



บทที่ 4

ผลการวิจัยและพัฒนา

การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ผลการวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษากรณีศึกษาที่ 1 โรงเรียน ก (นามสมมุติ) กรณีศึกษาที่ 2 โรงเรียน ข (นามสมมุติ) และกรณีศึกษาที่ 3 โรงเรียน ค (นามสมมุติ) เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1) เพื่อวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยด้วยแนวจิตตปัญญาศึกษา แบ่งการนำเสนอผลการวิจัยเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของสถานศึกษากรณีศึกษาที่ 1 และ ข้อมูลพื้นฐานของสถานศึกษากรณีศึกษาที่ 2

ตอนที่ 2 การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา

ตอนที่ 3 ผลของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ จากการทดลองในกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

ตอนที่ 4 ผลของกระบวนการเรียนรู้ในกรณีศึกษาที่ 3 ที่ได้จากการพัฒนาจากการทดลองใช้ในกรณีศึกษาที่ 1 และ กรณีศึกษาที่ 2

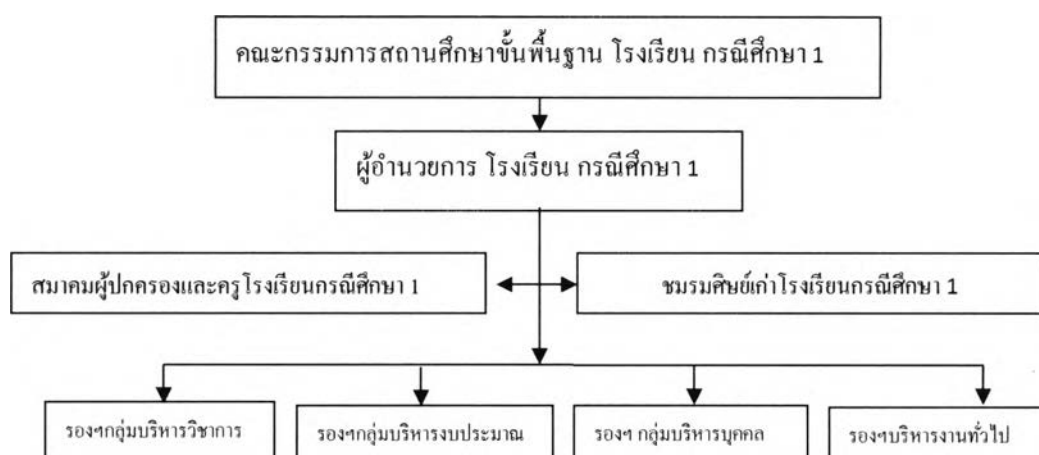
ตอนที่ 5 ผลการวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานสถานศึกษา กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

ข้อมูลพื้นฐานกรณีศึกษาที่ 1

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 1 สถานศึกษาที่จัดสอนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่เปิดสอนตั้งแต่ มัธยมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโครงสร้างการบริหารงาน ประกอบด้วย คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้อำนวยการโรงเรียน สมาคมและครูโรงเรียน กรณีศึกษาที่ 1 ชมรมศิษย์เก่า มีรองผู้อำนวยการโรงเรียน ทั้งหมด 4 ฝ่าย คือ รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงบประมาณ รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานบุคคล รองผู้อำนวยการบริหารงานทั่วไป ปรัชญาโรงเรียนคือ “ความรู้คู่คุณธรรม”

ในโครงสร้างการบริหารงาน เริ่มด้วย คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้อำนวยการโรงเรียน สมาคมและครูโรงเรียน กรณีศึกษาที่ 1 ชมรมศิษย์เก่าโรงเรียนกรณีศึกษาที่ 1 มีรองผู้อำนวยการโรงเรียน ทั้งหมด 4 ฝ่าย คือ รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงบประมาณ รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานบุคคล รองผู้อำนวยการบริหารงานทั่วไป



แผนภาพที่ 12 โครงสร้างการบริหารงาน โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 1

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 1 เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ ที่อยู่ในเขตชุมชน มีนักเรียนที่มาจากพื้นฐานของครอบครัวที่ต่างกัน เป็นโรงเรียนที่อยู่ในเขตชุมชน ระยะทาง 3 กม. จากตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่ จากการให้ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่านักเรียนส่วนหนึ่งมีปัญหาพฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่อการจัดการเรียนการสอน ยกตัวอย่างปัญหาการทะเลาะวิวาท ปัญหาการติดสื่อ

ข้อมูลพื้นฐานกรณีศึกษาที่ 2

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 1 สถานศึกษาที่จัดสอนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่เปิดสอนตั้งแต่ มัธยมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวนครู 166 คน จำนวนนักเรียนปีการศึกษา 2554 2,353 คน โรงเรียนเข้าร่วมโครงการโรงเรียนมาตรฐานสากล (World Class Standard school) โดยมี ปรัชญาโรงเรียน “คุณธรรม นำความรู้ สู่สากล”

มีเป้าประสงค์ คือผู้เรียนมีคุณธรรมจริยธรรมและจิตสาธารณะ เป็นพลโลกมีคุณภาพ มีสุขภาพที่ดี มีสุนทรียภาพ ภาควิชาใจในความเป็นไทย รักษ์ท้องถิ่น มีวิถีชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ตระหนักในคุณค่าและร่วมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

จำนวนครู 114 และ จำนวนนักเรียน 2,233 คนแยกเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 ห้อง รวม 232 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 ห้อง รวม 337 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 ห้อง รวม 419 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 11 ห้อง รวม 419 คนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 ห้อง รวม 436 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 ห้อง รวม 363 คน

ตารางที่ 1 ข้อมูลนักเรียนกรณีศึกษาที่ 1 จำแนกตามระดับชั้นและจำนวนห้อง

ระดับชั้น	จำนวนห้อง	จำนวนนักเรียน (คน)		
		ชาย	หญิง	รวม
มัธยมศึกษาปีที่ 1	9	121	111	232
มัธยมศึกษาปีที่ 2	10	177	160	337
มัธยมศึกษาปีที่ 3	8	199	220	419
มัธยมศึกษาปีที่ 4	11	152	267	419
มัธยมศึกษาปีที่ 5	10	172	291	463
มัธยมศึกษาปีที่ 6	9	136	226	363
รวม	57	958	1,275	2,233

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 2 เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ อยู่ในเขตนอกเมือง และมีบริบทที่แตกต่างจากกรณีศึกษาที่ 1 นักเรียนส่วนใหญ่คือนักเรียนที่เดินทางมาจากต่างอำเภอ การให้ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญพบว่า เป็นโรงเรียนที่มีสถิติของปัญหาจากการติดสื่อของนักเรียน ซึ่งจะวิเคราะห์ถึงความแตกต่างในบริบท คือด้านผู้ปกครองและนักเรียน

กรณีศึกษาที่ 1 นักเรียนจำนวน 19 คน ใช้นามสมมุติ คือ นักเรียน ก1 - นักเรียน ก19
กรณีศึกษาที่ 2 นักเรียนจำนวน 12 คน ใช้นามสมมุติ คือ นักเรียน ข1- นักเรียน ข12

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์สภาพบริบทและปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของ
นักเรียนโรงเรียนกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

บุคคล	ปัจจัย	อันดับ	ร้อยละ	
			โรงเรียน 1	โรงเรียน 2
ผู้ปกครอง	ระดับ การศึกษา	ต่ำกว่า มัธยมศึกษาปีที่ 6	5.26	6.25
		มัธยมศึกษาปีที่ 6	42.11	18.75
		ปริญญาตรี	42.11	37.50
		สูงกว่าปริญญาตรี	10.53	12.50
	อาชีพ	รับจ้าง	21.05	18.75
		ประกอบธุรกิจ	15.79	18.75
		รับราชการ	26.32	25.00
		ค้าขาย	36.84	12.50
	รายได้ต่อเดือน	น้อยกว่า 10000 บาท	26.32	12.50
		10,000-15,000 บาท	26.32	31.25
		มากกว่า 15,000 บาท	47.37	31.25
	การดูแล ใกล้ชิด	อาศัยอยู่กับผู้อื่น	31.58	31.25
		อยู่กับพ่อ/แม่	36.84	31.25
		อยู่กับพ่อแม่	26.32	12.50
	การมีส่วนร่วม ของผู้ปกครอง ต่อการรับสื่อ	ส่งเสริม	15.79	6.25
		อธิบาย	36.84	12.50
		คัดกรอง	31.58	37.50
		ควบคุม	68.42	43.75

บุคคล	ปัจจัย	อันดับ	ร้อยละ	
			โรงเรียน ก	โรงเรียน ข
นักเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	<2.50	15.79	25.00
		2.50 – 2.99	63.16	31.25
		>=3.00	21.05	18.75
	พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง	เล่นกีฬา	31.58	18.75
		เกม	73.68	68.75
		ดูโทรทัศน์	63.16	43.75
		อ่านหนังสือ	31.58	6.25
	ลักษณะการเปิดรับสื่อ	บันเทิง	84.21	56.25
		เกม	89.47	56.25
		ความรู้	36.84	37.50
		ข่าว	5.26	12.50
	ความถี่ในการเปิดรับสื่อ	< 3 ชม.	26.32	12.50
		3-5 ชม.	42.11	47.75
		6-8 ชม.	21.05	18.75
		>8 ชม.	0	0

ตอนที่ 2 พัฒนาระบบการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนว

จิตปัญญาศึกษา

การเข้าเก็บข้อมูลภาคสนาม สถานศึกษากรณีศึกษาที่ 1 และ สถานศึกษากรณีศึกษาที่ 2 เริ่มจาก ผู้วิจัยได้ขอหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลทำวิทยานิพนธ์ จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และติดต่อไปยังสถานศึกษา เข้าชี้แจงกระบวนการเก็บข้อมูลวิจัยกับผู้บริหารของทั้งสอง กรณีศึกษา ซึ่งใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลคือ ภาคเรียนต้น ปีการศึกษา 2554 โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้บริหาร คณะครูฝ่ายพัฒนาผู้เรียน ครู ดังรายละเอียด ในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อจากการพัฒนา 13 กิจกรรม

ที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม
1	“ทักทาย ให้ใจพร้อม”	เพื่อให้ นักเรียนมีความพร้อมก่อนเริ่มต้นการสัมภาษณ์
2	“นิยามร่วมกัน มุ่งมั่นพิชิตสื่อ ร้าย”	เพื่อให้ นักเรียนร่วมกันนิยามความหมายของคำว่า “สื่อร้าย ประเภทของสื่อร้าย อาการของผู้ติดสื่อ”
3	“คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบ ภัยสื่อร้าย”	เพื่อให้ นักเรียนมีการเรียนรู้กระบวนการคิดระบบ (system thinking) สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์กับเหตุและผลของ ความสัมพันธ์
4	“คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบ ภัยสื่อร้าย 2”	
5	“จับกลุ่ม จับคู่ อภิปรายสู่ ความสัมพันธ์”	
6	“พูดคุยหรือ สื่อร้ายหายไป”	นักเรียนสามารถค้นหาที่มาของปัญหาของสื่อ ด้วยการ เรียนรู้จากวิธีการสนทนาแบบสุนทรียสนทนา
7	“ค้นหาแหล่งสื่อร้ายก่อนจะมี ภัยหาค้าว”	นักเรียนสามารถมีทักษะการสังเกต เพื่อค้นหาแหล่งของ สื่อร้ายที่เกิดขึ้นในชุมชนโดยใช้การสืบค้นภายในกลุ่ม (ครั้งที่ 1)

ครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม
8	“ค้นหาแหล่งสื่อร้ายก่อนจะมีภัยหาค้าว”	นักเรียนสามารถมีทักษะการสังเกต เพื่อค้นหาแหล่งของสื่อร้าย ที่เกิดขึ้นในชุมชน โดยใช้สืบค้นภายในกลุ่ม
9	“คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี”	นักเรียนสามารถทราบผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีจากอดีตถึงปัจจุบัน โดยการสอบถามจาก พ่อแม่ผู้ปกครอง
10	“คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี”	
11	“ฝึกการเขียนสื่อความหมาย”	เพื่อให้ให้นักเรียนถ่ายทอด แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเอง
12	“ฝึกการเขียนสื่อความหมาย”	
13	“สนทนา ค้นหาตัวตน”	เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้การสนทนาแบบ สุนทรียสนทนา สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในตัวตนที่ผ่านมาหลังจากการที่ได้เข้าร่วมกระบวนการ

