทั้ง 2 อย่างนี้ครูจะนำมาใช้เพื่อการตัดสินใจการเรียนการสอน แต่การสอนแบบจิตตปัญญาจะเน้นถึงการประเมินภาพมากกว่าการประเมินผลเพราะต้องการให้เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาโดยเฉพาะการประเมินกิจกรรมการสอน จะต้องประเมินลักษณะกิจกรรมการสอนว่ามี A B C D P หรือไม่ ประการหนึ่งในขณะสอนต้องใช้กิจกรรมรองทดแทนอย่างไรกลไกของการประเมิน

กระบวนการเรียนรู้แบบจิตตปัญญา การเรียนรู้แบบจิตตปัญญาพัฒนาจากหลักการทางทฤษฎีว่าคนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงประสานได้เป็นอย่างดีกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ด้วยความสนุก เนื้อหาง่ายต่อการเข้าใจ มีการค้นพบมโนทัศน์ที่ครูสอนด้วยตัวผู้เรียนเองซึ่งกระบวนการเรียนรู้จากการสอน จะทำให้ผู้เรียนเกิดการใฝ่รู้คิดค้นอย่างต่อเนื่องด้วยตนเอง หน่วยการสอนหมายถึงโครงสร้างส่วนประกอบของการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาแต่ละเรื่อง (Topic) ประกอบด้วยหน่วยการสอนย่อย 4 หน่วย คือ หน่วยเนื้อหา หน่วยกิจกรรมหน่วยพัฒนาความรู้ และหน่วยสรุปความรู้ หน่วยเนื้อหาเป็นหน่วยสำคัญอันดับแรกของการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาเป็นส่วนหนึ่งที่พัฒนามาจากหน่วยการเรียนที่กำหนดตามหลักสูตร นอกกรอบโรงเรียน ถ้าเนื้อหาจากเรื่องที่คุณเรียนสนใจเรื่องที่ต้องสอน ถ้าหน่วยเนื้อหาพัฒนามาจากหน่วยเรียนเรื่องที่ต้องสอนจะมาจากการศึกษาลักษณะวิชาว่ามีสาระประกอบด้วยเนื้อหาใด ลำดับความยากง่ายเป็นอย่างไร หลักสูตรต้องการพัฒนาผู้เรียนโดยทำผังมโนทัศน์ (Concept Mapping หรือ Conceptual Framework) ซึ่งผังมโนทัศน์ หมายถึงแผนภูมิแสดงการเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มคำนามที่แสดงถึงวัตถุดิบของแนวคิด กิจกรรมหรือเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กันโดยเริ่มจากคำนามหลักแล้วขยายสู่คำนามสัมพันธ์ย่อยตามลำดับ หน่วยกิจกรรมการสอนประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ คือ กิจกรรมการสอนการประเมินภาพการสอนและแผนการสอนกิจกรรมการสอนหมายถึงกิจกรรมที่

ครูจัดชั้นให้แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ประกอบด้วยคุณสมบัติดังต่อไปนี้

A (Active learning) การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติการคิด ในการสอนต้องจัดกิจกรรมการสอนที่กระตุ้นให้เกิดการลงมือกระทำและคิดค้นหาคำตอบ

B (Behaving well) การเรียนรู้ด้วยการแสดงออก ที่ดี

C (Cooperative learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือกับกลุ่ม หมายถึง ในการเรียนรู้ที่กำหนดทุกครั้งผู้เรียนจะได้เรียนรู้เป็นกลุ่ม ขนาด 5 – 6 คนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ

D (Discovery learning) การเรียนรู้ด้วยการค้นพบจากการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและการที่ครูวิเคราะห์ผลงานจากกิจกรรมของกลุ่มแต่ละกลุ่มให้ฟังในชั้นเรียนซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการค้นพบจากการทำกิจกรรมของตนเองและจากการดูผลงานของกลุ่มเพื่อน

P (Progress) การเรียนรู้ความก้าวหน้าของตนในการเรียนเมื่อผู้เรียนได้ค้นพบ ผู้เรียนจะรู้ว่าตนเองได้สิ่งใดเพิ่มขึ้นจากการวิเคราะห์ของครูและจากการหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ การประเมินสภาพการสอน (Assessment) เป็นกิจกรรมที่ครูกระทำในขณะที่ทำการสอน ครูต้องประเมินประสิทธิภาพการสอนตลอดเวลาซึ่งลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตตปัญญา มีความเฉพาะมากตรงที่ในการวางแผนการสอนในแต่ละเรื่องครูต้องจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนอย่างน้อย 3 ชุดไว้เป็นกิจกรรมหลัก กิจกรรมรอง กิจกรรมเสริมเพื่อเป็นกิจกรรมสำรองในกรณีที่สอนไปแล้วพบว่าผู้เรียนขาดความสนใจ แม้อายุละ 5 ของผู้เรียน ครูก็ต้องใช้กิจกรรมรองและกิจกรรมเสริมเพื่อสร้างความสนใจทันที

แผนการสอนเป็นองค์ประกอบหนึ่งของหน่วยกิจกรรมเพราะแผนการสอนเป็นตัวกำหนดทิศทางการดำเนินกิจกรรม เวลา อุปกรณ์และวิธีการอย่างชัดเจน องค์ประกอบแผนการสอนที่สำคัญประกอบด้วย

1. เรื่องที่สอนหรือหัวข้อเรื่องที่ต้องการสอนให้เลือกเรื่องที่เรียนจากความสนใจของผู้เรียน และพื้นฐานประสบการณ์ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของหลักสูตร

2. มโนทัศน์ที่ต้องเรียน หมายถึง คำอธิบายแนวคิด ระบบวิธีการหรือความหมายของเรื่องที่ผู้เรียนต้องรู้

3. จุดประสงค์ของการสอนเป็นตัวบ่งชี้ผลลัพธ์หลังการสอนที่ครูต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนซึ่งในระดับปฐมวัยมีจุดประสงค์การสอนประกอบด้วย การส่งเสริม 3 ด้าน คือ 1.) การส่งเสริมพัฒนาการตามวัย 2.) การส่งเสริมพัฒนาการจิตนิยม 3.) การส่งเสริมพุทธิปัญญา

4. กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นหัวใจสำคัญของแผนการสอนที่จัดขึ้นต้องสอดคล้องกับ มโนทัศน์ที่ต้องเรียนที่เน้นประสบการณ์ภาษา ศิลปะ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา และการสร้างเสริมนิสัย

5. การประเมินภาพการสอนเป็นการประเมินคุณภาพกิจกรรมการสอนของครูควบคู่ไปกับการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน หน่วยพัฒนาความรู้เป็นหน่วยที่อยู่ในขั้นของการดำเนินการสอน ประกอบงานของผู้เรียนและการสอนของครู หลักการสำคัญในขั้นตอนของการพัฒนาความรู้จะ เน้นการลงมือปฏิบัติของผู้เรียนและการคิดค้นหาคำตอบด้วยการทำงานกลุ่มแล้วนำเสนอ เปรียบเทียบหน้าชั้นเรียน ด้วยการป้อนผลประเมินกลับ (Feedback) ของครูซึ่งเป็นการขยายความรู้ และแนวคิดให้กับผู้เรียนและยังได้จากความเห็นการนำเสนอจากกลุ่มอื่นด้วยซึ่งทำให้ค้นพบความรู้ และตนเองไปพร้อมกัน หน่วยสรุปความรู้เป็นส่วนของหน่วยการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาที่ผู้เรียนจะ ได้จดจำข้อความรู้ที่ได้เรียนเพื่อเป็นการทบทวนข้อความรู้ที่เรียนศึกษาต่อเนื่อง วิธีการได้แก่ ทำ แบบฝึกหัดเขียนสรุป หรือสาริตถกลับถ้าเป็นการเรียนด้านทักษะปฏิบัติหรือสร้างแผนภาพกรอบ แนวคิด (Diagram)

กระบวนการเรียนรู้แบบจิตตปัญญา

กระบวนการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาประกอบด้วย 6 ขั้นคือ

ขั้นที่ 1 ศึกษาสภาพและความต้องการของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 กำหนดมโนทัศน์ที่ต้องเรียน

ขั้นที่ 3 กำหนดจุดประสงค์ของการสอน

ขั้นที่ 4 ออกแบบกิจกรรมการสอน

ขั้นที่ 5 ดำเนินการสอน

ขั้นที่ 6 ประเมินภาพการสอน

การเรียนรู้แบบจิตตปัญญาเป็นการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมปฏิบัติการ ทางความคิดที่เน้นให้ผู้เรียนเชื่อมประสานประสบการณ์เดิมกับข้อความรู้ใหม่เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ตามจุดประสงค์ของการสอน ซึ่งมีลักษณะสำคัญ 3 ประการคือ

1. แต่ละหน่วยการสอนจะมุ่งเน้นการสอนมโนทัศน์ของเรื่องที่สอน

2. ผู้เรียนค้นหามโนทัศน์ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาที่ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้

3. กระบวนการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาเป็นกระบวนการสอนแบบกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ สารวิชาอย่างมีความสุขภายในเวลาที่กำหนดโดยครูจะไม่บรรยายเนื้อหาสาระวิชาในกรณีที่มีเนื้อหา มาก ครูจะชี้แนะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาครูสามารถใช้เทคนิคการสอนที่ทำให้

ผู้เรียนมีการคิดมีการเรียนด้วยการคิดการแสดงออก มีการร่วมมือ มีการค้นพบและมีความก้าวหน้าทางความรู้ การเรียนรู้แบบจิตตปัญญาและประมวลความสัมพันธ์ของเป้าหมายการเรียนรู้ กระบวนการสอนและมโนทัศน์ที่ต้องเรียนรู้ให้ผสมกลมกลืนอย่างต่อเนื่องกำหนดมโนทัศน์การพัฒนา มโนทัศน์เป็นกลไกการทำงานทางพุทธิปัญญาที่แสดงถึงความสามารถของผู้เรียนในการอธิบายจำแนก จัดจำพวกหรือลักษณะของสิ่งของ เหตุการณ์ ปรากฏการณ์หลักการหรือข้อความรู้ต่างๆ ได้อย่างกระจ่างชัดซึ่งการพัฒนา มโนทัศน์ขึ้นอยู่กับความสามารถของครูที่จะต้องทำให้ผู้เรียน

1. เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสารสนเทศและประสบการณ์ใหม่กับสารสนเทศและประสบการณ์ที่มีอยู่เดิม
2. เข้าใจความหมายของคำต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและประสบการณ์ที่ได้รับและ
3. แปลความหมายสิ่งที่ได้ยินได้เห็นและได้ปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างแม่นยำตรงซึ่งการเข้าใจมโนทัศน์มีความสำคัญมากต่อการรับรู้ซึ่งแต่ละคนรับรู้ไม่เท่ากัน

3.3.2 การใช้จิตตปัญญามาพัฒนาการเรียนรู้

การเรียนรู้ที่สามารถให้เกิดสุขภาวะทางปัญญาได้ ซึ่ง ประเวศ วสี(2544) ได้กล่าวถึงกระบวนการที่สามารถทำให้เกิดการพัฒนาทางปัญญานั้นคือกระบวนการทางปัญญาทั้ง 10 วิธีดังนี้

1. ฝึกสังเกต ในสิ่งที่เราเห็น หรือสิ่งแวดล้อม เช่น ไปดูนก ดูผีเสื้อ หรือในการทำงาน การฝึกสังเกตจะทำให้เกิดปัญญามาก โลกทัศน์ และวิธีคิดสติ - สมานิ จะเข้ามามีผลต่อการสังเกตและสิ่งที่สังเกต
2. ฝึกบันทึก เมื่อสังเกตอะไรแล้วควรฝึกบันทึก โดยจะวาดรูปหรือบันทึกข้อความ ถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ ละเอียดมากขึ้นตามวัย และตามสถานการณ์การบันทึก เป็นการพัฒนาปัญญา
3. ฝึกการนำเสนอต่อที่ประชุม เมื่อมีการทำงานกลุ่ม เราไปเรียนรู้อะไรมาบันทึกอะไรมา จะนำเสนอให้เพื่อนหรือครูรู้เรื่องได้อย่างไร ก็ต้องฝึกการนำเสนอการนำเสนอได้ดี จึงเป็นการพัฒนาปัญญาทั้งของผู้นำเสนอ และของกลุ่ม
4. ฝึกการฟังถ้ารู้จักฟังคนอื่นก็จะทำให้ฉลาดขึ้น โบราณเรียกว่าพหูสูต บางคนไม่ได้ยินคนอื่นพูด เพราะหมกมุ่นอยู่ในความคิดของตัวเอง หรือมีความตั้งใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนเรื่องอื่นเข้าไม่ได้ ฉันทะ สติสมาธิ จะช่วยให้ฟังได้ดียิ่งขึ้น
5. ฝึกปุจฉา - วิสัชนาเมื่อมีการนำเสนอและฟังแล้ว ฝึกปุจฉา-วิสัชนา หรือถาม-ตอบ ซึ่งเป็นการฝึกใช้เหตุผล วิเคราะห์ สังเคราะห์ทำให้เกิดความแจ่มแจ้งในเรื่องนั้นๆ ถ้าเราฟังโดยไม่ถาม-ตอบ ก็จะไม่แจ่มแจ้ง

6. ฝึกตั้งสมมติฐานและตั้งคำถาม เวลาเรียนรู้อะไรไปแล้ว เราต้องสามารถตั้งคำถามได้ว่า สิ่งนี้คืออะไร สิ่งนั้นเกิดจากอะไร อะไรมีประโยชน์ ทำอย่างไรให้สำเร็จประโยชน์อันนั้น และมีการฝึกการตั้งคำถาม ถ้ากลุ่มช่วยกันคิดคำถามที่มีคุณค่า และมีความสำคัญ ก็จะอยากได้คำตอบ

7. ฝึกการค้นหาคำตอบ เมื่อมีคำถามแล้วก็ควรไปค้นหาคำตอบจากหนังสือ จากตำรา จากอินเทอร์เน็ต หรือไปคุยกับคนเฒ่าคนแก่ แล้วแต่ธรรมชาติของคำถาม การค้นหาคำตอบต่อคำถามที่สำคัญ จะสนุกและทำให้ได้ความรู้มาก ต่างจากการท่องหนังสือโดยไม่มีคำถาม บางคำถามเมื่อค้นหาคำตอบทุกวิถีทางจนหมดแล้วก็ไม่พบ แต่คำถามยังอยู่ และมีความสำคัญ ต้องหาคำตอบต่อไปด้วยการวิจัย

8. ฝึกการวิจัย การวิจัยเพื่อหาคำตอบเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทุกระดับการวิจัยจะทำให้ค้นพบความรู้ใหม่ ซึ่งทำให้เกิดความภูมิใจ สนุก และมีประโยชน์มาก

9. ฝึกการเชื่อมโยงบูรณาการ ให้เห็นความเป็นทั้งหมดและเห็นตัวเอง ธรรมชาติของสรรพสิ่งล้วนเชื่อมโยง เมื่อเรียนรู้อะไรมา อย่าให้ความรู้นั้นแยกเป็นส่วนๆ แต่ควรเชื่อมโยงเป็นบูรณาการให้เห็นความเป็นทั้งหมด ในความเป็นทั้งหมดจะมีความงาม และมีมิติอื่นผุดบังเกิดออกมาเหนือความเป็นส่วนๆ และในความเป็นทั้งหมดนั้นมองให้เห็นตัวเอง เกิดการรู้ตัวเองตามความเป็นจริงว่าสัมพันธ์กับความเป็นทั้งหมดอย่างไร จริยธรรมอยู่ที่ตรงนี้ คือการเรียนรู้ตัวเองตามความเป็นจริงว่าสัมพันธ์กับความเป็นทั้งหมดอย่างไร ดังนั้น ไม่ว่าจะการเรียนรู้อะไรก็มีมิติทางจริยธรรมอยู่เสมอ นั้น มิติทางจริยธรรมอยู่ในความเป็นทั้งหมดนั่นเอง ต่างจากการเอาจริยธรรมไปเป็นวิชาๆ หนึ่งแบบแยกส่วน แล้วไม่ค่อยได้ผล

10. ฝึกการเขียนเรียบเรียงทางวิชาการ ถึงกระบวนการเรียนรู้และความรู้ใหม่ที่ได้อมา การเรียบเรียงทางวิชาการ เป็นการเรียบเรียงความคิดให้ประณีตขึ้น ทำให้ค้นคว้าหาหลักฐาน ที่มาที่อ้างอิงของความรู้ให้ถี่ถ้วนแม่นยำขึ้น การเรียบเรียงทางวิชาการ จึงเป็นการพัฒนาปัญญาของตนเองอย่างสำคัญ และเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ของผู้อื่นในวงกว้างออกไป

นักการศึกษาหลายท่านมีแนวคิดว่า กระบวนการทางปัญญามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนยกตัวอย่างเช่น สุรางค์ โคว์ตระกูล (2544)

1. บ่งชี้วัตถุประสงค์ที่จะให้นักเรียนแสดงพฤติกรรม หรือเขียนวัตถุประสงค์เป็นเชิงพฤติกรรม
2. แสดงตัวอย่างของการกระทำหลายๆ ตัวอย่างซึ่งอาจจะเป็นบุคคล การ์ตูน ภาพยนตร์ วีดีโอ โทรทัศน์และสิ่งพิมพ์ต่างๆ ให้คำอธิบายควบคู่ไปกับการให้ตัวอย่างแต่ละอย่าง
3. ชี้แนะขั้นตอนของการเรียนรู้โดยการสังเกตแก่นักเรียน เช่น แนะนำให้สนใจสิ่งเร้าที่ควรจะไปใส่ใจหรือเลือกใส่ใจ

4. จัด เวลาให้นักเรียนมีโอกาสที่แสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ เพื่อจะได้ดูว่านักเรียนสามารถที่จะกระทำโดยการเลียนแบบหรือไม่ ถ้านักเรียนทำได้ไม่ถูกต้องอาจจะต้องแก้ไขวิธีสอน หรืออาจจะแก้ที่ตัวผู้เรียน

5. ให้แรงเสริมแก่นักเรียนที่สามารถเลียนแบบได้ถูกต้อง เพื่อจะให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้และเป็นตัวอย่างแก่นักเรียน

3.3.3 ตัวอย่างการการเรียนการสอนจิตตปัญญา

กฤษยา ดันดิผลาชีวะ(อ้างถึงในทฤษฎีตัน ทรวงทรวง, 2550 : 33) กล่าวว่าจากแนวคิดหลักการทางทฤษฎีพบว่า การเรียนการสอนที่พัฒนาปัญญาผู้เรียนต้องเข้าถึงความเป็นองค์รวมของผู้เรียน ได้แก่สภาพร่างกาย จิตใจปัญญาและบริบทของตัวผู้เรียนที่เป็นเงื่อนไขซึ่งถึงความต้องการและความสนใจในการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนนี้ ต้องมีลักษณะของการเรียนการสอนที่กระตุ้นความสนใจผู้เรียนสร้างให้ผู้เรียนเกิดการร่วมคิดร่วมค้นและการรู้ตนเองตลอดเวลาของการสอน โดยผ่านกิจกรรมสำหรับผู้เรียน 5 ประการ คือการเรียนต้องลงมือกระทำด้วยความคิด (A) ต้องมีการแสดงออก (B) ต้องมีการเรียนแบบร่วมมือ (C) ซึ่งหมายถึงไม่ได้เรียนคนเดียว แต่เรียนเป็นกลุ่มย่อย 4-5 คน มีการค้นพบ (D) อาจค้นพบตัวเองด้านความรู้ หรือความเข้าใจในตนในขณะที่เดียวกันก็รู้ว่าตนก้าวหน้าทางการเรียนไปอย่างไร (P) โดยทั้งนี้ครูจะกระตุ้นให้กระบวนการสอน (A) ซึ่งการสอนแบบจิตตปัญญานั้นมากครูผู้สอนต้องประเมินความสำเร็จของการสอนตลอดเวลาพร้อมแก้ไขและปรับปรุงบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ การสอนแบบจิตตปัญญาจะเน้นถึงการใช้ปัญญาควบคู่ไปกับจิตใจที่สุนทรีย์ ความสัมพันธ์ขององค์รวม ผู้เรียนและการจัดการเรียนการสอนแบบจิตตปัญญาจึงมีความเกี่ยวเนื่องกัน