สำหรับรายละเอียดเนื้อหาของแต่ละกิจกรรมประกอบไปด้วย 1) วัตถุประสงค์ของกิจกรรม 2) ชื่อกิจกรรม 3) วิธีการ 4) ระยะเวลาการเข้าร่วมกลุ่ม 5) ผลที่ได้รับ และ 6) ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมคือ ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ในแต่ละกิจกรรมผู้เรียนจะได้เรียนรู้ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ผ่านแนวคิดจิตตปัญญาศึกษาคือการนำกระบวนการทางปัญญา คือการฝึกสังเกต ฝึกบันทึก ฝึกการนำเสนอ ฝึกการฟัง ฝึกการตั้งคำถาม และฝึกปฏิจา-วิตชานา กอรปกับการนำแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา 7^c มาเป็นฐานในการออกแบบกิจกรรม ดังรายละเอียดผลการวิจัยจากการเก็บข้อมูลต่อไปนี้

ผลการเก็บข้อมูลกิจกรรมครั้งที่ 1 กิจกรรม “ทักทายให้ใจพร้อม”

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ เพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมก่อนเริ่มต้นการสัมภาษณ์ การเข้ากลุ่ม
2. ชื่อกิจกรรม “ทักทายให้ใจพร้อม”
3. วิธีการ เริ่มต้น สร้างความคุ้นเคย ทักทายและจดจำชื่อของเพื่อนในกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมในการสนทนาครั้งนี้ โดยให้นักเรียนแนะนำตัว รายบุคคล ใครพร้อมก่อนให้เริ่มก่อน ไม่จำกัดเวลา และให้แสดงเอกลักษณ์ ของตัวเองให้เป็นที่จดจำของเพื่อนๆ ประกอบด้วย

1. ให้นักเรียนแนะนำตัวทีละคน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนจะเข้าร่วมกิจกรรม โดยการบอกชื่อ ชั้นเรียน งานอดิเรกที่ชอบให้กับเพื่อนๆ ฟัง

2. สํารวจความรู้สึกที่มีต่อสื่อ ของนักเรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

3. ทดสอบความจำของนักเรียนที่เข้าร่วมกลุ่ม โดย ได้ตั้งประเด็นขึ้นมาเพื่อใช้ในการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ได้แก่การทดสอบความไวของสติที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

- จัดให้นักเรียนที่เข้าร่วมฝึกสติของตนเอง ผ่านการมีส่วนร่วมในเกมที่สอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมที่ต้องการทดสอบ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ออกคำสั่งและนักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติเช่น ผนตค - ตบมือ ฟ้าร้อง - ตบตัก ฟ้าผ่า - ยก 2 มือ และตะ โคนเปรี๊ยง ๆ น้ำท่วม - ให้วิ่งเปลี่ยนที่ หากระบุจำนวนคน ให้วิ่งเปลี่ยนที่โดยจูงมือกัน ไปทำจำนวนที่ระบุ เช่น น้ำท่วม 6 คน วิ่งเปลี่ยนที่

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ทักษะที่ได้จากกิจกรรม

5.1. ทักษะทางด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

5.1.1. หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังเกตจากพฤติกรรม มีสมาธิ ตั้งใจ มีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ

5.1.2. หลักความรักความเมตตา สังเกตพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ

5.1.3. หลักการเผชิญความจริง สังเกตพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ จนเกิดความบังเอิญพัฒนาคุณภาพภายใน นักเรียนรู้สึกได้ว่าการทำกิจกรรมร่วมกันกับบุคคลแปลกหน้า กับพื้นที่ใหม่ๆ นั้นจะเผชิญไปได้อย่างไร

5.1.4. หลักความต่อเนื่อง สังเกตพฤติกรรม ที่นักเรียนมีความรู้สึกเป็นกันเองไปหล่น พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป

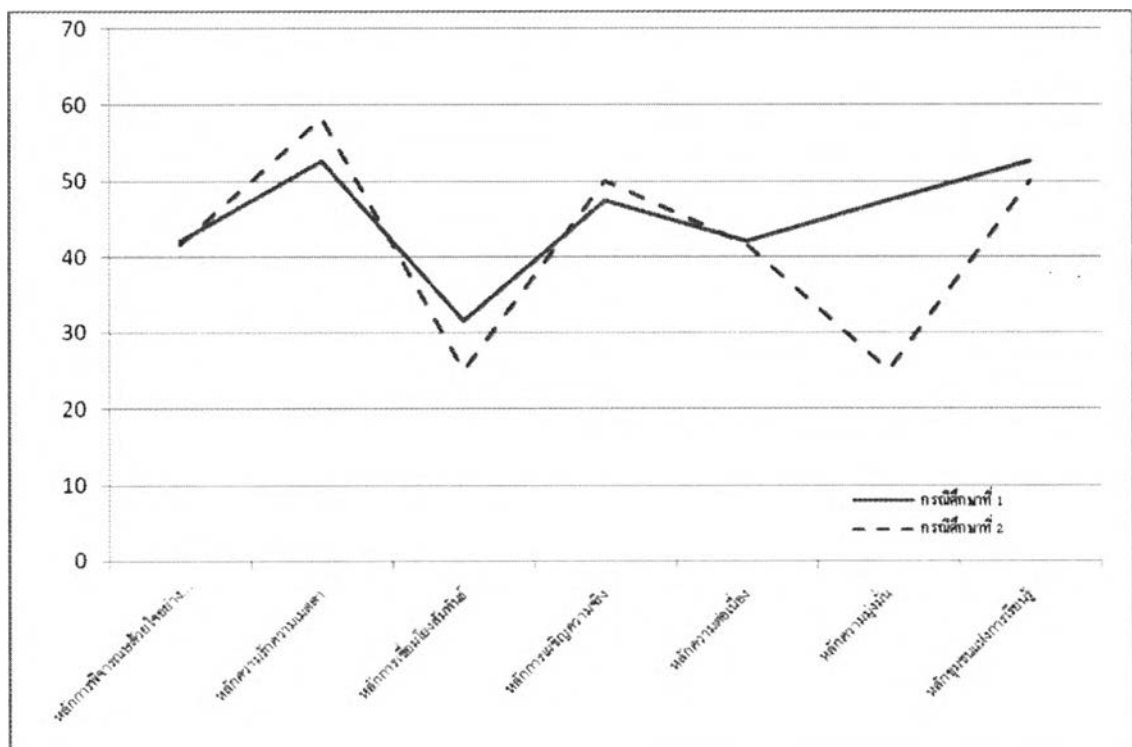
5.1.5. หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมว่า รู้สึกเป็นชุมชนร่วมกันของนักเรียน เป็นเครือข่ายความสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รู้สึกเป็นเจ้าของต่อการเรียนรู้นี้ ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในการเก็บข้อมูลและวัดค่าเป็นสถิติการเรียนรู้ทั้ง สองกรณีศึกษา ตัวอย่างแบบสังเกตพฤติกรรมดังนี้

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ เพื่อให้ นักเรียนมีความพร้อมก่อนเริ่มต้นการสัมภาษณ์ ชื่อกิจกรรม “ทักทาย ให้ใจพร้อม”

ตารางที่ 4 ตัวอย่างแบบบันทึกพฤติกรรมหลักการวิเคราะห์การจัดกระบวนการจัดปัญหาศึกษา

ที่	ชื่อ	หลักการวิเคราะห์การจัดกระบวนการจัดปัญหาศึกษา													
		หลักการพิจารณาอย่างใคร่ครวญ						หลักความรักความเมตตา							
		ให้เวลา	แสดงเหตุผล	เชื่อมโยง	ระบุ	จัดข้อ	รวม	เกณฑ์	ตั้งใจฟัง	เปิดโอกาส	สุภาพ	จัดตาม ทักทาย	แบ่งปัน	รวม	เกณฑ์
นักเรียน ข 1	1	1				3	ผ่าน							2	ไม่ผ่าน
นักเรียน ข 1		1	1		1	4	ผ่าน		1	1	1		3	ผ่าน	
			
รวม		8	4	5	7	5		6	5	5	6	3	5	7	5
ร้อยละ		66.67	33.33	41.67	58.33	41.67		50.00	41.67

ผลการวิจัยจากการเก็บข้อมูลตามแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหา ศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีการเรียนรู้ในทิศทางเดียวกัน มีแนวโน้มของ ค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน ดังนี้ นักเรียนเรียนรู้หลักความรักความเมตตา มากที่สุด ลำดับที่สูงที่สุดคือกรณีศึกษาที่ 2 และกรณีศึกษาที่ 1 รองลงมาคิดเป็นร้อยละ 58.33 และ 52.63 ตามลำดับ รองลงมาคือ หลักการเผชิญความจริง กรณีศึกษาที่ 2 และกรณีศึกษาที่ 1 ร้อยละ 50.00 , 47.37 ตามลำดับ ลำดับสุดท้ายคือ หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 ร้อยละ 31.58 , 25 ตามลำดับ



แผนภาพที่ 13 แสดงการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาในกิจกรรม ทักทายให้อใจพร้อม ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

ผลการสัมภาษณ์หลังจากทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนบางส่วนรู้จักกันมาพอสมควรจึงมีความรักความเมตตาต่อกัน มีการแบ่งปัน เอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ แต่ผลการเรียนรู้ในสัปดาห์แรก ยังอยู่ในเกณฑ์พอใช้

“ดีครับ สนุกดี ทุกคนเป็นกันเอง ตอนแรกก็ไม่ค่อยกล้าพูด คนมันเยอะ
ไม่รู้จักกัน แต่พอร่วมเล่นเกมก็รู้สึกสนุก” (นักเรียน ก4 , 7 มิถุนายน 2554)

“สนุกดีครับ ครึ่งหน้ามีแบบนี้อีกนะครับ ผมเคยมาเยอะละ แล้วเจอกันอาทิตย์หน้าจะครับ” (นักเรียน ก2 ,สัมภาษณ์, 7 มิถุนายน 2554)

“สบายดีครับ ไม่ต้องคิดอะไรมาก ครูก็ใจดีมาก อยากรุ่นพี่ไปหน่อยแต่เพื่อคุณครูผมจะมาอีกครับอาทิตย์หน้า” (นักเรียน ก12, สัมภาษณ์, 7 มิถุนายน 2554)

“ดีครับ แต่น่าจะมีเพื่อนมาเล่นเยอะกว่านี้นะครับ นี่ผมก็รู้จักเพื่อนกันหมดแล้วบางคนก็เรียนด้วยกันมาหลายปี แต่ก็ไม่เป็นไรครับมีแค่นี้ก็สบายดี คนเยอะเรื่องเยอะ” (นักเรียน ข6, สัมภาษณ์, 8 มิถุนายน 2554)

“ก็ไม่เห็นมีอะไรครับเหมือนที่วาดภาพไว้ตั้งแต่แรก ที่ครูปกครองสั่งให้มาสนุกดีเหมือนกัน เป็นกันเอง เพื่อนๆก็สนิทกันหมด ดีครับ” (นักเรียน ข3, สัมภาษณ์, 8 มิถุนายน 2554)

“อาทิตย์หน้าผมจะมาอีก ก็ไม่เห็นมีอะไรยุ่งยาก แค่มาคูๆกัน เหมือนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แล้วอาทิตย์หน้า ครูจะให้พวกผมทำอะไรอีกครับเอาแบบนี้อีกนะ สนุกดี” (นักเรียน ข11, สัมภาษณ์, 8 มิถุนายน 2554)

ผลการเก็บข้อมูลกิจกรรมครั้งที่ 2 กิจกรรม “นิยามร่วมกัน มุ่งมั่นพิชิตสื่อร้าย”

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ เพื่อให้นักเรียนที่เข้าร่วมกลุ่มช่วยกันนิยามความหมายของคำว่า “สื่อร้าย ประเภทของสื่อร้าย อาการของผู้ติดสื่อ” โดยให้ความหมายร่วมกัน

2. ชื่อกิจกรรม “นิยามร่วมกัน มุ่งมั่นพิชิตสื่อร้าย”

3. วิธีการ จัดแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คน ตามความสมัครใจในการเข้าร่วมกลุ่ม และให้อธิบายและนิยามเกี่ยวกับสื่อร้าย ตามความเข้าใจของสมาชิกในกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสื่อร้าย ประเภทของสื่อร้าย และอาการของผู้ติดสื่อ และให้แต่ละกลุ่มเขียนลงบนกระดาษจากนั้นออกมาอธิบายทีละกลุ่ม เมื่อรายงานครบทุกกลุ่มแล้ว ผู้วิจัยจึงให้นักเรียนทุกคนร่วมกันสรุปออกมาเป็นนิยามร่วมกัน