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตตปัญญา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จิตตปัญญาเป็นการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีการปฏิบัติและเกิดการคิด โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานประกอบกับการทำงานร่วมมือกันเป็นกลุ่มซึ่งในแต่ละขั้นตอนของการสอนครูต้องใส่ใจต่อการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนเพื่อปรับกลยุทธ์การสอนของครูที่จะทำให้การจัดกิจกรรมบรรลุจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพคือผู้เรียนสนุกและเรียนรู้ในเรื่องที่ผู้เรียนสอนอย่างประทับใจ ประกอบด้วยกระบวนการ 6 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ศึกษาสภาพและความต้องการของผู้เรียนการศึกษาสภาพและความต้องการของผู้เรียนเป็นงานขั้นต้นที่มีความสำคัญสำหรับการสอนแบบจิตตปัญญา ส่วนครูต้องทราบว่าครูจะสอนชั้นไหนวิชาอะไร ลักษณะผู้เรียนเป็นอย่างไร อ่อน เก่ง ชนคือหรือมีปัญหาที่ต้องให้ความสนใจพิเศษทั้งนี้เพื่อให้การออกแบบกิจกรรมเป็นไปอย่างสอดคล้องกับผู้เรียน นอกจากนี้ครูต้องรู้

สภาพท้องถิ่นของผู้เรียนเพื่อประมวลประสบการณ์เข้ามาออกแบบกิจกรรมจากข้อมูลที่ครูได้ ครูสามารถบูรณาการกิจกรรมการสอนที่ชัดเจนเหมาะสมกับผู้เรียน

ขั้นที่ 2 กำหนดมโนทัศน์ที่ต้องเรียนการสอนให้เกิดมโนทัศน์เป็นการสร้างความสามารถทางปัญญาให้แก่ผู้เรียนฝึกผู้เรียนให้รู้จักประมวลการประมวลข้อมูลความจริงที่ได้รับจากประสบการณ์หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดซึ่งหลักการสอนสร้างมโนทัศน์ที่สำคัญนั้น ครูต้องให้ผู้เรียนคิดสะท้อนความคิดหาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่เกี่ยวข้องแล้วพัฒนาเป็นมโนทัศน์

ขั้นที่ 3 กำหนดจุดประสงค์ของการสอน จุดประสงค์การสอนระดับอนุบาลแตกต่างจากการสอนในระดับประถมศึกษาหรือมัธยมศึกษาตรงที่การจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยมุ่งส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็กโดยองค์รวมอย่างต่อเนื่องให้เด็กพัฒนาจิตสำนึกที่ดีต่อตนเองและส่วนรวม รวมทั้งมีประสบการณ์ตรงซึ่งเป้าหมายการศึกษานี้ผนวกกับแนวคิดทางจิตวิทยาพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก จุดประสงค์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมี 3 ด้าน คือ 1.) การส่งเสริมพัฒนาการตามวัยในการเรียนรู้แบบจิตตปัญญา 2.) การส่งเสริมพัฒนาการจิตนิยมที่มุ่งเน้นการพัฒนาจิตสำนึกที่ดีการมีสุนทรีย์ต่อสิ่งแวดล้อมสังคม และตนเอง 3.) การส่งเสริมพุทธิปัญญาซึ่งหมายถึงการพัฒนาความรู้ ทักษะขั้นพื้นฐาน 5 ด้าน คือลักษณะนิสัย สังคม ภาษาวិทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์

ขั้นที่ 4 ออกแบบกิจกรรมการสอนเป็นขั้นของการพัฒนากิจกรรมการสอนที่มุ่งคุณสมบัติสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตตปัญญา 5 ประการ คือ A (Active learning) การปฏิบัติการคิดในการทำกิจกรรมระหว่างเรียน B (Behaving well) การแสดงออกระหว่างเรียน ทั้งเพื่อการแสดงผลงานและการมีส่วนร่วมในกลุ่ม C (Cooperative learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือที่เกิดจากการเรียนในกลุ่มย่อยที่กำหนดในกิจกรรม D (Discovery learning) การเรียนรู้จากการค้นพบจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน P (Progress) การก้าวหน้าในการเรียนซึ่งสังเกตได้โดยครูและผู้เรียนเอง

ขั้นที่ 5 ดำเนินการสอนการเรียนรู้แบบจิตตปัญญามีขั้นตอนการสอนประกอบด้วยหลัก 5 ขั้นที่ครูต้องดำเนินการดังนี้

1. เตรียมความพร้อมก่อนสอนทุก ๆ ครั้งครูต้องเตรียมความพร้อมของผู้เรียนด้วยกิจกรรมที่ครูเลือกสรรเพื่อนำเข้าสู่เรื่องที่เรียนใช้เวลาประมาณ 3 – 5 นาทีเพื่อให้ผู้เรียนสงบจิตใจและพร้อมที่จะเรียน

2. บอกจุดประสงค์การสอนใช้เวลา 1 นาที เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าเรียนอะไรบ้างจะได้คิดตาม ติดตาม และสรุปผลได้ถูกเมื่อสิ้นสุดการเรียน

3. หากจุดสนใจการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาบางครั้งเราไม่สามารถดำเนินการสอนได้เลยขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้เรียน ความต้องการ ประสบการณ์

4. ดำเนินกิจกรรมการสอนตามแผนขณะดำเนินกิจกรรมครูต้องประเมินตนเองตลอดเวลา ว่ากิจกรรมนั้นกระตุ้นให้คิดหรือไม่ผู้เรียนได้แสดงออกหรือไม่ เรียนรู้แบบร่วมมือหรือไม่รู้อะไรเพิ่มขึ้นด้วยการประเมินการสอนตลอดระยะเวลาการสอน

5. สรุปบทเรียนจุดประสงค์หลัก คือ มุ่งประเมินสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ มีหลายวิธีทั้งที่เป็นการร่วมกันสรุป และการทดสอบ

ขั้นที่ 6 ประเมินภาพการสอนการประเมินภาพการสอนเป็นการตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด การประเมินภาพนี้ต้องทำทุกระยะของกระบวนการสอน เพื่อดูความก้าวหน้าของผู้เรียนการปฏิบัติของครูและประสิทธิภาพของหลักสูตร

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตตปัญญาศึกษา

อาจอง ชุมสาย ณ อยุธยา (2550) ศึกษา “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนการบูรณาการคุณค่าของความเป็นมนุษย์ โดยอิงแนวคิดการเรียนรู้จากการหยั่งรู้ด้วยตนเอง” ในการศึกษา มีการค้นคว้าวิเคราะห์เอกสารจากทั้งในและต่างประเทศ พบว่าในต่างประเทศได้ให้การยอมรับการเรียนรู้แบบบูรณาการ คุณค่าความเป็นมนุษย์ มีหลักฐานการเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมของผู้เรียน ครู และผู้ปกครอง ซึ่งเกิดจากการมีคุณค่าความเป็นมนุษย์ทั้ง 5 ประการ ได้แก่ ความจริง ความรักความเมตตา ความประพฤติชอบ ความสงบสุข และอหิงสา ผู้วิจัยได้นำเสนอรูปแบบดังกล่าว สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์

จิรัฐกาล พงศ์กคเชียร(2550) ศึกษา “การวิจัยและพัฒนาจิตตปัญญาศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาไทย” เป็นการวิจัยเพื่อประมวลผล วิเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับจิตตปัญญาศึกษาที่สถาบันอุดมศึกษาต่างๆดำเนินการอยู่ และเพื่อวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้บนฐานจิตตปัญญา ในมหาวิทยาลัยมหิดล โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยใช้การวิจัยเอกสาร การวิเคราะห์แนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้จิตตปัญญาศึกษาในมหาวิทยาลัย 4 แห่งในต่างประเทศ สังเกตการสอนอย่างมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จัดสนทนากลุ่มนักศึกษาและการสัมภาษณ์ผู้สอนและผู้เรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามทัศนคติ และแบบสัมภาษณ์ รวมทั้งให้นักเรียนเขียนบันทึกการเรียนรู้ ซึ่งผลจากการวิจัย พบว่าการดำเนินการของทั้ง 4 มหาวิทยาลัยมีปัจจัยร่วมได้แก่ ปัจจัยภายใน คือความรักความเมตตา ความตระหนักรู้ ประสบการณ์ตรง คิดใคร่ครวญ เห็นเชื่อมโยง การคิดเชิงวิพากษ์ และวิจารณ์ญาณ ปัจจัยภายนอกคือ การเรียนรู้แบบองค์รวม กัลยาณมิตร แบบอย่างของผู้สอน ปัจจัยเกื้อหนุนคือสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

Kate และ Isabella(2002) ศึกษาเรื่อง “Awakening creativity and spiritual intelligence: The soul work of holistic educators” งานของนักการศึกษาแบบองค์รวมในการส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์ของบุคคลและสร้างสิ่งที่เรียกว่า ความฉลาดทางจิตวิญญาณ (Spiritual intelligence) โดยใช้วิจัยเชิงคุณภาพพบว่านักการศึกษาแบบองค์รวมมีแนวทางการทำงานที่คล้ายกันนั่นคือ การใช้หลักการสร้างการรับรู้และตระหนักรู้ภายในของบุคคลเป็นกลยุทธ์สำคัญในการส่งเสริมความเจริญงอกงามทั้งความคิดและการทำงาน และมุ่งให้เกิดดุลยภาพในบุคคลและการรู้จักเชื่อมโยงตนเองกับสิ่งต่างๆ รอบตัว งานชิ้นนี้ยังได้ชี้ถึงเทคนิควิธีการที่นำมาใช้ได้ผลในการสร้างความตระหนักรู้ภายในแก่ผู้เรียน เช่น การเขียนอย่างสร้างสรรค์ คู่ขนานไปกับการนั่งสมาธิ