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ผลที่ได้รับ

การได้นิยาม ความหมายของ สื่อ เด็กติดสื่อ ในความเข้าใจของนักเรียน แต่ละกลุ่ม เพื่อให้เกิดสัญลักษณ์เดียวกัน เกิดความหมาย เพื่อสื่อความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน ผลปรากฏว่า นักเรียนทุกกลุ่มคิดว่า เกมเป็นสัญลักษณ์ของสื่อร้าย การเล่นเกมเฟสบุค โดยใช้เวลานานๆ ต่อวัน และดูซีรีส์ภาพยนตร์ต่างประเทศที่ต้องอาศัยเวลานานถึงจะจบ ถือว่าเป็นบุคคลที่ติดสื่อ อีกประเภทหนึ่งคือ นักเรียนลงความเห็นร่วมกันว่า นักเรียนบางส่วนนั้นติดการ แชต กับเพื่อน โดยผ่านมือถือ หรือแม้กระทั่งดูโทรทัศน์ โดยใช้เวลาทั้งวันกับการ์ตูน ก็ถือว่าติดสื่อเช่นกัน ดังตารางที่ 5 ได้จากการลงความคิดเห็นของแต่ละกลุ่ม

ตารางที่ 5 การแบ่งประเภทของสื่อร้าย ของกลุ่มนักเรียนกรณีศึกษาที่ 1

กลุ่ม นักเรียน	ประเภทของสื่อร้าย							
	เฟสบุค	เกม	หนัง	ทีวี	บันเทิง	โทรศัพท์	ซีรีส์	บีบี
1	/	/	/	/	/	/	/	/
2		/	/	/			/	
3	/	/		/			/	

ตาราง แสดงการวิเคราะห์ลักษณะของคนที่ติดสื่อตามความคิดเห็นของกลุ่มกรณีศึกษาที่ 1 พบว่านักเรียนให้ความเห็นว่า บุคคลที่ติดสื่อ นั้น มักจะพูดเร็ว มีนิสัยก้าวร้าว และชอบใช้กำลังรุนแรงขณะที่เล่นกับเพื่อน แต่บางคนก็มักจะเก็บตัวอยู่คนเดียว มีโลกส่วนตัวสูง และนิสัยต่อมาคือ ขี้เกียจ ไม่ทำการบ้านหรือมักจะลอกเพื่อนอยู่เป็นประจำ ส่วนบางกลุ่ม ให้ลักษณะว่า ชอบคิดเร็ว ผอม และตาโหล เพราะพฤติกรรม การจ้องคอมพิวเตอร์ หรือเล่นเกม นานๆ จนไม่มีเวลาทานอาหาร ดังแสดงผลตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ลักษณะของคนที่ติดสื่อตามความคิดของนักเรียนกลุ่มกรณีศึกษาที่ 1

กลุ่ม นักเรียน	ลักษณะของคนที่ติดสื่อ							
	ผอมมาก	ตาโหล	คิดเร็ว	พูดเร็ว	ก้าวร้าว	ชอบใช้ กำลัง	ชอบ อยู่คน เดียว	ขี้เกียจ
1	/	/	/	/	/	/	/	/
2			/	/	/	/	/	/
3	/	/		/	/	/	/	/

จากตารางแสดงการแบ่งประเภทของสื่อ นักเรียนกลุ่มกรณีศึกษาที่ 1 นิยามความหมายของสื่อร้ายไปที่ เกม เสียส่วนใหญ่ นักเรียนได้กล่าวถึง เกม ทั้งเกมที่ต้องเล่นแบบ ออนไลน์ และเกมออฟไลน์ เพราะเนื่องจากกลุ่มนี้เป็นกลุ่มติดเกม และมีแนวคิดเพิ่มเติมคือการดูการ์ตูนและทีวี การเล่นเกมเฟสบุค เป็นสิ่งที่ทั้งสามกลุ่มนิยามเหมือนกัน และบางกลุ่มสามารถคิดได้ว่า ถ้านั่งสื่อพิมพ์เสนอข่าวที่บิดเบือน ก็ย่อมหมายถึงหนังสือพิมพ์กลายเป็นสื่อร้ายได้เช่นเดียวกัน ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 การแบ่งประเภทของสื่อร้ายตามความจัดกลุ่มของนักเรียนกรณีศึกษา ที่ 2

กลุ่ม นักเรียน	ประเภทของสื่อร้าย							
	เกม	ซีรี่เกาหลี	ทีวี	การ์ตูน	หนังสือพิมพ์	นิยาย	โทรศัพท์	เฟสบุค
1	/	/	/	/	/	/	/	/
2	/		/	/				/
3	/	/	/	/				/

จากตารางแสดงการวิเคราะห์ลักษณะของคนที่ดีศีลของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 2 ยังคงให้ความหมายคล้ายๆกับกรณีศึกษาที่ 1 ที่มักพูดถึงคนดีศีลไปในแนวเดียวกัน บางคนแสดงออกถึงพฤติกรรมชอบใช้กำลังรุนแรงเวลาเล่นกับเพื่อน ไม่เคยยอมใคร แต่คิดอะไรเป็นเกมเป็นตัวละครในเกมเสียหมด ไม่สนใจการเรียน สังกัดจากการไม่ส่งการบ้าน ไม่มีเพื่อน ดังแสดงในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์ลักษณะของคนที่ดีศีลตามความคิดของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 2

กลุ่ม นักเรียน	ลักษณะของคนที่ดีศีล							
	เกรด น้อย	ชอบใช้ กำลัง	ชอบอยู่ คนเดียว	ก้าวร้าว	ไม่มี เพื่อน	ไม่ส่ง การบ้าน	เสื้อผ้า สกปรก	จะ เกียจ
1	/	/	/	/	/	/		/
2		/	/	/	/	/	/	
3		/	/		/	/		/

6. ทักษะที่ได้จากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังกัดจากพฤติกรรม มีสมาธิ ตั้งใจมีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ

6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังกัดพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ

6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สังกัดพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ จนเกิดความบังเอิญพัฒนาคุณภาพภายใน นักเรียนรู้สึกได้ว่าการทำกิจกรรมร่วมกันกับบุคคลแปลกหน้า กับพื้นที่ใหม่ๆ นั้นจะเผชิญไปได้อย่างไร

6.1.4 หลักความต่อเนื่อง สังกัดพฤติกรรม ที่นักเรียนมีความรู้สึกเป็นกันเอง ไปหลัดถิ่น พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักระยะหนึ่ง นักเรียน สังกัดว่ามีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังกัดพฤติกรรมว่า รู้สึกเป็นชมรมร่วมกัน และมีความรู้สึกผูกพัน อยากเข้าร่วมกระบวนการอีกในครั้งต่อไป

6.2 ทักษะตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ คือ

6.2.1 จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus)

นักเรียนมีเป้าหมาย และความต้องการ คือนักเรียน ต้องการ แนวคิดของเพื่อนร่วมกลุ่ม เพื่อให้ทราบถึงสื่อร้ายและแยกแยะในแต่ละประเภทว่าส่งผลร้ายอย่างไร นักเรียนมีความต้องการที่จะสำเร็จกิจกรรมนี้ และได้ข้อตกลงร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม

6.2.2 โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) นักเรียนได้เรียนรู้

โครงสร้างความรู้ ดังต่อไปนี้

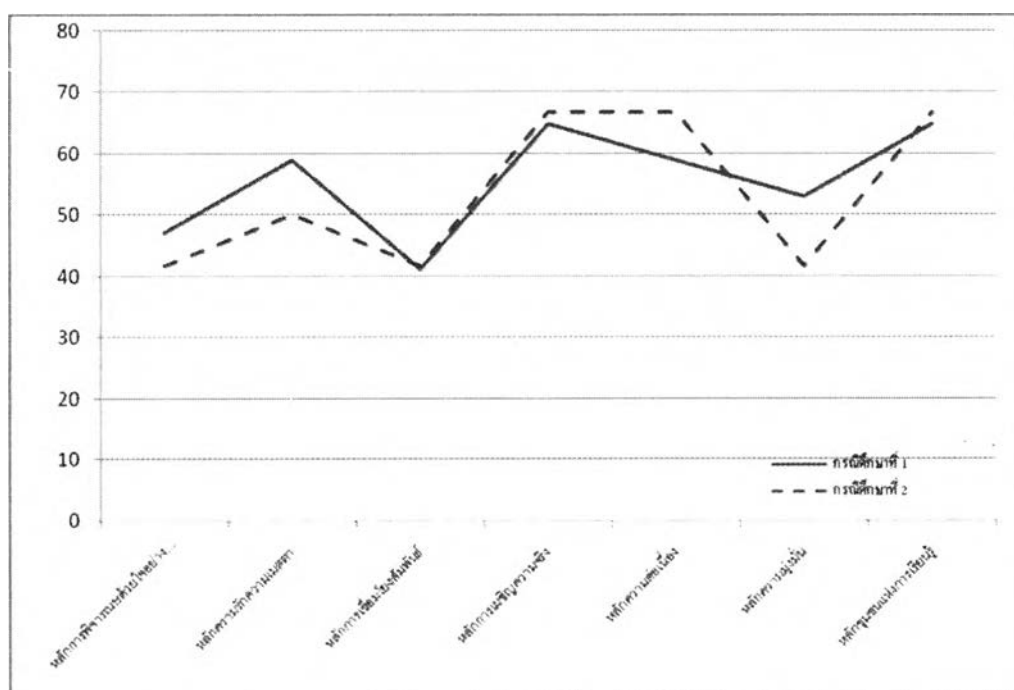
- เนื้อหาสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้ว่าเนื้อหาของสื่อส่งผลต่อตนเอง
- ผลกระทบของสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้สื่อส่งผลต่อตนเองอย่างไร
- อุตสาหกรรมสื่อ นักเรียนทราบว่า สื่อให้วิธีใดเพื่อสร้างแรงจูงใจ
- โลกความจริง นักเรียนได้เรียนรู้ถึงประสบการณ์จริงที่ได้พบเจอ
- ตัวเอง นักเรียนทราบถึงการรับรู้ผลกระทบสื่อ ต่อตนเอง

6.2.3 ทักษะ (Skills) นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะ ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อตั้ง

ต่อไปนี้

- คิดวิเคราะห์ สามารถวิเคราะห์ได้ว่า สื่อแต่ละประเภทสิ่งใดเป็นสื่อร้าย
- ประเมิน สามารถประเมินสถานการณ์ของบุคคลที่ติดสื่อได้
- จัดกลุ่ม สามารถจัดกลุ่มสื่อร้ายแต่ละประเภท จัดกลุ่มนิยามของผู้ติดสื่อ

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีการเรียนรู้ในทิศทางเดียวกัน มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน ดังนี้ นักเรียนเรียนรู้หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์มากที่สุด ลำดับที่สูงที่สุดคือกรณีศึกษาที่ 2 66.67 และหลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ ร้อยละ 61.11 ส่วนกรณีศึกษาที่ 1 ได้เรียนรู้หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ ร้อยละ 52.63

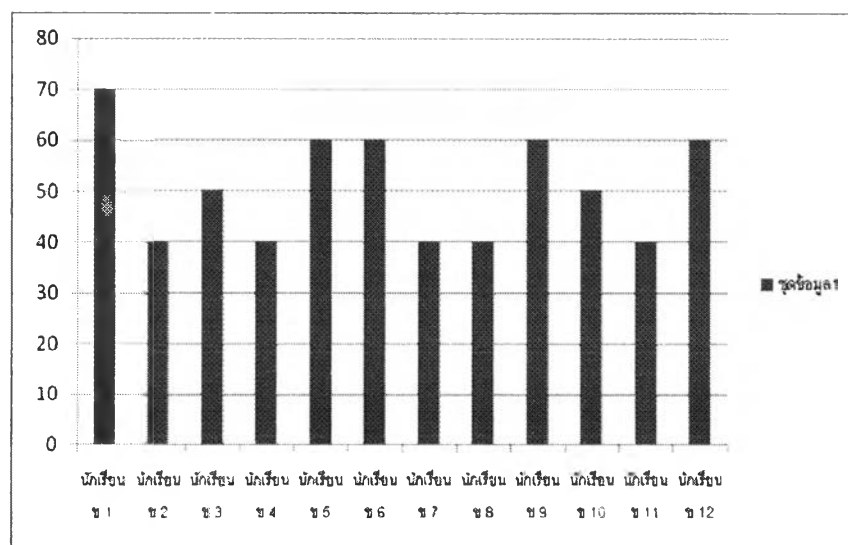
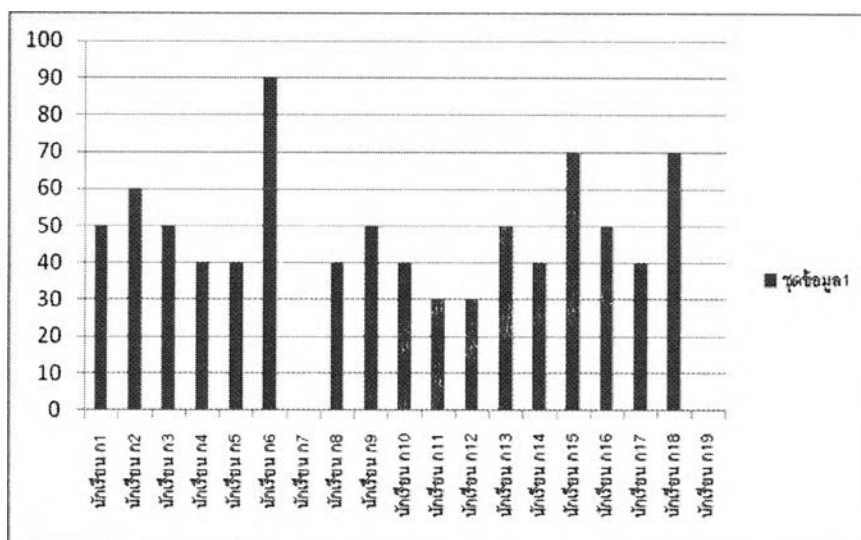