Fan (2002) นักศึกษาปริญญาเอกมหาวิทยาลัยแมทซาชูเซต แอมเฮอรัล ศึกษาเรื่อง “From holistic worldview to holistic education: Cross-boundary journeys of educators toward integrative learning and integral being (Ecuador, Vietnam)” โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ปรากฏการณ์เชิงลึกศึกษากับโรงเรียนในสองประเทศคือ เอกวาดอร์ และเวียดนามที่นำการเรียนรู้แบบองค์รวมไปใช้ โดยมีการค้นพบสำคัญเกี่ยวกับ 4 มิติ ที่ถือเป็นแกนการเรียนรู้สำคัญแบบองค์รวมได้แก่ มิติที่หนึ่ง คือ มิติของการรู้แบบบูรณาการ (integrated knowing) โดยผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงตัวเองกับสังคมภายนอก มิติที่สอง คือ การปฏิบัติกรอย่างเอื้ออาทรและเป็นมิตร (Harmonious doing) เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เกื้อกูลต่อทุกคน มิติที่สามคือการดำรงตนอย่างงดงาม (genuine being) เพื่อเป็นแบบอย่างการดำเนินชีวิตและการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และมิติที่สี่คือ การตั้งมั่นฝึกฝนยกระดับจิตใจอยู่เสมอเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นๆ อันจะนำไปสู่การบรรลุจุดหมายของชีวิต

กล่าวโดยสรุป การให้ความสำคัญของการ “รู้เท่าทันสื่อ” ตามนิยามของวิจัยเรื่องนี้ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าทักษะการรู้เท่าทันของคนไทยเกิดมากขึ้นเป็นลำดับตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรม ด้วยเหตุผลจากการไหลบ่าของข้อมูล ซึ่งถือว่าการที่คนจะสามารถรู้เท่าทัน สิ่งเหล่านั้นได้มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับ “ทักษะ” ซึ่งถือว่าเป็นความจำเป็นประการหนึ่งในการ “รู้เท่าทัน” ซึ่งกระบวนการทัศน์ของการรู้เท่าทันสื่อเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย การสอนในยุคศตวรรษที่ 21 ต้องสอนให้คนมี “ทักษะ” สำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีเป้าหมายในการสอนคือ การเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการเข้าถึง วิเคราะห์ และประเมินสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหา ดังนั้นนักเรียนในยุคปัจจุบันจึงจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการหาสิ่งที่คุณต้องการรู้ (how to...) และวิธีฝึกฝนให้มีทักษะการจัดการความคิดขั้นสูงเพื่อวิเคราะห์และประเมินค่าได้ว่าข้อมูลเหล่านั้นเป็นประโยชน์สำหรับสิ่งที่คุณต้องการรู้หรือไม่ตามแนวทางของทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ

แนวคิดการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ มีผู้ให้ความสนใจและจัดทำกิจกรรมโครงการมากมาย ซึ่งบางหน่วยงานก็ได้้นำแนวคิดของ Potter (2008) มาใช้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ที่กล่าวว่าควรจะนำการพัฒนาทางปัญญามาใช้ ซึ่งหากมองว่ากระบวนการสามารถสร้างขึ้นได้จาก

หลายแนวคิด หลายทฤษฎี แต่สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้มีความต้องการจะจัดกิจกรรมตามแนวคิดทฤษฎีของ จิตตปัญญา ซึ่งเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่เป็นการศึกษาที่สอนวิธีคิดอย่างใคร่ครวญและแยกคาย ตามหลักของพระพุทธศาสนาที่ว่า “โยนิโสมนสิการ” และมีผู้นิยามและเรียกว่า Contemplative education ซึ่งสะท้อนให้เห็นกระบวนการ ความเป็นพลวัตไม่หยุดนิ่งในสังคมแห่งโลกาภิวัตน์

จุดมุ่งหมายของจิตตปัญญาศึกษาในประเทศไทย (ธนา นิลชัยโกวิทย์ และ อศิสร จันทรสุข, 2552: 50-51) ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล ได้ทบทวนและพัฒนาแนวคิดเรียนรู้จิตตปัญญาศึกษาในสังคมไทยพบว่าจุดมุ่งหมายสำคัญ 2 ประการ ประการแรกคือการเปลี่ยนแปลงขั้นพื้นฐานในตนเอง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้จิตตนเองแล้วเกิดปัญญาคือเข้าถึงความจริงความดีความงามอย่างแท้จริง เป็นการเปลี่ยนแปลงจิตสำนึก เปลี่ยนแปลงความรู้สึกนึกคิดใหม่ เปลี่ยนแปลงมุมมองเกี่ยวกับเพื่อนมนุษย์และธรรมชาติใหม่ เปลี่ยนแปลงวิธีคิดใหม่โดยสิ้นเชิง เกิดความรู้ความเข้าใจในตนเอง ผู้อื่น และสรรพสิ่งอย่างลึกซึ้ง และสอดคล้องกับความเป็นจริง รวมทั้งเกิดความรักความเมตตา และอีกประการหนึ่งคือ การเกิดจิตสำนึกต่อส่วนรวม เนื่องจากที่มาของกระแสความคิดเรื่องการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและจิตตปัญญาในประเทศไทยมีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับการเคลื่อนไหวเพื่อสร้างความสุขให้สังคมและสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคม แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยจึงมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่าการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจะต้องมีวิธีการเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคลเท่านั้นแต่จะต้องนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับที่ใหญ่ขึ้นคือการเปลี่ยนแปลงขั้นพื้นฐานในองค์กรและสังคม เพื่อให้หลุดจากความติดขัดใหญ่ หรือวิกฤติการณ์ของมนุษยชาติในปัจจุบันด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าจุดมุ่งหมายทั้งสองประการนี้มีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้นและเป็นเหตุเป็นผลต่อกันโดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของการพัฒนาตนเอง เพื่อเข้าถึงความจริงสูงสุดคือ ความจริง ความดี ความงาม ควบคู่ไปกับการลงมือปฏิบัติเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมและโลก พลวัตความสัมพันธ์ที่ไม่แยกขาดจากกันนี้เองที่จะช่วยพัฒนาให้บุคคลเกิดการวิวัฒน์ตนเองในลักษณะเกลียวคลื่นที่ไม่รู้จบ เกิดความรัก ความเมตตาต่อสิ่งต่างๆ อย่างลึกซึ้ง และมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างสรรพสิ่งว่าปัญหาของผู้อื่น ปัญหาของโลก ก็คือปัญหาของเรา

ดังนั้นเราสามารถนำจุดมุ่งหมายของการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดมาออกแบบผสมผสานกับหลายๆศาสตร์ได้ แต่ต้องยึดกุมจุดมุ่งหมายเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงตลอดเวลา ตั้งแต่ต้นจนจบ นับตั้งแต่การเริ่มต้นออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดหมาย การเลือกวิธีการและรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม การสรุปประเด็นการเรียนรู้เพื่อย้ำประเด็นต่างๆ ที่เป็นเป้าประสงค์และการย้อนกลับมาสำรวจกระบวนการ

เรียนรู้เพื่อปรับปรุงให้ตอบสนองจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้จะต้องอาศัยวิธีวิทยาการวิจัยทางจิตตปัญญาศึกษา

จากการทบทวนวิธีวิทยาการวิจัยต่างๆที่มีอยู่ในปัจจุบัน ว่ามีวิธีวิทยาการวิจัยใดบ้างที่เข้าเกณฑ์การเป็นวิธีวิทยาการวิจัยทางจิตตปัญญาศึกษา คือมีกระบวนการทัศน์การวิจัยที่สอดคล้องกันพบว่า วิธีวิทยาการวิจัยที่อาจเรียกได้ว่าเป็นแกนสำคัญของจิตตปัญญาศึกษาได้แก่ กลุ่มวิธีวิทยาการวิจัยเชิงปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) โดยอธิบายได้ว่า การวิจัยเชิงปรากฏการณ์วิทยา เป็นมุมมองบุคคลที่ 1 ในฐานะเป็นประสบการณ์จากภายใน เป็นการศึกษาสิ่งต่างๆ ที่เข้ามาปรากฏอยู่ในภาพจิตใจของมนุษย์ ปรากฏการณ์วิทยาเป็นการศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นภายในอย่างปัจจุบันทันที โดยปราศจากการถูกบิดเบือนหรือประกอบสร้างจากสังคม ความเชื่อ หรือวัฒนธรรมใดๆ โดยใช้วิธีการสังเกตและจดบันทึกทั้งตัวผู้วิจัย และผู้ถูกวิจัยเอง ซึ่งในการเก็บข้อมูลอาจใช้วิธีการเชิงคุณภาพทั่วไป เช่นการสัมภาษณ์ การเขียนบันทึก หรือการสังเกต ร่วมกับการใช้เครื่องมือที่มีความสร้างสรรค์ เช่น การเล่าเรื่อง บทบาทสมมุติ หรือละคร ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อมูลที่ปรากฏ อาจใช้การวิเคราะห์เนื้อหาหรือหัวข้อ การวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์ การวิเคราะห์วาทกรรมหรือการบรรยาย หรือแม้แต่การวิเคราะห์ทางสถิติ จากนั้นตามด้วยการสังเคราะห์ข้อมูลซึ่งต้องอาศัยสภาวะที่ใสกระจ่าง นำไปสู่การเรียงร้อยตัวเองของข้อมูล สุดท้ายเป็นการสื่อสารข้อค้นพบด้วยความรักความเข้าใจ ด้วยรูปแบบที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเกิดประสบการณ์ ตรงหรือเชื่อมโยงประสบการณ์นั้นเข้ากับประสบการณ์ของตัวเองได้