แผนภาพที่ 14 แสดงการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาในกิจกรรมนิยามร่วมกัน มุ่งมั่นพิชิตสื่อร้าย ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากกราฟแสดงการเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียนคนที่ 6 รองลงมาคือ นักเรียน ก 15 และ นักเรียน ก 18 ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือ นักเรียน ก4 นักเรียน ก5 นักเรียน ก 8 นักเรียน ก10 นักเรียน ก11 และ นักเรียน ก 12

กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ข1 นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ข 1 นักเรียน ข 3 นักเรียน ข5 นักเรียน ข6 นักเรียน ข9 นักเรียน ข10 นักเรียน ข12 ดังแผนภาพที่ 15



แผนภาพที่ 15 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อในกิจกรรม

นิยามร่วมกัน มุ่งมั่นพิชิตสื่อร้าย

ตัวอย่างบทสนทนา สะท้อนกลับของนักเรียน ต่อไปนี้

“ผมเข้าใจว่าสื่อร้ายคือ เกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น เพราะทุกคนก็บอกว่ามันไม่ดี แต่พอมาคุยกับคนในกลุ่ม ก็บอกว่าบางคน ติดคุยโทรศัพท์มาก เพราะชอบคุยกับแฟน แม้กระทั่งเวลาเรียน หรือบางคนชอบดูซีรีส์เกาหลี ดูแบบแผ่นต่อแผ่น ไม่หยุด จนแทบไม่ได้ทำอะไรเลยทั้งวันแบบนี้ก็ถือว่าเป็นสื่อร้ายได้เหมือนกัน” (นักเรียน ก3, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2554)

“บางคน เข้าใจว่า การที่พ่อแม่ดูค่า เวลาทำอะไรเกี่ยวกับสื่อต่างๆ เป็นสิ่งที่สะท้อนว่าสิ่งนั้นไม่ดีแน่ๆ อย่างเช่นผมเป็นคั่น ผมว่า อย่างผมต้องถูกบังคับมากกว่าไม่งั้นก็ไม่ยอมหยุด เวลาผมเล่นเกมนานๆไม่ได้ พ่อให้เข้านอน ก็เข้าห้องไป แต่ก็แอบเล่นเฟสในมือถืออยู่ดี ช่วงหลังแม่รู้เลยยึดเลย” (นักเรียน ก9, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2554)

“ผมเคยครับ เคยเป็นแบบที่เพื่อนเขียน เพราะผมไม่ยอมไปไหนเลย อยู่บ้าน ทั้งวัน และก็ไม่ค่อยหิวข้าวด้วย เลยไม่กินอะไรก็ได้ทั้งวัน ช่วงนั้นผอมมาก” (นักเรียน ก12, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2554)

“เกมนี้แหละครับ ติดและเคยติดกันทุกคน บางทีเวลาเดินไปที่ไหนก็คิดวางแผน คิดว่าเป็นตัวละครนั้นหมดเลย ยิ่งเล่นพวก .A พวก GTA RPG Warcraft นี่นะครับ ครูู้จักใหม่ครับ เวลาเดินไปทางไหนมัน วนๆอยู่ในหัวนี้แหละครับ จนรู้สึกว่ายานหนังสือไม่รู้เรื่อง” (นักเรียน ข3, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2554)

“มีเพื่อนบางคนครับ เวลาเล่นอะไรด้วย ชอบใช้กำลังแรงๆตลอดเลย จนไม่ยอมมีใครเล่นด้วย เวลาครูให้ส่งการบ้านก็คอยแต่จะลอกเพื่อนตลอดเลยครับ ไม่ได้ทำเอง จนเพื่อนและครู เอื่อมเลยแหละ” (นักเรียน ข4, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2554)

“คนติดสื่อ หรือติดเกม มักเรียนไม่เก่งครับ ได้เกรดน้อยมาก เพราะไม่ค่อยตั้งใจเรียน ไม่ใช่ไม่ค่อยละครับ ไม่ตั้งใจเรียนเลยก็ว่าได้ คอยแต่จะลอกการบ้านเพื่อนตลอด เวลาเรียนก็มีแว่แต่ทำอย่างอื่น หลับในห้องก็มี” (นักเรียน ข5, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2554)

ผลจากการเก็บข้อมูลครั้งที่ 3 กิจกรรม “คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบภัยสื่อร้าย”

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ

1. เพื่อให้นักเรียนมีการเรียนรู้กระบวนการคิดระบบ (system thinking) สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์กับเหตุและผลของการนำเสนอสื่อ (ครั้งที่ 1)
2. ชื่อกิจกรรม “คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบภัยสื่อร้าย”
3. วิธีการ ผู้วิจัยได้นำประเด็นมาใช้ในการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมโดยการที่ให้นักเรียนคุณภาพย่นทร์ ที่มีเนื้อหา สะท้อนถึงผลกระทบของสื่อร้าย และให้จับบันทึกตอนที่สำคัญไว้ด้วยตัวเอง จากนั้น ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนลองแบ่งประเภทของสื่อ โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์เชิงระบบ ให้สามารถบอกเหตุและผล หรือความสัมพันธ์ของการเกิดเหตุต่างๆ ในการช่วยกันวิเคราะห์และสังเคราะห์ความหมายของสื่อ หลังจากจบ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนนำสิ่งที่ได้รับจากสื่อ นั้น มาพูดคุย แสดงความคิดเห็นถึงบทบาทต่างๆ และสิ่งที่สะท้อนถึงตัวเอง โดยให้ทุกคนแสดงความคิดเห็นให้เพื่อนๆ ฟังทีละคน โดยใช้ชื่อของกระบวนการในวันนี้ว่า “คิดอย่างเป็นระบบ กระทบสื่อร้าย”

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ผลที่ได้รับ

นักเรียนเลือกช่วงตอนในการจดบันทึกแตกต่างกัน ตามประสบการณ์ของตัวเอง แต่สิ่งที่เห็นพร้อมกันคือ นักเรียนสามารถแยกแยะพฤติกรรมการคิดสื่อ พฤติกรรมความรุนแรงได้ สังเกตได้ว่านักเรียนสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ เหตุการณ์ ที่เกิดจากผลของสื่อร้ายตามเนื้อเรื่องได้ ขาดเพียงวิธีในการถ่ายทอดให้กับคนอื่นๆ นอกจากนำเสนอด้วยการพูดแล้วเนื่องจากว่านักเรียนส่วนหนึ่งมีความประหม่า ไม่กล้าแสดงออก

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

- 6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างไคร่ครวญ สังเกตจากพฤติกรรม มีสมาธิ ตั้งใจมีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ
- 6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังเกตพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ
- 6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สังเกตพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้า

ร่วมกระบวนการ จนเกิดความบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายใน นักเรียนรู้สึกได้ว่าการทำกิจกรรม ร่วมกันกับบุคคลแปลกหน้า กับพื้นที่ใหม่ๆ นั้นจะเผชิญไปได้อย่างไร

6.1.4 หลักความต่อเนื่อง ด้วยการสังเกตพฤติกรรม ที่นักเรียน

มีความรู้สึกเป็นกันเอง พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักกระยะหนึ่ง สังเกตว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมว่า รู้สึกเป็นชุมชนร่วมกัน นักเรียนรู้สึกได้ว่าเป็นเจ้าของชมรมนี้ และยินดีจะเข้าร่วมอีกในครั้งต่อไป

6.1.6 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์ในสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง เช่นดูภาพยนตร์แล้วเห็นตัวอย่างที่ไม่ดี จึงไม่อยากนำไปปฏิบัติ

6.2 ทักษะตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อคือ

6.2.1 จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus)

นักเรียนมีเป้าหมาย และความต้องการ คือนักเรียน ต้องการค้นหาประเด็นของเนื้อเรื่องที่ บ่งบอกว่า ส่วนไหน คือผลของสื่อร้ายในช่วงเวลาที่จำกัด และแยกแยะในแต่ละประเภทว่าส่ง ผลร้ายอย่างไร มีความต้องการที่จะสำเร็จกิจกรรมนี้

6.2.2 โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) นักเรียนได้เรียนรู้โครงสร้าง ความรู้ ดังต่อไปนี้

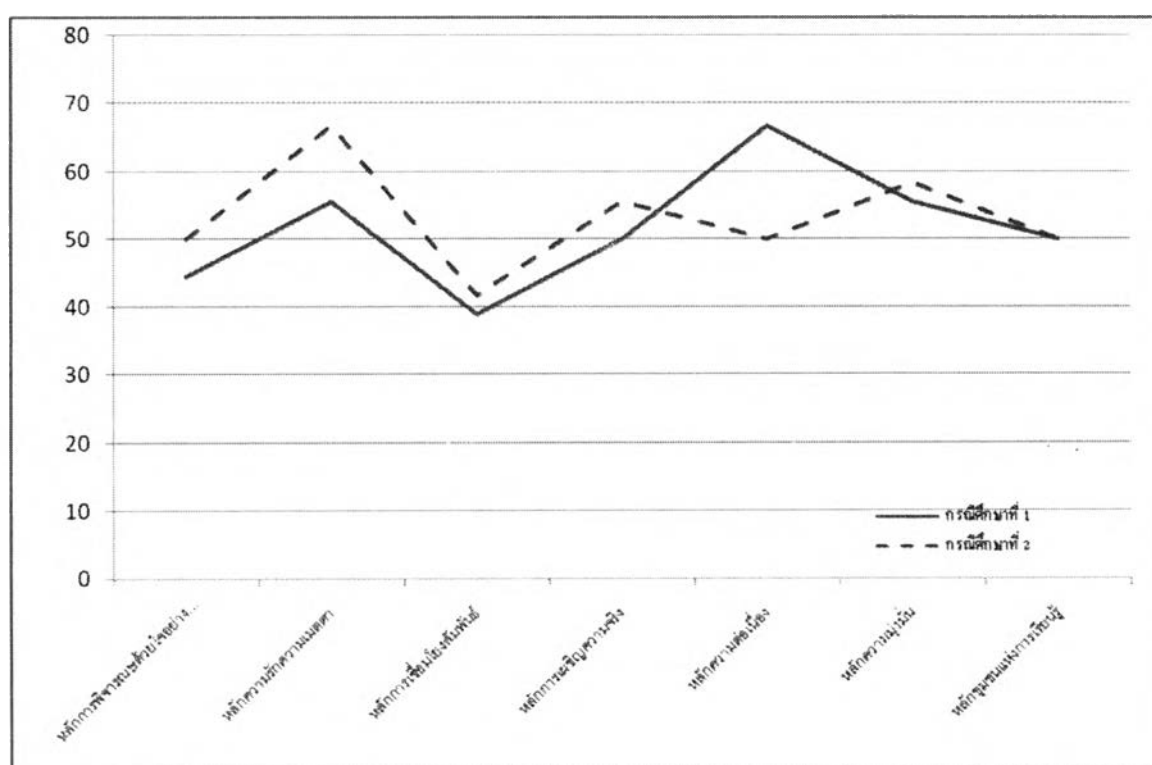
- เนื้อหาสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้ว่าเนื้อหาของสื่อส่งผลต่อตนเองอย่างไร
- ผลกระทบของสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้ถึงวัตถุประสงค์ของสื่อสร้างส่งผลต่อตนเองอย่างไร
- อุตสาหกรรมสื่อ นักเรียนทราบว่า สื่อให้วิธีใดเพื่อสร้างแรงจูงใจ
- โลกความจริง นักเรียนได้เรียนรู้ถึงประสบการณ์จริงที่ได้พบเจอและแก้ปัญหาจากประสบการณ์
- ตัวเอง นักเรียนทราบถึงการรับรู้ผลกระทบสื่อ ต่อตนเอง

6.2.3 ทักษะ (Skills) นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะ ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่านั้นคือดัง

ต่อไปนี้

- คิดวิเคราะห์ นักเรียนสามารถแตกเนื้อความของสื่อออกเป็น องค์ประกอบย่อยต่างๆ และแยกแยะตามเนื้อหาได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร และทำไม
- ประเมิน นักเรียนสามารถประเมินคุณค่า เปรียบเทียบ เนื้อหาของสื่อได้
- จัดกลุ่ม การเปรียบเทียบหาความเหมือน องค์ประกอบ ของเนื้อหาสื่อ กับ ความรู้เดิมในโครงสร้างความรู้ได้
- อุปนัย นักเรียนสามารถแยกแยะ วิเคราะห์จากเนื้อหาบางส่วนของเรื่อง ไปสู่ สัญลักษณ์ แทนความหมายของการกระทำที่ผิดเพราะผลจากการตัดสินใจได้
- นිරนัย นักเรียนสามารถพิจารณาเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผู้วิจัย แนะนำ เพื่ออ้าง สรุปไปยังผลของเนื้อหาได้
- สรุป นักเรียนสามารถเล่าเรื่องจากสิ่งที่ได้ทำลงไปตามกิจกรรมนี้ อย่าง กระชับและชัดเจน

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีการเรียนรู้ในทิศทางเดียวกัน มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน ดังนั้น นักเรียนเรียนรู้หลักความความรักความเมตตามากที่สุด ลำดับที่สูงที่สุดคือกรณีศึกษาที่ 2 66.67 และหลักความต่อเนื่องจากกรณีศึกษาที่ 1 ร้อยละ 66.67 ส่วนหลักที่นักเรียนเรียนรู้ได้น้อยที่สุดคือ หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ ดังแผนภาพที่ 16

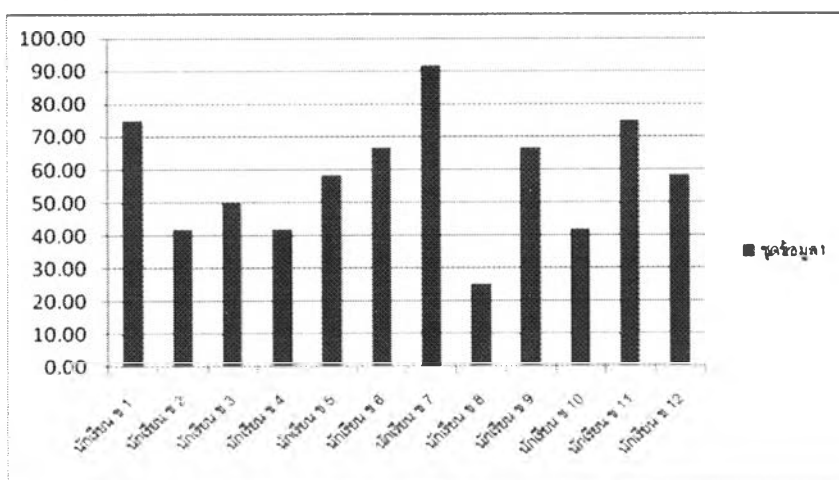
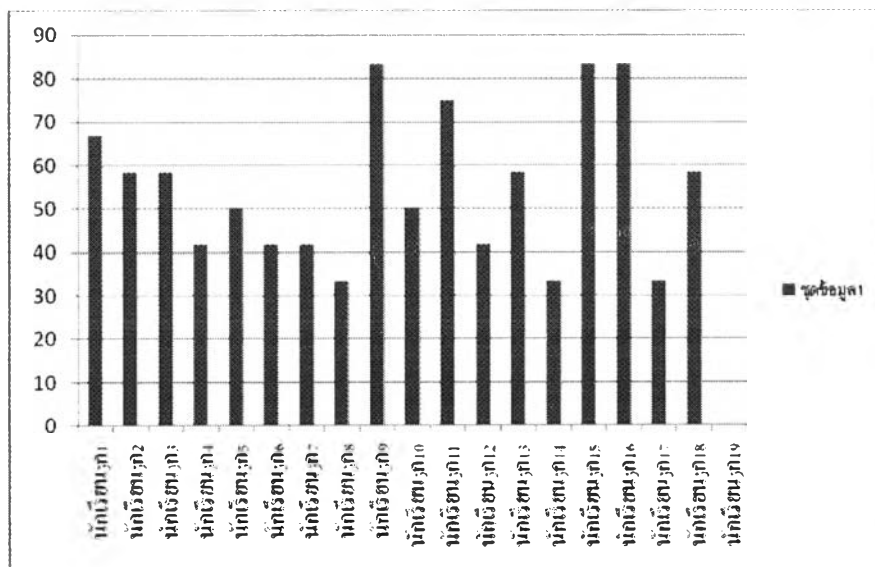


แผนภาพที่ 16 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาในกิจกรรมคิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบภัยสื่อร้าย ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากกราฟแสดง การเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียนคนที่ 9,15 และ 16 รองลงมาคือ นักเรียน ก 11 ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือ นักเรียน ก4 นักเรียน ก6 นักเรียน ก7 นักเรียน ก8 นักเรียน ก12 นักเรียน ก14 และ นักเรียน ก 17

กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ข7 นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ข 1 นักเรียน ข 5 นักเรียน ข6 นักเรียน ข7 นักเรียน ข9 นักเรียน ข11 และนักเรียน ข12



แผนภาพที่ 17 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อในกิจกรรม
คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบภัยสื่อร้าย

ตัวอย่างบทสนทนา สะท้อนกลับของนักเรียน ต่อไปนี้

“ตอนที่โดนที่สุดคือภาพที่ ลูกแอบขโมยเงินแม่ไปเล่นเกม แล้วลูกกลับมาแล้วแม่หาเงินไม่เจอเพราะต้องพาพ่อไปหาหมอ น่าสะเทือนใจที่สุดครับ ผมเชื่อว่าจะไม่เกิดเหตุการณ์นี้กับผมแน่นอน” (นักเรียน ข7, สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2554)

“มีหลายตอนเลยค่ะที่สะท้อน ความรู้สึก บางทีก็ถ้าคุณเดียวอาจจะแอบน้ำตาไหลได้ค่ะ” (นักเรียน ข2, สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2554)

“ถ้าเป็นผม ผมคงไม่ทำอย่างนี้ครับ สงสารแม่มาก แบบนี้ก็ไม่ไหวเหมือนกัน พ่อแม่รักเรามาก ถ้าทำแบบนี้ก็ไม่สมควร” (นักเรียน ข4, สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2554)

ผลจากการเก็บข้อมูล ครั้งที่ 4 กิจกรรม “คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบภัยสื่อร้าย” (ครั้งที่ 2)

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ เพื่อให้นักเรียนมีการเรียนรู้กระบวนการคิดระบบ สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์กับเหตุและผลของการนำเสนอสื่อ (ครั้งที่ 2)
2. ชื่อกิจกรรม “คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบภัยสื่อร้าย”
3. วิธีการ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนร่วมกันทำการค้นหาสื่อร้าย ในห้องสมุดผ่านเครือข่าย

อินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ สื่อต่าง ที่มีอยู่ในห้องสืบค้นของโรงเรียน โดยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการ แบ่งกลุ่มละ 3 คน เพื่อค้นหาเนื้อเรื่อง ข่าว บทความ บนแหล่งข่าวประเภทต่าง ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ ข่าววิทยุ โทรทัศน์ โดยให้ผู้ร่วมกระบวนการสรุปเนื้อหาของสื่อ และบอก วัตถุประสงค์ ของสื่อ ผลดีและผลร้ายของการนำเสนอสื่อชนิดนั้นๆ พร้อมทั้งนำเสนอสื่อที่ได้ ค้นหาต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ และสมาชิกในกลุ่มร่วมกันตอบข้อซักถาม

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ผลที่ได้รับ นักเรียนได้เรียนรู้ ค้นหา จัดกลุ่ม แยกแยะ ข่าว ข้อมูล จากแหล่งต่างๆ ที่เกิดจากการใช้สื่อที่ผิด พฤติกรรมที่เกิดจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ การไม่รู้เท่าทัน

การเปลี่ยนสถานที่ บรรยากาศ สร้างความแปลกใหม่ ตื่นเต้นให้กับนักเรียน ผู้เข้าร่วมกระบวนการ ความพร้อมเป็นสิ่งสำคัญ มีนักเรียนบางกลุ่มที่ใช้เวลานี้ทำงานส่งครูวิชาอื่นๆ เพราะต้องรีบส่ง เนื่องจากใกล้จะสอบแล้ว ทำให้ต้องสนใจรายละเอียดในวิชามากกว่า ส่งผลถึง การรับรู้ และการเรียนรู้ ตามทักษะกระบวนการนั้นลดน้อยลง

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังเกตจากพฤติกรรม การมีสมาธิ ตั้งใจ มีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ

6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังเกตพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้ นักเรียนสามารถจัดกลุ่มใหม่ด้วยตนเองจึงทำให้เกิดความไว้วางใจกันมากขึ้น และทำงานร่วมกันอย่างราบรื่น

6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สังเกตพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ จนเกิดความบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายใน นักเรียนรู้สึกได้ว่าการทำกิจกรรมร่วมกับพื้นที่ใหม่ๆ นั้นจะเผชิญไปได้อย่างไร

6.1.4 หลักความต่อเนื่อง หรือพันธะสัญญา ด้วยการสังเกตพฤติกรรม ที่นักเรียนมีความรู้สึกเป็นกันเอง พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักระยะหนึ่ง สังเกตว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมว่า รู้สึกถึงความเป็นสมาชิกในชุมชนร่วมกัน นักเรียนรู้สึกได้ว่าเป็นเจ้าของชมรมนี้ และยินดีจะเข้าร่วมอีกในครั้งต่อไป

6.1.6 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์ในสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง จากการค้นหาข่าว ในการคัดเลือกข่าวมานำเสนอ นั้น ก็มักจะใช้เหตุผลของสมาชิกในกลุ่ม ทุกคนจะใช้เหตุผลในความคิดของตนเอง เพื่อให้เลือกข่าวที่ตนเองสนใจ

6.2 ทักษะตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ คือ

6.2.1 จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus)

นักเรียนมีเป้าหมาย และความต้องการ คือนักเรียนต้องการแนวคิดของเพื่อนร่วมกลุ่ม เพื่อให้ทราบถึงข่าวที่เกิดจากการใช้สื่อในทางที่ผิด และทราบถึงผลร้าย มีความต้องการที่จะสำเร็จกิจกรรมนี้ และได้ข้อตกลงร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม

6.2.2 โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) นักเรียนได้เรียนรู้โครงสร้างความรู้ ดังต่อไปนี้

- เนื้อหาสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้ว่าเนื้อหาของสื่อส่งผลต่อตนเอง
- ผลกระทบของสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้สื่อส่งผลต่อตนเองอย่างไร
- อุตสาหกรรมสื่อ นักเรียนทราบว่า สื่อให้วิธีใดเพื่อสร้างแรงจูงใจ
- โลกความจริง นักเรียนได้เรียนรู้ถึงประสบการณ์จริงที่ได้พบ
- ตัวเอง นักเรียนทราบถึงการรับรู้ผลกระทบสื่อ ต่อตนเอง สังเกตจากบทสนทนาในขณะที่ค้นหาข่าวร้ายของสมาชิกในกลุ่ม ที่มักโยงเรื่องราวต่างๆ ที่กระทบต่อความรู้สึก

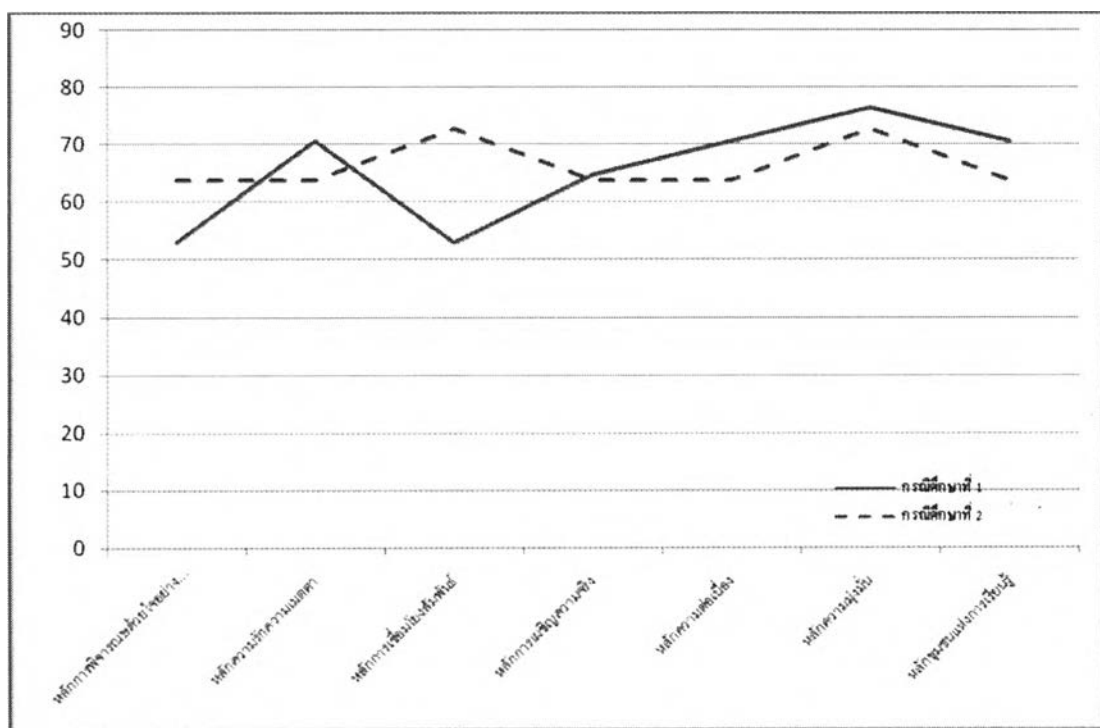
ของตนเอง

ต่อไปนี้เป็น

6.2.3 ทักษะ (Skills) นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะ ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่านั้นคือ ดัง