การศึกษาตามแนวคิดของจิตตปัญญาศึกษา จึงเหมาะสมกับงานวิจัยฉบับนี้ เพราะนอกจากจะเรียนรู้ในด้านวิชาการ ดำรงที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ดังเช่นการศึกษาในปัจจุบันแล้วนั้น จิตตปัญญาศึกษา ยังต้องการสอนให้คนตระหนัก และหยั่งรู้ถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆ โดยอาศัยประสบการณ์ที่ประสบด้วยตนเอง รวมถึงการฝึกฝนในเรื่องของจิตใจ การฝึกสติ สมาธิ ให้เกิดปัญญา ซึ่งเป็นเรื่องที่เหมาะสมควรปฏิบัติควบคู่ไปกับวิชาในห้องเรียน เพื่อให้เกิดการเปิดรับข้อมูลหรือความรู้อย่างเต็มที่ สุขภาพกายและใจจะดีขึ้น ผลการเรียนรู้ย่อมจะดีขึ้น เป็นการเรียนรู้เพื่อ ปัญญาภายใน ปัญญาอารมณ์ และปัญญาความคิด นำมาซึ่งการศึกษาที่ยั่งยืนต่อไป อีกทั้งยังสามารถใช้วิธีวิจัยทางปรากฏการณ์วิทยามาค้นหาคำตอบกระบวนการวิจัยจิตตปัญญาศึกษาได้เป็นอย่างดี

4. ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction Theory)

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ จัดว่าเป็นทฤษฎีสำคัญ ที่ทำให้นักสังคมวิทยาเปลี่ยนมุมมองจากการมองปรากฏการณ์ทางสังคม โดยอธิบายการกระทำของมนุษย์บนพื้นฐานการถูกกระทำจากโครงสร้างทางสังคม มาเป็นมนุษย์เป็นผู้เลือกกระทำและเลือกมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง สมมติฐานสำคัญของทฤษฎีนี้มีว่า มนุษย์มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันโดยอาศัยสัญลักษณ์ที่มีความหมายซ่อนเร้นอยู่ เป็นสื่อทำให้เกิดความเข้าใจโดยการตีความตามบริบท(context) (สุภาวดี มิตรสมหวัง, 2548) ซึ่งแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์พิจารณาสังคมในระดับจุลภาคและสนใจเรื่องราวของชีวิตประจำวันกับการที่มนุษย์มีการกระทำโต้ตอบซึ่งกันและกันในชีวิตประจำวันเช่นกัน ซึ่ง George Herbert Mead Herbert Blumer และ Erving Goffman เป็นนักทฤษฎีในแนวคิดปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ที่สำคัญ (สุภาวดี จันทวานิช, 2551)

สิ่งที่มนุษย์แตกต่างจากสัตว์คือ กลไกทางความคิดที่ทำให้มนุษย์รู้จักวางแผนและปรับพฤติกรรมให้เข้ากับสถานการณ์และเป้าหมายที่วางไว้ รู้จักสื่อสารกับผู้อื่นโดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆ สัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดคือ ภาษา มนุษย์รู้จักตีความสิ่งที่ผู้อื่นพูดและโต้ตอบ นอกจากนั้นมนุษย์ยังมีสำนึกว่าผู้อื่นก็มีความรู้สึก ความคิดเห็นตามแบบของเขาเองเช่นกันมนุษย์จึงเรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจว่าผู้อื่นคิดอะไรตีความสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างไร ตลอดจนรับรู้เกี่ยวกับตัวมนุษย์เองอย่างไร เกิดเป็นตัวตนและภาพลักษณ์เกี่ยวกับตัวตน (self image) (Slattery, 2003: 195-197) อากัปกริยาเป็นกลไกสำคัญที่มีผลต่อการกระทำทางสังคมซึ่ง George Herbert Mead (1934) ได้แบ่งอากัปกริยาที่ไม่มีความสำคัญ (non significant gesture) (ที่ไม่รู้สึกตัว) ซึ่งพบได้ในสัตว์ และที่มีความสำคัญ (significant) (ที่รู้สึกตัว) ซึ่งเป็นลักษณะของการติดต่อส่วนใหญ่ของมนุษย์ ในระดับของสัตว์ อากัปกริยาเป็นการตอบสนองอย่างทันทีทันควันต่อสิ่งเร้า ในทางตรงข้ามในระดับการสื่อสารของมนุษย์ อากัปกริยา “ที่มีความสำคัญ” เข้ามามีบทบาท อากัปกริยาเหล่านี้ขึ้นอยู่กับ “การค้นตัว” ของปัจเจกบุคคลเองในการตอบสนองต่อสิ่งที่เขาถูกกระตุ้นจากบุคคลอื่น การสวมบทบาทของผู้อื่น แนวโน้มที่จะกระทำตามการกระทำของบุคคลอื่น ดังนั้นจึงมีความหมายที่เหมือนกันในสิ่งเดียวกันสำหรับทุกคน สัตว์ไม่นำตัวมันเองเข้าไปอยู่ในตำแหน่งของผู้อื่นโดยการคาดการณ์ทางผลว่า “เขาจะทำแบบนั้นและฉันจะทำแบบนี้” เราพูดไม่ได้ว่าสัตว์ “คิด” ความคิดของมนุษย์เกิดขึ้นเมื่อมี “สัญลักษณ์ซึ่งโดยทั่วไปเป็นอากัปกริยาทางเสียงซึ่งกระตุ้นให้บุคคลตอบสนองต่อสิ่งที่เขาถูกกระตุ้นจากบุคคลอื่นและจากความคิดของการตอบสนองนั้น ทำให้เขามีแนวทางในการปฏิบัติตัวในเวลาต่อมา”

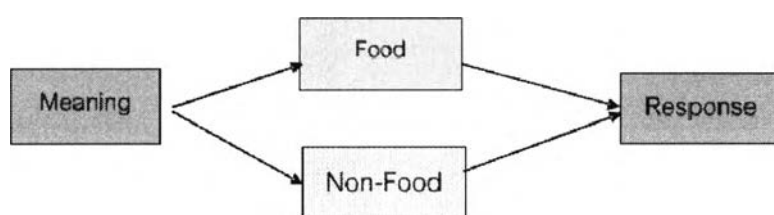
จากความคิดดังกล่าว Mead จึงเชื่อว่า คนเรามีการกระทำโดยการโต้ตอบหรือสื่อสารกับคนอื่น ๆ ในสังคม ในกระบวนการโต้ตอบนี้ต่างก็ส่งความหมายและตีความให้กันและกัน เป็น

ความหมายที่ยืดหยุ่นไปตามสถานการณ์และบริบท โลกมนุษย์จึงเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องของการต่อรองความหมาย หรือความสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน กลายเป็นโลกทางสังคม (social world)

ในโลกทางสังคม การโต้ตอบซึ่งกันและกัน และทำผ่านสัญลักษณ์โดยเฉพาะภาษาเป็นสิ่งสำคัญ มนุษย์ต้องรับรู้ความหมายของสัญลักษณ์ร่วมกันและสวมบทบาทต่างๆ เพื่อกระทำโต้ตอบกันและกัน กล่าวโดยสรุป ปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์คือ การกระทำโต้ตอบกันโดยอาศัยกระบวนการทางความคิด (mental process) ความหมายและสัญลักษณ์ ซึ่ง Blumer ได้ขยายแนวคิดของ Mead และตั้งชื่อ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ขึ้น Blumer เสนอว่าในแง่ระเบียบวิธีทางสังคมวิทยา เราต้องทำความเข้าใจสังคมจาก “ภายใน” หมายถึงจากความรู้สึกนึกคิดของคนที่มีการกระทำโต้ตอบกันในสถานการณ์ปกติธรรมดา เช่น ใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมเพื่อจะได้เข้าใจว่าทำไมเขาจึงกระทำถึงนั้นแทนที่จะรวบรวมข้อมูลจากแหล่งภายนอก (สุภาวงศ์ จันทวานิช, 2551: 128)

สัญลักษณ์จึงหมายถึง “วิธีการที่มนุษย์ปฏิสัมพันธ์อย่างมีความหมายกับธรรมชาติและบริบททางสังคม” ถ้าไม่มีสัญลักษณ์ มนุษย์จะมีปฏิสัมพันธ์กันไม่ได้และไม่มีคำว่า “สังคม” เกิดขึ้นมาสัญลักษณ์ไม่ใช่สัญชาตญาณ มันเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมา

เมื่อมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้สัญลักษณ์ มนุษย์จะไม่ใช้สัญชาตญาณในการสร้างพฤติกรรมเพื่อความอยู่รอด มนุษย์จึงสร้างระบบสัญลักษณ์ขึ้นมาและต้องอยู่ในโลกแห่งการตีความหมาย (World of Meaning) คือการตีความหมายต่อสิ่งกระตุ้น และตอบสนองต่อสิ่งนั้นเช่นพิจารณาว่า อะไรคืออาหาร อะไรไม่ใช่อาหารแล้วจึงนำมากิน ดังแสดงในแผนภาพที่ 7



แผนภาพที่ 7 ระบบสัญลักษณ์และการตีความหมาย

ชีวิตในสังคมสามารถดำเนินไปได้ ถ้าการตีความสัญลักษณ์รวมมาใช้โดยสมาชิกในสังคมร่วมกัน แต่ถ้าไม่มีก็สื่อสารกันไม่ได้ ดังนั้นสัญลักษณ์ร่วม (Common Symbols) จึงเป็นวิธีเดียวที่มนุษย์จะปฏิสัมพันธ์กันได้ ดังนั้นเราจึงต้องรู้จักความหมายของสัญลักษณ์ที่ไปสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่ง

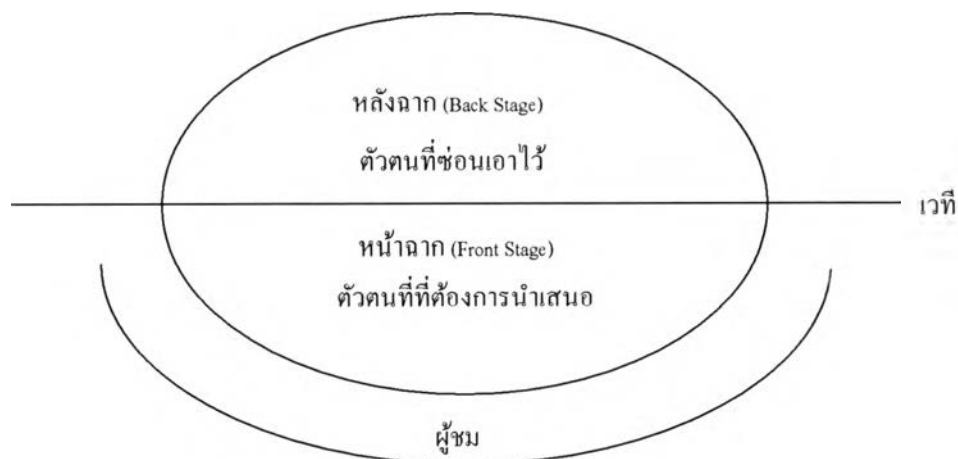
Mead เรียกว่า “การรับรู้บทบาท” (role - taking) การรู้จักบทบาทของผู้อื่นจะทำให้เราทราบความหมายและความตั้งใจของผู้อื่นและสามารถตอบสนองความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างดี

ดังนั้นจากแนวคิดของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction Theory) จากการรับรู้บทบาทนี้ Mead ได้พัฒนาแนวคิดเรื่อง “Self” (ตัวตน) ขึ้นมา เขากล่าวว่า ความคิดเรื่องตัวตนเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลคิดออกไปนอกตัวแล้วมองสะท้อนกลับมา เหมือนผู้อื่นมองเรา นั่นคือบทบาทของผู้อื่น (Role of Another) การรับรู้บทบาทนี้ไม่ได้ติดตัวมาแต่กำเนิด ต้องมาเรียนในภายหลัง และเรียนรู้ตอนเป็นเด็ก เขามองเห็นขั้นตอนของการพัฒนาอยู่ 2 ขั้นตอนคือ

1. Play Stage (ขั้นการเล่น) เช่นตอนเป็นเด็กเรามากจะเล่นบทบาทที่ไม่ใช่ของตนเอง อาจเป็นบทบาทที่เด็กคุ้นเคย คือ พ่อแม่ หมอ พยาบาล ตำรวจ ฯลฯ
2. Game Stage (ขั้นเล่นเกม) ในการเล่นกับเพื่อนๆ ในกลุ่ม เด็กต้องเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น ผ่านกติกาของเกมที่เล่น

4.1 แนวคิดของ Erving Goffman (1922-1982)

Goffman นักสังคมวิทยาชาวอเมริกันที่สนใจปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน ในหนังสือเรื่อง The Presentation of Self in Everyday Life (1959) เขาได้เสนอแนวคิดที่น่าสนใจมาอธิบายการกระทำของมนุษย์ แนวคิดดังกล่าวเรียกว่า การวิเคราะห์เชิงละคร (Dramaturgy) ซึ่งอธิบายไว้ว่าคนเรามีการกระทำโต้ตอบกับคนอื่น โดยการนำเสนอตัวตนของเราให้ผู้อื่นได้เห็นหรือรู้จัก การนำเสนอทำทั้งโดยภาษา คำพูดที่ใช้ กิริยาท่าทาง การแต่งกาย ฯลฯ ในการนำเสนอตัวตนนี้ คนเราใช้วิธีการแบบเดียวกับการเล่นละคร พูดย่าง ๆ คือคนทุกคนมีการกระทำทางสังคมต่อผู้อื่น ด้วยการเล่นละคร ให้ผู้อื่นดู จากแผนภาพที่ 8



แผนภาพที่ 8 การวิเคราะห์เชิงละครของ Goffman

การวิเคราะห์เชิงละคร Goffman คิดว่ามนุษย์แต่ละคน กำลังแสดง (perform) อยู่บนเวที ที่หน้าเวทีมีผู้ชม (audience) ซึ่งได้แก่ คนอื่นที่มนุษย์กำลังมีปฏิสัมพันธ์ด้วย บนเวทีประกอบด้วยหน้าฉาก (Front Stage) และหลังฉาก (Back Stage) หน้าฉากคือ การนำเสนอตัวตนของมนุษย์ตามที่ต้องการให้ผู้อื่นเห็นหรือรับรู้ เลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมกับสถานการณ์ มีกริยาท่าทีและแต่งกายตามบทบาท ฯลฯ เป็นตัวตนที่มนุษย์ ต้องการนำเสนอให้ผู้อื่นเห็น (presented self) อย่างไรก็ตามมนุษย์แต่ละคนก็มีหลังฉาก คือ ความรู้สึกนึกคิดที่ไม่ต้องการเปิดเผยหรือนำเสนอให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นส่วนที่มีความเป็นส่วนตัว เรียกว่า ตัวคนที่ซ่อนเอาไว้ (hidden self) เมื่อขึ้นบนเวทีถึงที่เป็นหลังฉากก็จะไม่นำเสนอต่อผู้ชม แต่ทุกวันแต่ละเวลา มนุษย์ก็ต่างเล่นละครฉากแล้วฉากเล่าเพื่อนำเสนอตนเองให้สังคมได้รับรู้

ในการแสดงละครนี้ มนุษย์ต้องมีตัวละครที่ต้องแสดง คือ (character) มีบทบาท (role) และมีตัวตน ตัวละครที่ต้องแสดง คือ ตัวตนของบุคคลที่มุ่งแสดงลักษณะของตนให้ปรากฏ ตัวตนนี้รวมทั้งผู้แสดงและผู้ชมการแสดงของตัวตนเองด้วย ตัวตนในการวิเคราะห์เชิงละครเป็นกระบวนการเคลื่อนไหวที่เปลี่ยนแปลงไปมาได้ ไม่มีลักษณะตายตัว มุ่งให้ผู้อื่นเกิดความประทับใจ (impression) ด้วยการแสดงให้เหมาะสมกับบริบทของสถานการณ์ เช่นผู้ที่แสดงเป็นตัวละครที่เป็นแพทย์ ต้องแสดงท่าทีห่วงใยความเจ็บป่วยของคนไข้ ครูต้องแสดงความเอาใจใส่นักเรียน และนักเรียนเองก็ต้องแสดงความเคารพนับถือครูเช่นเดียวกัน ทำให้เป็นตัวตนที่มีภาพลักษณ์ (self image)

บทบาท คือการเลือกกระทำในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ไม่มีบทบาทเฉย ๆ โดยไม่มีปฏิสัมพันธ์ บทบาท คือความคาดหวังหนึ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ ถูกผลักดันจากคู่ปฏิสัมพันธ์ หรือความคาดหวังของสังคมได้ มนุษย์ไม่ได้ไปครอบครองหรือสวมใส่บทบาท แต่เลือกบทบาทในแต่ละสถานการณ์ มนุษย์จัดประเภท (typify) บทบาทเพื่อจัดระเบียบปฏิสัมพันธ์ของตนเองกับผู้อื่น บทบาทหนึ่งๆ เกิดขึ้นแล้วก็สลายไป บทบาทจึงเป็นกระบวนการตอบสนองความคาดหวังของคู่ปฏิสัมพันธ์ภายในโครงสร้าง (structure) ของความสัมพันธ์ชุดใดชุดหนึ่ง (พงษ์สวัสดิ์ สวัสดิ์พงษ์ ม.ป.ป.: 66-67)

ในการแสดง มนุษย์ต่างต้องการสร้างภาพในอุดมคติ (idealized picture) ที่จะให้ผู้อื่นเกิดความประทับใจ (impression) ความพยายามสร้างภาพและสร้างความประทับใจทำให้มนุษย์ต้องเล่นละครมากขึ้น Goffman ได้อ้างงานวิจัยอื่นๆ เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นการเล่นละครแบบนี้ เช่น นักศึกษาหญิงในอเมริกา ในทศวรรษ 1950-1960 พยายามจะลดการแสดงออกเกี่ยวกับความสามารถ สติปัญญา และความมุ่งมั่นของเธอให้น้อยลง เมื่ออยู่กับนักศึกษาชายที่เธอพึงใจ เธอจะแสร้งคิดตามบทเรียนไม่ทัน ต้องให้เพื่อนชายคิวให้ หรือแกล้งเล่นปิงปองให้แพ้ หรือแกล้งสะกดคำให้ผิด ๆ ให้เพื่อนชายช่วยแก้ไขให้ถูก (Goffman, 1959: 48-49)

บทบาทของบุคคลในแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์เกี่ยวข้องกับอย่างมากกับการให้นิยามสถานการณ์ (definition of a situation) Weber ได้อธิบายเรื่องการให้ความหมายหรือนิยามสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งว่ามีความสำคัญมากน้อยเพียงไหน อย่างไร แล้วบุคคลจึงจะมีการกระทำตามนิยามนั้นๆ สถานการณ์ทั้งหลายมีความแปรผันแตกต่างกันไปตามมุมมองของผู้นิยาม การนิยามขึ้นอยู่กับพื้นฐานจากประสบการณ์ในอดีตและแผนในอนาคตของบุคคล ผู้อยู่ในสถานการณ์เดียวกันมีส่วนร่วมกำหนดความหมายของสถานการณ์นั้น แต่ก็ไม่จำเป็นต้อง กำหนดความหมายเหมือนกัน ลอฟแลนด์ เชื่อว่า มนุษย์มีการต่อรองในการนิยามแต่กฎเกณฑ์ทางสังคม จำกัดคือสภาพของบุคคลในการเลือกนิยาม การให้นิยามจึงถูกกำหนดโดยสังคม บุคคลไม่ได้ให้หรือสร้างนิยามตามใจชอบ บทบาทของมนุษย์เป็นไปตามสถานการณ์ที่เขา นิยามไว้แล้ว มนุษย์ได้เรียนรู้ที่จะให้นิยามและปรับตนให้เข้ากับสถานการณ์ที่นิยามผ่านกระบวนการจัดเกลาทางสังคม การให้นิยามสถานการณ์จึงถูกนำมาอธิบายและขยายความโดยสำนักคิดปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์