- คิดวิเคราะห์ นักเรียนสามารถแตกเนื้อความของสื่อออกเป็นองค์ประกอบย่อยต่างๆ และแยกแยะตามเนื้อหาได้ว่า ใคร ทำอะไรที่ไหน เมื่อไรและทำไม
- ประเมิน นักเรียนสามารถประเมินคุณค่า เปรียบเทียบ เนื้อหาของสื่อได้
- จัดกลุ่ม การเปรียบเทียบหาความเหมือน องค์ประกอบ ของเนื้อหาสื่อ กับความรู้เดิมในโครงสร้างความรู้ได้
- อูปรนัย นักเรียนสามารถแยกแยะ วิเคราะห์จากเนื้อหาบางส่วนในเรื่อง ไปสู่สัญลักษณ์ แทนความหมายของการกระทำที่ผิดเพราะผลจากการคิดสื่อได้
- นිරนัย นักเรียนสามารถพิจารณาเหตุการณ์ต่างๆที่กลุ่มเพื่อนออกมานำเสนอ และโยงไปถึงข่าวของกลุ่มตัวเองได้
- สรุป นักเรียนสามารถเล่าเรื่องจากข่าวที่ได้ศึกษามาและนำเสนอให้กับเพื่อนๆ ฟังได้อย่างกระชับและชัดเจน

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาศึกษาของกรณีศึกษาพบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีการเรียนรู้ในทิศทางเดียวกัน มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน แนวโน้มของกราฟเพิ่มขึ้นจากครั้งที่ผ่านมา ดังนี้ ในกรณีศึกษาที่ 2 นักเรียนเรียนรู้หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ มากที่สุดร้อยละ 72.73 รองลงมาคือกรณีศึกษาที่ 1 เรียนรู้หลักความรักความเมตตา หลักความต่อเนื่องและหลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ อยู่ในลำดับที่เท่ากัน คือร้อยละ 70.6 ดังแผนภาพที่ 18

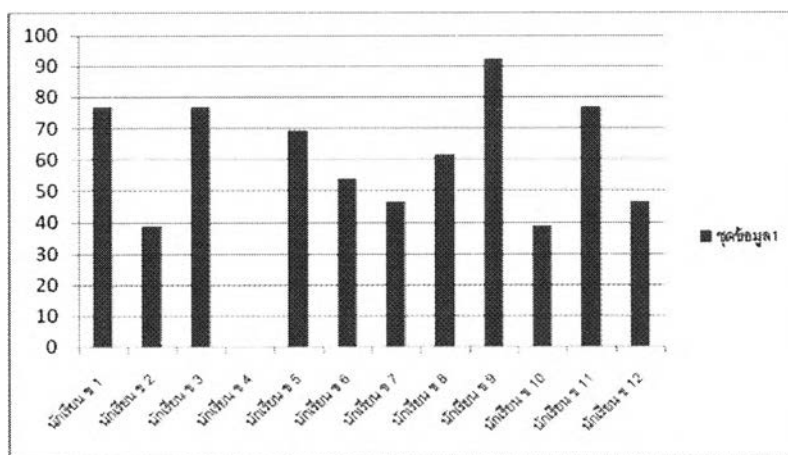
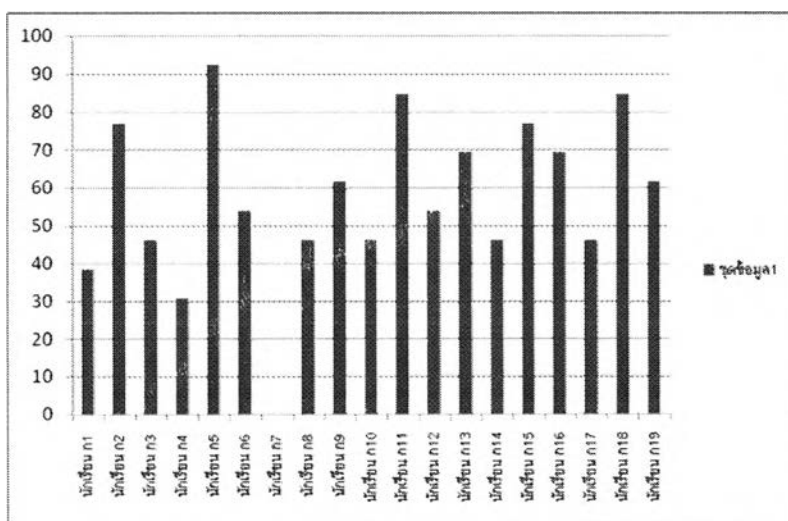


แผนภาพที่ 18 แสดงการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาในกิจกรรมคิดอย่างเป็นระบบค้นพบภัยสื่อร้าย (ครั้งที่ 2) ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากกราฟแสดง การเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ก5 รองลงมาคือนักเรียน ก 11 และ ก18 ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ก1 นักเรียน ก3 นักเรียน ก4 นักเรียน ก8 นักเรียน ก10 นักเรียน ก14 และ นักเรียน ก 17

กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ข9 นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ข 1 นักเรียน ข 3 นักเรียน ข5 นักเรียน ข6 นักเรียน ข8 นักเรียน ข9 และนักเรียน ข11 ดังแผนภาพที่ 19



แผนภาพที่ 19 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อในกิจกรรม คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบภัยสื่อร้าย (ครั้งที่ 2)

ตัวอย่างบทสนทนา สะท้อนกลับของนักเรียน ต่อไปนี้

“ข่าวมีมากมาย หาแป๊ปเดียวก็เจอค่ะ แต่ที่ซ้ำเพราะมันเวียนกันอยู่ว่า จะเอาข่าวไหนดี ในหน้าหนังสือพิมพ์ ในอินเทอร์เน็ต ก็เยอะแล้ว” (นักเรียน ก2, สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2554)

“ค้นหา ‘สื่อร้าย ข่าว’ ที่ google ออกมาเพียบเลย เพิ่งรู้เหมือนกันครับว่า จะโหดร้ายกันขนาดนี้ นี่แค่ทะเลาะกัน ในเกม ยังจะฆ่ากันนอกจอเลย” (นักเรียน ก3, สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2554)

“เวลาฟังข่าวที่เพื่อน เอามาเล่าแล้ว ก็ตื่นเต้น ตกใจดี เวลาเห็นภาพด้วยน่ากลัวมาก ฟังแล้ว รู้สึกว่าไม่อยากให้เราเป็นแบบนั้นเลย” (นักเรียน ก14, สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2554)

“อินเทอร์เน็ตที่นี้เร็วครับ หาข้อมูลได้รวดเร็วดี นี่พวกผมเพิ่งอ่านข่าวคนฆ่าตัวตาย เพราะถูกขโมยหมู (ในเกมนะครับ) บ้าไปแล้ว ” (นักเรียน ข2, สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2554)

“พอได้มีโอกาสทำแบบนี้ ก็เพิ่งทราบว่า สื่อก็มีปัญหาร้ายๆเหมือนกัน น่ากลัวและน่าระวังตัวด้วยครับ” (นักเรียน ข3, สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2554)

“หลากหลายดีครับ แสดงถึงความรุนแรงก็มี บางอย่างมันไม่น่าจะเป็นก็ไม่น่าเป็น เช่นปล้นแท็กซี่ บ้านเราไม่มีแบบนี้ครับ” (นักเรียน ข6, สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2554)

ผลการเก็บข้อมูลครั้งที่ 5 กิจกรรม “จับกลุ่ม จับคู่ อภิปรายสู่ความสัมพันธ”

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ เพื่อให้นักเรียนมีการเรียนรู้กระบวนการคิดระบบ (system thinking) สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์กับเหตุและผลของการนำเสนอสื่อ (ครั้งที่ 3)
2. ชื่อกิจกรรม “จับกลุ่ม จับคู่ อภิปรายสู่ความสัมพันธ”
3. วิธีการ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มสื่อ โดยจัดเตรียมสื่อประเภทต่างๆ เป็นภาพและคว่ำไว้บนโต๊ะ จำนวนเท่ากับผู้ร่วมกระบวนการ ซึ่งภายในภาพจะแสดงถึงสื่อประเภทต่างๆ จากนั้นเมื่อนักเรียนได้สุมหีบภาพขึ้นมาแล้ว นำไปเข้ากลุ่มกับเพื่อนๆ โดยการจัดกลุ่มพิจารณาจากเนื้อหาของภาพนั้นๆ ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร จากนั้นให้เวลาในการปรึกษากันภายในกลุ่ม ถึงความหมายและการเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ของภาพแต่ละภาพ จากนั้นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อนำเสนอต่อเพื่อน หลังจากจบการนำเสนอ เปิดโอกาสให้ทุกคนซักถามได้

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ผลที่ได้รับ หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม มีการถอดบทเรียน จากกิจกรรมนี้ ตามวัตถุประสงค์ของการรู้เท่าทันสื่อ นักเรียนสามารถแยกแยะได้ว่า รูปภาพแต่ละรูปภาพ เป็นตัวแทนของอะไร เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงอะไร อย่างไร แสดงถึงความเข้าใจในการวิเคราะห์สังเคราะห์สื่อ ในด้านของแนวคิด จิตตปัญญาศึกษา 7'c นั้น นักเรียนมีการเชื่อมโยงสัมพันธ์ เข้าใจความหมายของสิ่งที่อยู่เบื้องหน้า แก้ปัญหาเผชิญกับความเป็นจริง และเมื่อทำกิจกรรม นักเรียนจึงได้เกิดความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน ทำให้รู้สึกเป็นเจ้าของชมรมนี้ เกิดหลักของชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อนในกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

จากการทำกิจกรรมพบว่า มีนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 บางส่วน ขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าแสดงออก เนื่องจากมีรุ่นพี่ รุ่นน้องหลายคน หลากหลุม ทำให้เกิดอาการเขินอายบ้าง

ในกรณีศึกษาที่ 2 ด้วยจำนวนนักเรียนที่น้อยกว่ากรณีศึกษาที่ 1 ทำให้ มีความมั่นใจและกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น เนื่องจากหลังจากได้เข้าร่วมกิจกรรมสักพักหนึ่งทำให้ มีความสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

- 6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังกัดจากพฤติกรรม มีสมาธิ ตั้งใจมีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆ อย่างมีสมาธิ
- 6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังกัดพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง

เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ รู้สึกถึงความปรารถนาดี และยอมรับฟังความแตกต่าง หลากหลายในกลุ่มได้

6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สังเกตพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ เมื่อนักเรียนต้องจับกลุ่มกับเพื่อนใหม่ ตามเนื้อเรื่องของสื่อ นักเรียนสามารถปรับตัวและพร้อมจะเผชิญหน้ากับความไม่คุ้นเคยไปได้

6.1.4 หลักความต่อเนื่อง ด้วยการสังเกตพฤติกรรม ที่นักเรียน มีความรู้สึกเป็นกันเอง พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักกระยะหนึ่ง สังเกตว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมว่า รู้สึกถึงความ เป็นสมาชิกในกลุ่ม คิดหาทางแก้ปัญหาพร้อมกัน นักเรียนรู้สึกได้ว่าเป็นเจ้าของชมรมนี้ และยินดีจะเข้าร่วมอีกในครั้งต่อไป เมื่อทำกิจกรรมใหม่ ความถี่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันจึงมากตามไปด้วย