4.2 การนิยามความหมายมลทิน (Stigma) ของ Goffman

Goffman (1963:11-13) ให้ความหมายหรือนิยามสถานการณ์แก่บุคคลว่า เป็นการตีตราที่แสดงหรือ ประกาศให้บุคคลอื่นเห็นว่าบุคคลนั้นเป็นบุคคลที่เพื่อนมนุษย์ไม่ต้องการคบหา เป็นการทำให้บุคคลให้เสื่อมเสีย หรือแสดงให้เห็นว่าเป็นบุคคลที่แปลกไปจากบุคคลอื่นในสังคม ส่วนในพจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา (2549 : 228-229) ได้ให้ความหมายว่า มลทิน คือเครื่องหมายแห่งตราประทับหรือความอัปยศที่สังคมตีตราให้แกบุคคลอันเนื่องมาจากความผิดปกติทางร่างกายหรือการมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานของสังคม ซึ่งในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน บุคคลที่มีคุณลักษณะของตนต่างไปจากคุณลักษณะที่สังคมคาดหวัง จะรู้สึกว่าคุณลักษณะของตนเองมีมลทิน ไม่ได้ได้รับการยอมรับอย่างเต็มที่จากผู้อื่น ผู้ที่มีคุณลักษณะของตนที่แตกต่างจึงมักพยายามปิดบังคุณลักษณะเหล่านั้นถ้าสามารถทำได้ เช่น บุคคลที่เป็นคนรักร่วมเพศจะไม่เปิดเผยให้บุคคลรู้ว่าตนมีบุคลิกรักร่วมเพศ แม้คุณลักษณะทางร่างกายที่ต่างจากคนอื่น บุคคลก็ยังพยายามปิดบัง เช่น คนศีรษะล้านใส่ผมปลอมปกปิดศีรษะ ความรู้สึกมีมลทินหรืออัปยศจึงไม่เกิดกับบุคคลในเชิงส่วนตัว แต่เกิดจากการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นหรือเกิดจากสังคมตีตรา ผู้ที่มีมลทินจะเริ่มมีอาการที่รุนแรง รู้สึกสิ้นหวังและอับอายแล้วความรู้สึกก็เปลี่ยนเป็นความโกรธ ความวุ่นวายใจ (Frustration) ถึงขั้นเกลียดตัวเองในที่สุด

ในหนังสือเรื่อง Stigma(1961) Goffman ให้คำอธิบายว่า มลทิน หรือลักษณะทางร่างกายหรือสังคมที่ลดทอนคุณค่าของอัตลักษณ์ทางสังคมของบุคคล ทำให้เขาไม่ได้รับการยอมรับอย่างเต็มที่ซึ่ง Goffman ได้แบ่งการให้คำนิยามทางสังคมหรือการตีตราในสังคมออกเป็น 3 แบบ คือ

1. เป็นลักษณะที่เกิดกับร่างกาย ได้แก่ ความพิการในผู้ป่วยโรคเรื้อน
2. เป็นความเสื่อมเสียของแต่ละบุคคล ได้แก่ ความผิดปกติทางจิตเช่นอาชญากร คนติดยาเสพติด พวกรักร่วมเพศ
3. เป็นการตีตราที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และชนกลุ่มน้อย

ในอดีต โรคเรื้อนเป็นโรคที่ถูกสังคมกำหนดหรือตีตราให้เป็นโรคที่น่ารังเกียจ เป็นโรคของคนบาป การตีตราทำให้เกิดการแบ่งแยก ดังนั้นคนที่เป็โรคเรื้อนจะถูกกีดกันไม่ให้ทำงาน ไม่ให้ต่อใบขับขี่ และไม่ให้แต่งงานเป็นต้น การตีตราโรคเรื้อนไม่ได้เกิดเพราะโรคเอง แต่เป็นเพราะสังคมกำหนดให้ และระดับของการตีตราในแต่ละสังคมก็ไม่เหมือนกัน ในประเทศอินเดียโรคเรื้อนเป็นโรคที่ถูกรังเกียจมาก ผู้ที่เป็นจะถูกขับไล่ออกจากครอบครัวและชุมชน ในขณะที่ประเทศไนจีเรียผู้ป่วยโรคเรื้อนยังสามารถอยู่ร่วมกับครอบครัวได้อย่าง

สิ่งที่ Goffman คิดว่าน่าสนใจ คือ กลยุทธ์ต่างๆ ที่บุคคลใช้เพื่อโต้ตอบหรือป้องกันตัวจากการมีมลทิน สุกวงค์ จันทวานิช (2552) กลยุทธ์ต่างๆ ได้แก่ การซ่อมแซมปิดบังความผิดปกติของร่างกาย บางคนอำพรางด้วยการพยายามทำให้กลมกลืนไปกับสังคมของคน “ปกติ” บางคนเก็บตัว หลีกหนีจากสังคม และบางคนใช้กลยุทธ์ต่อสู้เพื่อให้มลทินของตนกลายเป็นแรงกดดันให้สังคมยอมรับ เช่น ขบวนการรักร่วมเพศ ผู้มีมลทินเป็นผู้ที่ทาลักษณะของตัวตนแต่ละเอียดป็นปี โดยเฉพาะมลทินนั้นเกิดขึ้นในช่วงปลายของชีวิต (สุกวงค์ จันทวานิช อ้างถึงใน Statterly, 2003: 185-186) ในมุมมอง มลทินสะท้อนให้เห็นวิธีที่สังคมกำหนดบรรทัดฐานของความปกติ สังคมคือผู้กำหนดว่าการกระทำแบบใดปกติ การกระทำแบบใดเบี่ยงเบน สังคมจึงเป็นอีกด้านหนึ่งของเหรียญที่เรียกว่า มลทินนั่นเอง

จะเห็นได้ว่า ความเบี่ยงเบน (deviance) ถูกสร้างโดยสังคม สังคมนิยามการกระทำที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้นเป็นความเบี่ยงเบนเมื่อบุคคลเริ่มนิยามตนเองว่ามีการกระทำที่สังคมไม่ต้องการให้เกิดขึ้น เขาจะเริ่มมีความเบี่ยงเบนระดับพื้นฐาน หลังจากนั้นเมื่อเขาพบว่าเขามีการกระทำความผิด เขาจะเป็นผู้มีความเบี่ยงเบนระดับสอง และในที่สุดเมื่อเขาเรียนรู้ว่าการกระทำของเขาได้ลดทอนคุณค่าของอัตลักษณ์ของเขาเอง รับรู้ว่าเขาไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม เขาก็จะกลายเป็นผู้มีมลทิน ความเบี่ยงเบนกับมลทินจึงเป็นสองสิ่งที่ใกล้กันมาก Goffman ระบุว่า ยิ่งสังคมตราหน้าบุคคลว่ามีมลทินมากเท่าไร บุคคลก็จะยิ่งมีการกระทำที่สังคมไม่ต้องการให้เกิดขึ้นหรือไม่ยอมรับเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น โนทางตรงกันข้าม ถ้าบุคคลยอมรับความเบี่ยงเบนที่ตนมีและยอมรับการดูแลรักษา เขาก็จะมีโอกาสที่จะหลุดพ้นจากมลทินนั้นได้ สังคมต่างหากที่จะไม่ยอมยกเลิกการตีตราบุคคลนั้น

Erving Goffman เขียนเกี่ยวกับการเกิดของ Stigma ว่าเกิดจาก สองความรู้สึก คือ ความรู้สึกแรก คือความแตกต่างจากสังคม ความน่ารังเกียจจากสังคม ตัวอย่างเช่น การเหยียดสีผิว ความพิการต้องนั่งรถเข็น หรือ stigma อีกชนิดคือ สิ่งที่เป็นความลับที่ซ่อนอยู่ภายในตน ไม่เป็นที่ชัดเจนต่อสายตาของสังคม ตัวอย่างเช่น ความเจ็บป่วยทางจิต ความเป็ยงเบนทางเพศ พฤติกรรม เป็ยงเบน

Stigma คือการกล่าวถึงบุคคลที่มีลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ ต่อวัฒนธรรมในสังคม โดยไม่สามารถซ่อนความ อับยศที่สังคมตัดสิน พวกเขาเลือกที่จะรวมกลุ่มกันแล้วเลือกที่จะซ่อนมันภายใต้ การรวมกลุ่ม และทำให้สังคมมีแนวโน้มที่จะยอมรับกลุ่มของตน โดยการเกิดหรือก่อตั้งกลุ่ม สนับสนุนวัฒนธรรมของพวกเขาเอง ตามที่ Goffman กล่าวถึงคนที่มีความเป็ยงเบนและความ อับยศ สามารถรับมือกับมันได้ในหลายวิธี (The University of Minnesota is an equal opportunity educator and employer, 2013: online)

วิธีแรกที่บุคคลที่สามารถยอมรับความอับยศและรวมไว้ในตัวตนของเขา นั่นคือการ ผสมผสานความอับยศเป็นส่วนหนึ่งของตัวตนที่ไม่เปิดเผยต่อสังคม เช่นการติดสุรา ผู้ที่ติดสุรา ยอมรับกับตัวเองว่าพวกเขาจะติดสุรา

วิธีที่สองเพื่อรับมือกับความอับยศคือการพยายามที่จะแก้ไขการตีตราจากสังคมนั้นและเพื่อ ลบล้างมลทิน คือการบำบัดเพื่อแก้ไขคุณลักษณะและลบล้าง stigmas แต่ก็ยังคงอยู่ในการตีตราของ สังคมอยู่ เช่นเจ็บป่วยทางจิตหรือบันทึกความผิดทางอาญา

วิธีที่สามที่จะรับมือกับความอับยศคือการชดเชยกับมลทินนั้น รวมถึงเรียนรู้ที่จะดำเนิน ชีวิตตามปกติในทางที่แตกต่างกันและ เรียนรู้ที่จะทำสิ่งพิเศษที่คนส่วนใหญ่ไม่ทำ คนที่เกิดมาไม่มี แขนสามารถเรียนรู้ที่จะใช้เท้าของพวกเขาเป็นมือจึงช่วยให้พวกเขาที่จะทำการใดๆด้วยตนเอง ตามปกติ แตกต่างกัน การบำบัดยังช่วยชดเชยกับคุณลักษณะของพวกเขา เช่น พาราโอลิมปิกอาจจะ ให้เป็นตัวอย่างที่ดีของวิธีการที่คนพิการทำอะไรบางอย่างที่พิเศษ โดยการเป็นนักกีฬา