6.1.6 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์ในสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง กิจกรรมจัดกลุ่มรูปภาพ ภัยร้ายจากสื่อ นั้น นักเรียนต้องรู้จักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ว่า ภาพแต่ละภาพให้ความหมาย เป็นสัญลักษณ์ของอะไรและ จะร้อยเรียงเรื่องราวนั้นได้อย่างไรให้สอดคล้องที่สุด

6.2 ทักษะตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ คือ

6.2.1 จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus)

นักเรียนมีเป้าหมาย และความต้องการ คือนักเรียน ต้องการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ความสัมพันธ์ของรูปภาพทั้งสามภาพได้ มีความต้องการที่จะสำเร็จกิจกรรมนี้ และได้ข้อตกลงร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม

6.2.2 โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) นักเรียนได้เรียนรู้โครงสร้างความรู้ ดังต่อไปนี้

- เนื้อหาสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้ว่าเนื้อหาของสื่อที่ได้รับนั้นสัมพันธ์กับรูปแต่ละรูปอย่างไร
- ผลกระทบของสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้ว่าสื่อที่ส่งผลกระทบต่อตนเองอย่างไร
- อุตสาหกรรมสื่อ นักเรียนทราบว่า สื่อมีวัตถุประสงค์และใช้วิธีใดเพื่อสร้างแรงจูงใจ
- โลกความจริง นักเรียนได้เรียนรู้ถึงประสบการณ์จริงที่ได้พบเจอ

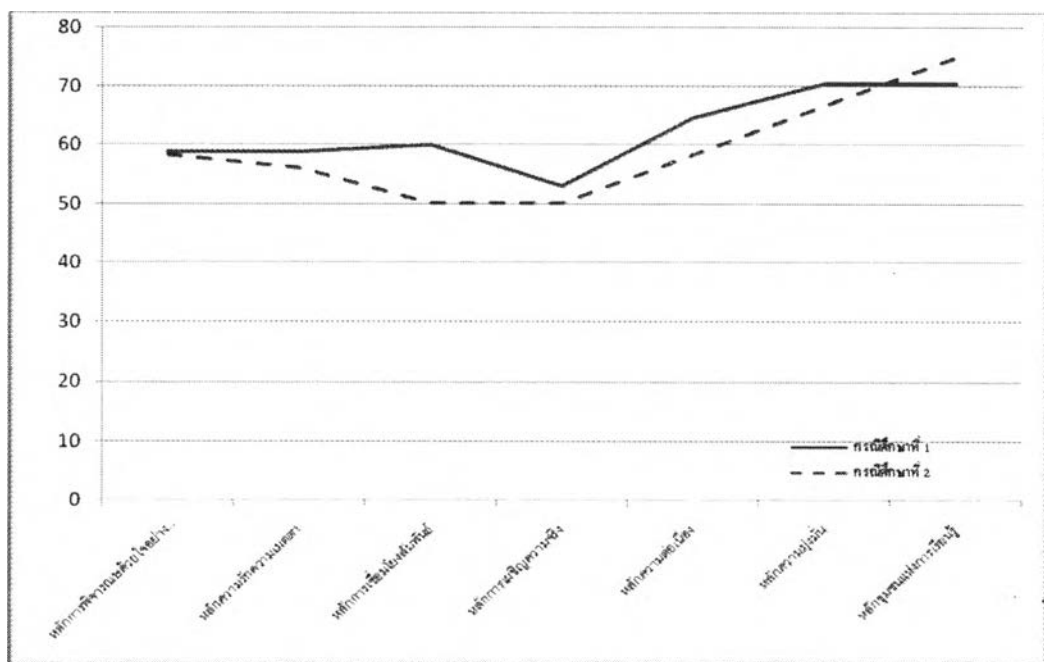
- ตัวเอง นักเรียนทราบถึงการรับรู้ผลกระทบสื่อ จากการสังเกตการจับกลุ่ม สื่อ ของนักเรียน

6.2.3 ทักษะ (Skills) นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะ ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ

ดังต่อไปนี้

- คิดวิเคราะห์ นักเรียนสามารถแตกเนื้อความของสื่อออกเป็นองค์ประกอบย่อยต่างๆ และแยกแยะตามเนื้อหาได้ว่า ใคร ทำอะไรที่ไหน เมื่อไร และทำไม
- ประเมิน นักเรียนสามารถประเมินคุณค่า เปรียบเทียบ เนื้อหาของสื่อได้
- จัดกลุ่ม การเปรียบเทียบหาความเหมือน องค์ประกอบ ของเนื้อหาสื่อ กับ ความรู้เดิมในโครงสร้างความรู้ได้
- อุปนัย นักเรียนสามารถแยกแยะ วิเคราะห์จากเนื้อหาบางส่วนภาพหนึ่งภาพ ไปสู่สัญลักษณ์ แทนความหมายภาพและเล่าเรื่องราวที่มาจากผลของสื่อร้ายๆ ได้
- สังเคราะห์ นักเรียนสามารถรวบรวม ความหมายและสัญลักษณ์แทนในภาพ แต่ละภาพและนำมาเล่าเรื่อง อย่างสร้างสรรค์ได้
- สรุป นักเรียนสามารถเล่าเรื่องจากการเชื่อมโยงความสัมพันธ์จากทั้งสามภาพ และนำเสนอให้กับเพื่อนๆ ฟังได้อย่างกระชับและชัดเจน

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีการเรียนรู้ในทิศทางเดียวกัน มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน แนวโน้มของกราฟเพิ่มขึ้นจากครั้งที่ผ่านมา ดังนี้ ในกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 นักเรียนเรียนรู้หลักการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ มากที่สุดร้อยละ 75 และร้อยละ 70.59 ในกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 ตามลำดับ รองลงมาคือกรณีศึกษาที่ 1 เรียนรู้ หลักความมุ่งมั่น ร้อยละ 70 และกรณีศึกษาที่ 2 ร้อยละ 67 ตามลำดับหลักการเผชิญความจริงในนักเรียนเรียนรู้ได้น้อยที่สุดคือ กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 ร้อยละ 52.9 และ 50 ตามลำดับ ดังแผนภาพที่ 20

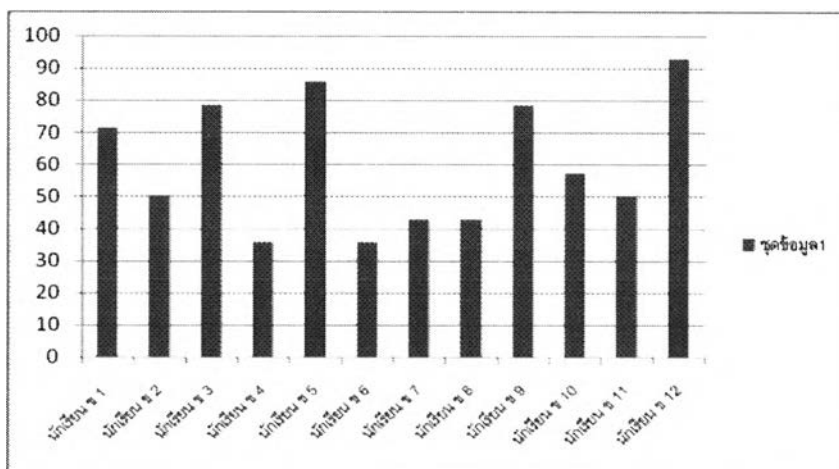
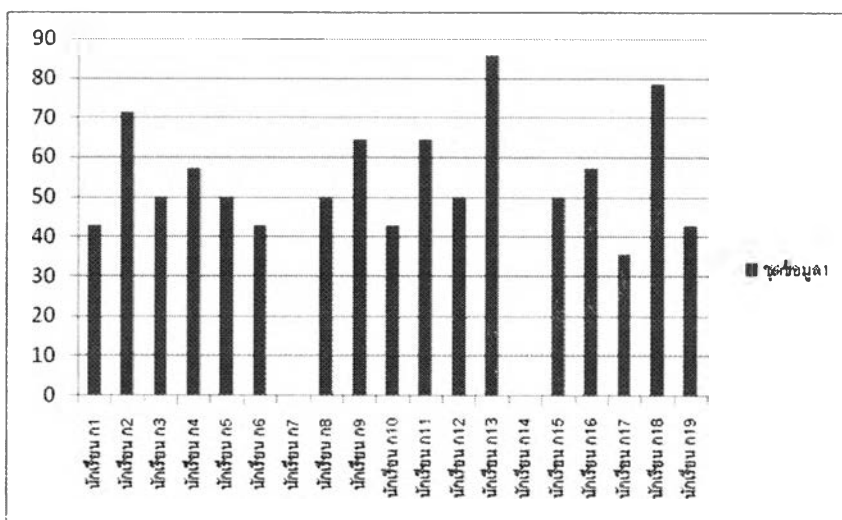


แผนภาพที่ 20 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาในกิจกรรมจับกลุ่ม จับคู่อภิปรายสู่ความสัมพันธ์ ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากกราฟแสดง การเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ก13 รองลงมาคือนักเรียน ก 18 ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ก1 นักเรียน ก6 นักเรียน ก10 นักเรียน ก17 นักเรียน ก19

กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ข12 นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ข 1 นักเรียน ข2 นักเรียน ข3 นักเรียน ข5 นักเรียน ข9 นักเรียน ข10 และนักเรียน ข12 ดังแผนภาพที่ 21



แผนภาพที่ 21 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อในกิจกรรม
จับกลุ่มจับคู่ อภิปรายสู่ความสัมพันธ์

ผลการเก็บข้อมูลครั้งที่ 6 กิจกรรม “พูดคุยหารือ สื่อร้ายสลายไป”

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ นักเรียนสามารถค้นหาที่มาของปัญหาของสื่อ ด้วยการเรียนรู้จากวิธีการสนทนาแบบ สุนทรียสนทนา

2. กิจกรรม “พูดคุยหารือ สื่อร้ายสลายไป”

เพื่อค้นหาปัญหาของสื่อที่กระทบต่อตัวเอง โดยผู้เข้าร่วมกระบวนการจะได้เรียนรู้วิถีของสุนทรียสนทนา ที่พร้อมจะเป็นทั้งผู้ฟังและผู้พูด การใช้การพิจารณาอย่างแยกคาง การตั้งใจฟังด้วยใจอย่างใคร่ครวญ ซึ่งกระบวนการนี้เน้นให้ผู้ร่วมกระบวนการ เป็นผู้ฟังอย่างลึกซึ้ง เคารพและปฏิบัติต่อกันสนทนาด้วยความศรัทธา และเชื่อมั่น อีกทั้งยังงดการตัดสินใจหรือประเมินเรื่องของคู่สนทนา อีกทั้งยังสะท้อนความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากภายในให้คู่สนทนาฟัง จนสามารถเปิดเผยอารมณ์ ความคิดที่เกิดขึ้นในใจทั้งหมดออกมา

3. วิธีการ ใช้การพูดคุยแบบสุนทรียสนทนา ในประเด็นปัญหาของการติดสื่อของแต่ละคนมีความแตกต่างกันอย่างไร โดยจัดให้นักเรียนร่วมกันสนทนาเรียนรู้ร่วมกันกลุ่มในบรรยากาศแห่งความผ่อนคลาย ความพร้อม ความไว้วางใจและมิตรภาพ ซึ่งเป็นการสัมผัสชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนที่เข้าร่วมสงบนิ่ง ตั้งสติก่อนรับฟังและพูด

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง จำนวนนักเรียน 19 คน

5. ผลที่ได้รับ การถอดความรู้หลังการทดสอบ พบว่า การร่วมกันสรุปผลและยกตัวอย่างที่ดีให้เป็นแนวทางปฏิบัติ เกิดการยอมรับฟังปัญหาของคนอื่น ส่งผลให้สามารถคิดวิเคราะห์ถึงเหตุของปัญหาในแง่มุมของแต่ละคน เปรียบเทียบระดับของปัญหา ทราบถึงผลของปัญหานั้นๆ การได้รับฟังวิธีการของผู้ที่ปฏิบัติตนให้หลุดพ้นจากการครอบงำของสื่อ สามารถทำให้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และเป็นตัวอย่างที่ดีต่อการปฏิบัติ สร้างแรงบันดาลใจในชีวิต สามารถนำมาเป็นแบบอย่าง ค้นหาแนวทาง เพื่อให้สามารถแยกแยะอันตรายที่มากับสื่อได้ด้วยตัวเอง

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังกะตจากพฤติกรรม มีสมาธิ ตั้งใจ มีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆ อย่างมีสมาธิ

6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังกะตพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง

เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ รู้สึกถึงความปรารถนาดี และยอมรับฟังความแตกต่าง หลากหลายในกลุ่มได้