วิธีที่สี่ที่จะรับมือกับความอับยศจะกลายเป็นตัวประหลาด เกี่ยวข้องกับแบบแผนของสังคม ว่า ได้นำมาประกอบกับความอับยศและพวกเขา และส่งกลับมันไปสู่สังคมต่อไปและแสดงให้เห็น ว่า นี่คือนี่ที่เป็นมลทิน เป็นความอับยศอดสู เป็นแบบอย่างที่ไม่ดี และนอกจากนั้นแบบแผนนี้ยังมี องค์ประกอบของความโกรธอยู่ในนั้นด้วย

วิธีที่ห้าที่จะรับมือกับความอับยศคือการหาผลประโยชน์บางส่วนที่ เป็นเหตุยภูมิ มักจะ เกี่ยวข้องกับแสดงบทบาท ความเห็นอกเห็นใจของผู้คนและการแสวงหาความคุ้มครองจากความ รับผิดชอบตามที่ของสังคม บทบาทหนึ่งคือการพึ่งพา เช่นการผลประโยชน์ เงินบริจาค ค่าดูแล จากความพิการ

ในที่สุดวิธีที่ทุกคนที่สามารถรับมือกับความอัปยศคือการใช้สิ่งที่ Goffman ที่เรียกว่า "การตีความพร" เห็นความอัปยศของคนเป็นพระพร มักจะเกี่ยวข้องกับความเชื่อว่าคนที่ทุกข์ทรมานบนโลกมีความหมายว่าพวกเขาเป็นพิเศษและพวกเขาจะได้รับรางวัลสำหรับความทุกข์ทรมานของในชีวิตต่อไปถ้าไม่ได้ยู่ในนี้ การตีความพรอาจอนุญาตให้บุคคลที่จะหาของขวัญที่ซ่อนอยู่ในสภาพของพวกเขาและเพื่อหา ความหมายของการดำรงอยู่ในสภาพของพวกเขา

4.3 งานวิจัยและแนวคิด มลทิน ของ Goffman

Lewis (2007) วิจัยเรื่องหลักทางสังคมกับความสัมพันธ์ทางกีฬา ซึ่ง Lewis เชื่อว่ามีแนวทฤษฎีอยู่สามทางที่ใช้ในการวิเคราะห์การกีฬา แนวแรกคือโครงสร้างหน้าที่นิยม (Structural functionalism) ซึ่งมองสังคมเรื่องการสร้างสมดุลให้กับสังคมและกีฬาเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดสมดุลดังกล่าว นักสังคมวิทยาบางท่านใช้แนวทางการอธิบายหน้าที่ชัดเจนและหน้าที่แฝงของการกีฬา ตัวอย่างเช่น กีฬาเป็นกลไกทางสังคมในการสอนพื้นฐานการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ ในสังคมอเมริกันเชื่อว่าการแข่งขันมีความจำเป็นในสังคมและกีฬาเป็นสิ่งที่ช่วยสอนในเรื่องคุณค่าของการแข่งขันนั้น เป็นต้น อย่างไรก็ตาม นักสังคมวิทยาเชิงโครงสร้างไม่ได้มองกีฬาในแง่บวกเท่านั้น แต่ยังมีการศึกษาเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นในกีฬาอีกด้วย และแนวคิดสำนักปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ ที่ให้ความสำคัญกับแง่มุมเชิงสัญลักษณ์ของกีฬา ตัวอย่างเช่น การศึกษาความหมายของสัญลักษณ์ความเชื่อที่จะได้มาซึ่งชัยชนะในเกมกีฬา การศึกษาผู้เล่นกับผู้ที่อยู่เบื้องหลังโดยใช้แนวคิดหน้าฉากหลังฉากของ Goffman ที่เชื่อว่าหน้าฉากของนักกีฬาต้องมีความพยายาม ต้องฝึกฝนและเป้าหมายคือชัยชนะ แต่บางครั้งหลังฉากที่เป็นตัวตน อยากพักผ่อน เหนื่อย กลัวการพ่ายแพ้ หากนักกีฬาไม่สามารถแยกแยะสุขภาพกับการฝึกซ้อมได้ก็ย่อมเกิดปัญหา ต่อตนเองได้ เป็นต้น

Castro and Farmer (2012) เขียนบทความถึงการถูกตีตราเนื่องจากการป่วยด้วยโรค HIV ในประเทศเฮติ หลายปีที่ผ่านมา ปัญหาของการเพิ่มขึ้นของโรค HIV ในประเทศเฮติ ทำให้ส่งผลหลายประการต่อการดูแลสุขภาพ และสุขภาพของประชาชน ข้อมูลเบื้องต้นจากการวิจัยในชนบทของเฮติชี้ให้เห็นว่าการแนะนำของปัญหาโรค HIV ที่มีคุณภาพจะทำให้การสติของผู้ติดเชื้อลดลงอย่างรวดเร็ว แต่มลทินอุปสรรคทางเศรษฐกิจและโลจิสติก ปัญหาของนักวิจัยต่อการให้คำแนะนำและรักษาโรคเอดส์ คือสังคมชนบทที่ถูกตีตราจากสังคมทำให้การเข้าถึงของการช่วยเหลือเป็นไปได้ค่อนข้างยาก อีกทั้งมีประเด็นด้านการเลือกปฏิบัติต่อผู้ติดเชื้อในประเทศเฮติ นักวิชาการ นักวิจัยหรือองค์กรอิสระ ต่างต้องการจะช่วยเหลือประเทศที่มีปัญหาเหล่านี้ แต่สิ่งที่ทำให้การพัฒนาไม่ได้อย่างต่อเนื่องคือการตีตราด้วยตัวของบุคคลเองที่ไม่ยอมรับความช่วยเหลือจากหน่วยงานใดๆ

เพราะ กลุ่มคนคิดเชื่อของเฮติ มักมีความเชื่อที่ผิดว่าไม่มีความจริงใจจากองค์กรใดๆ จึงไม่ให้ความร่วมมือและทำตามคำแนะนำในการป้องกันและแพร่เชื้อ

บทความที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ ระหว่าง Erving Goffman ละคร และ ความสัมพันธ์ของออนไลน์ (Goffman, Dramaturgy, and On-Line Relationships) Goffman กล่าวถึง การสร้าง Stage หรือ “เวที” ในมุมมองของเค้าว่า ในเมื่อสังคมตีตราบุคคลหลายๆจำพวก ให้มีมลทินจากวัฒนธรรมวิธีของสังคมแล้ว กลุ่มคนเหล่านี้ จำเป็นต้องหาพื้นที่ หรือเวที ที่สำหรับการแลกเปลี่ยน สนทนา สื่อสารซึ่งกันและกัน ผลจากการสำรวจการเข้าถึงทะเลเบียนบน โปรแกรมสนทนาแบบออนไลน์ พบว่ามีการสร้างห้องที่เกิดขึ้นจากความเป็น stigma ของตัวเองและมีการสมัครเข้าเป็นสมาชิกตามความสนใจของบุคคล และใช้นามแฝงในการสนทนา และทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็น เริ่มต้นบทสนทนาอย่างไม่ถูกปิดกั้นความคิด

สรุปได้ว่าปัญหาของเด็กหรือเยาวชนติดสื่อ จึงมองว่าหากบุคคลใด ได้รับการตีตราจากสังคมแล้วยอมหาทางออกโดยวิธีการต่างๆ ทำให้เราในฐานะของผู้วิจัยสามารถสาเหตุของการหนีเรียน สาเหตุของการชอบอยู่คนเดียว หรือพฤติกรรมรุนแรงต่างๆ นั้นเป็นผลจากการโต้ตอบหรือการป้องกันตัวจากการมีมลทินโดยนิยามของสังคมเอง ซึ่งจะทำให้เราสามารถเข้าถึงและเข้าใจพฤติกรรมเหล่านั้นได้ อีกทั้งยังช่วยหาทางออกให้เป็นผู้ที่หลุดพ้นจากการตีตราของสังคม คือการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้กลับเข้าไปสู่สังคมปกติและไร้มลทิน

ดังนั้นแนวคิดของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ที่ ถูกนำไปใช้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทัน หากมองว่ามนุษย์ทุกคนต่างมีมุมมองเป็นของตนเอง การมองสื่อ และการตีความหมายของสื่อ จึงเป็นหน้าที่ของปัจเจกบุคคล เพราะหากตีความหมายและวัตถุประสงค์ของสื่อได้นั้น ย่อมหมายความว่า ผู้รับสารทุกคนจะไม่หลงตีความและเข้าใจความหมายของสื่อในเชิงที่ผิด อีกทั้งจุดประสงค์ที่ซ่อนเร้นมากับสื่อก็ย่อม ไม่มีอิทธิพลให้ผู้รับสารหลงเชื่อ ได้เช่นกันแต่ในขณะเดียวกัน การนิยามความหมายของสื่อโดยผู้ที่อยู่ในชุมชนเดียวกัน ผู้ที่เป็นสมาชิกร่วมกันย่อมมีความชัดเจนและเป็นที่ยอมรับกว่าที่บุคคลภายนอกจะเป็นผู้นิยาม อีกทั้งการตีตราในความหมายของ Goffman ว่า “เด็กติดสื่อ” กลุ่มตัวอย่างจะเป็นผู้นิยามด้วยตัวของพวกเขาเองเช่นกันการรับรู้ถึงพฤติกรรมเบี่ยงเบนของผู้ที่ถูกตีตราจากสังคมว่ามีมลทินตามแนวคิดของ Goffman นั้นแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมที่บุคคลเหล่านั้นแสดงออกเป็นผลจากกลยุทธ์ในการโต้ตอบหรือการป้องกัน จากการตีตราของสังคม เช่น พฤติกรรมรุนแรง การชอบเก็บตัว การชอบเลียนแบบ ย่อมเป็นสัญลักษณ์ที่ให้ผู้วิจัยเข้าใจพฤติกรรมเหล่านั้นได้ จึงเป็นแนวทางที่สามารถหาทางออกให้กลุ่มบุคคลนั้นสามารถหลุดพ้นจากการตีตราของสังคม ซึ่งเป็นผลจากการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ร่วมกันระหว่าง บุคคล ผู้วิจัย และสิ่งแวดล้อมรอบข้างได้อย่างง่ายดาย