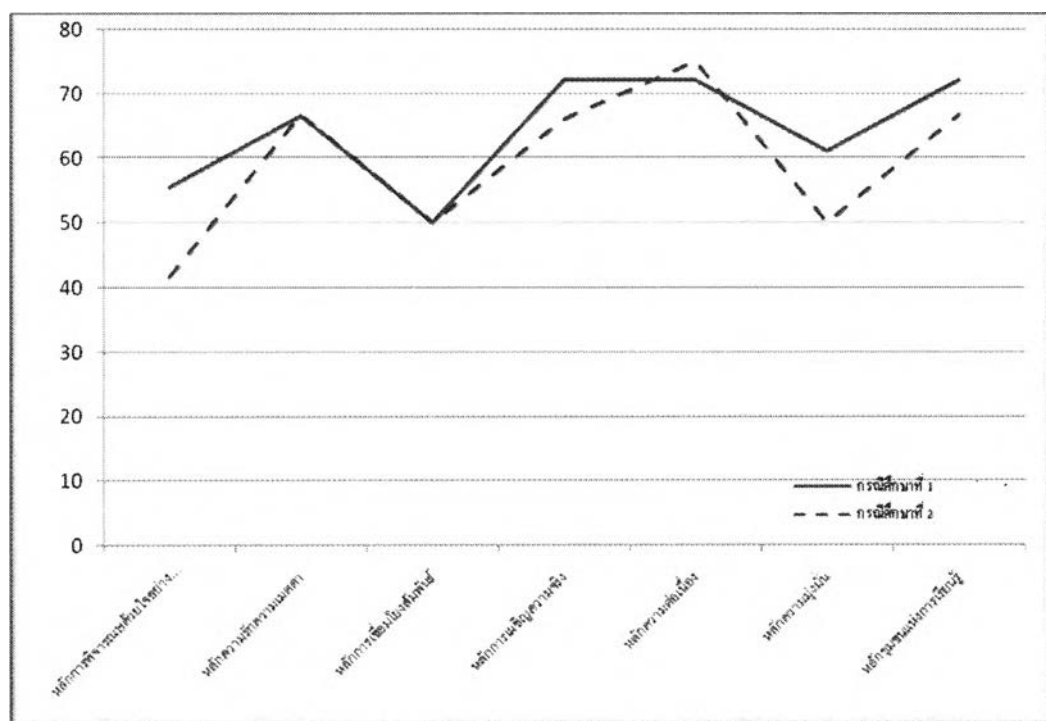
6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สังเกตพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ นักเรียนสามารถปรับตัวและพร้อมจะเผชิญหน้ากับความไม่คุ้นเคยไปได้

6.1.4 หลักความต่อเนื่อง ด้วยการสังเกตพฤติกรรม ที่นักเรียน มีความรู้สึกเป็นกันเอง พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักกระยะหนึ่ง สังเกตว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมว่า รู้สึกถึงความเป็นสมาชิกในกลุ่ม คิดหาทางแก้ปัญหาาร่วมกัน นักเรียนรู้สึกได้ว่าเป็นเจ้าของชมรมนี้ และยินดีจะเข้าร่วมอีกในครั้งต่อไป เมื่อทำกิจกรรมใหม่ ความถนัดในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันจึงมากตามไปด้วย

6.1.6 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์ในสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง ประยุกต์ถึงเหตุการณ์ที่เพื่อนเล่า มาเข้าสู่ชีวิตจริงของตนเองได้

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีการเรียนรู้ในทิศทางเดียวกัน มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน แนวโน้มของกราฟเพิ่มขึ้นจากครั้งที่ผ่านมา ดังนี้ ในกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 นักเรียนเรียนรู้หลักการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ หลักความต่อเนื่องและหลักเผชิญความจริงในระดับของค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้นและมีแนวโน้มสัมพันธ์กันทั้งสองกรณี ส่วนหลักการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ นักเรียนยังคงมีตัวเลขที่ไม่น่าพึงพอใจทั้งสองกรณีศึกษา ดังแผนภาพที่ 22

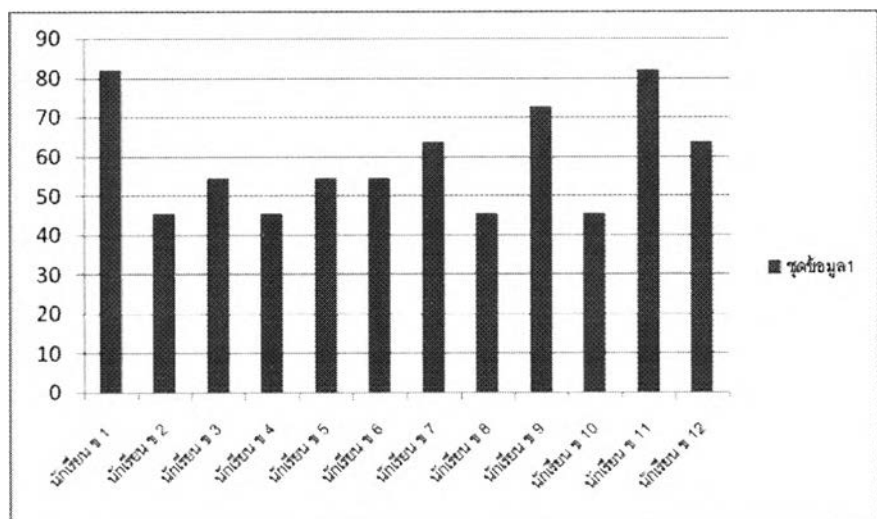
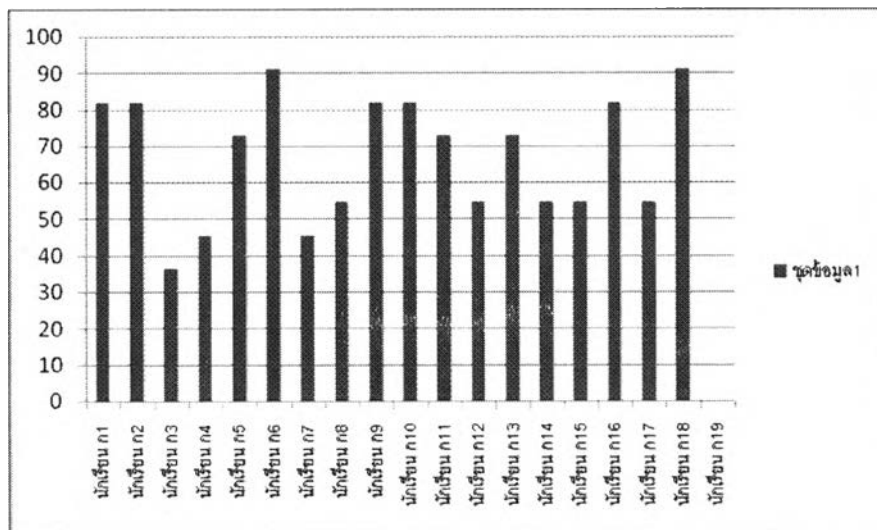


แผนภาพที่ 22 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาศึกษาในกิจกรรมพูดคุยหรือสื่อร้ายสลายไปของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากกราฟแสดง การเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ก16 รองลงมาคือนักเรียน ก18 ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ก3 นักเรียน ก4 นักเรียน ก7

กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ข1 และนักเรียน ข11 นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ข2 นักเรียน ข4 นักเรียน ข8 นักเรียน ข10 ดังแผนภาพที่ 23



แผนภาพที่ 23 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ในกิจกรรม พุดคุยหรือสื่อร้ายสลายไป

ตัวอย่างบทสนทนาสะท้อนกลับของนักเรียน ดังต่อไปนี้

“แต่ก่อน ผมติดซีรีส์ครับ ดูทั้งวันทั้งคืน จนแทบไม่ได้กินข้าว ไปไหนเลย เป็นซีรีส์เกาหลีบ้าง สืบสวนสอบสวนบ้าง ตอนปิดเทอมอยู่กับยาย ยายก็ไม่ว่าอะไร ดีซะอีกที่ไม่ได้ออกไปไหน พอช่วงหนึ่งคุดมาๆ แล้วก็รู้สึกเบื่อ เบื่อไปเอง” (นักเรียน ก8, สัมภาษณ์, 19 กรกฎาคม 2554)

“มีครั้งหนึ่ง มันเป็นเรื่องที่ลืมไม่ได้จริง แม่ดู และร้องไห้ ผมเสียใจมากครับที่เห็นแม่ ร้องไห้เพราะผม ไม่ยอมกลับบ้าน ไปเล่นเกมที่ร้าน” (นักเรียน ก1, สัมภาษณ์, 19 กรกฎาคม 2554)

“ที่บ้านขายของชำ ผมเคยขโมยเงินแม่ไปซื้อแผ่น ไปร้านเกม แม่ตามเอาไม่มาตีถึงที่ร้านแล้ว ตอนนั้นรู้สึกอายมากที่คนมองเต็มร้านเลย แต่สิ่งที่น่าเสียใจมากกว่าอะไรคือพอกลับมาถึงบ้านแม่ก็ร้องไห้ ตอนนั้นขโมยไป 1500 มันก็เยอะ ผมว่า หลังจากนั้นผมก็โดนบังคับควบคุมทุกอย่างครับ แม่ไม่เชื่อใจผมแล้ว รู้สึกเสียใจจนบอกไม่ถูกที่ทำให้แม่ต้องร้องไห้ ผมไม่ทำแบบนั้นอีกแล้ว” (นักเรียน ข1, สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2554)

“ผมเคยเล่นเกม แต่แม่ไม่ว่า เพราะผมเล่นจนขาย ตัว ขายของได้ ได้เงิน 2000 บาทครับ เอาไปให้แม่ มันต้องติดตามแล้วก็เล่นเก่งๆ ถึงจะขายของได้ครับ ตอนแรกๆก็โดนดูเพราะแม่ว่าเอาเงินไปเล่นแต่เกม แต่พอเล่นไปพักใหญ่ๆ ก็เป็นปึกห่อครับ ผมก็เอาเงินให้แม่ เพราะขายของได้ แต่ก็ไม่ว่าอะไร แต่ผมก็รู้นะครับว่าเล่นนานๆมันก็ติด แต่มันทำให้ผมมีเงินผมก็เลยที่จะยังเลือกเล่นมัน” (นักเรียน ข9, สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2554)

ผลการเก็บข้อมูลครั้งที่ 7 กิจกรรม “ค้นหาสื่อร้าย ก่อนจะมีภัยหัว”

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ นักเรียนสามารถมีทักษะการสังเกต เพื่อค้นหาแหล่งของสื่อร้าย ที่เกิดขึ้นในชุมชน โดยใช้สืบค้นภายในกลุ่ม (ครั้งที่ 1)
2. ชื่อกิจกรรม “ค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนจะมีภัยหัว”

เพื่อให้ นักเรียน ได้ใช้ทักษะฝึกการสังเกต ค้นหาแหล่งของสื่อร้ายที่เกิดขึ้นในชุมชน โดยนักเรียนจะได้รับประสบการณ์จากการฝึกสังเกต การค้นหา ฝึกการวิจัย ฝึกการค้นหาคำตอบ

3. วิธีการ ให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการมีโอกาสออกไปสำรวจแหล่งสื่อร้าย ของชุมชน ด้วยวิธีการแบ่งกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมออกตามพื้นที่การพักอาศัย และให้ค้นหาแหล่งของสถานที่ ที่เป็นบ่อเกิดของสื่อร้ายที่อยู่ระหว่าง โรงเรียน ไปถึงชุมชนที่พักอาศัยของตนเองและสมาชิกในกลุ่ม เขียนลงในแผนภาพ จากนั้นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อนำเสนอแผนภาพ ซึ่งกิจกรรมนี้นอกจากจะเป็นการฝึกการสังเกตแล้ว ยังฝึกการวิจัยเพื่อหาคำตอบ ฝึกการนำเสนอ และการฟัง

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ผลที่ได้รับ การถอดความรู้หลังการทดสอบ พบว่าการค้นหาแหล่งสื่อร้ายในชุมชน ที่ถือว่าเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว หากเราทราบและเห็นสภาพของสิ่งรอบข้างย่อมจะใช้วิจารณญาณ คิดอย่างใคร่ครวญถึงผลที่เกิดขึ้น พิจารณาถึงเหตุในการเกิด และนำสิ่งเหล่านั้นเป็นบทเรียนสะท้อนดูวิถีทางเปลี่ยนแปลงไป และนำมาเป็นบทเรียนต่อไป

ผู้วิจัยให้นักเรียนจับกลุ่มตามพื้นที่การพักอาศัย นักเรียนหลายคนอาศัยรถรับส่งประจำ กลับ ระยะเวลาในการกลับถึงบ้านใช้เวลาพอสมควร ดังนั้นจึงไม่สามารถออกเดินทางเพื่อสำรวจได้ในช่วงเย็น สังเกตเห็นว่า นักเรียนได้เสียสละเวลาในเวลาช่วงเสาร์อาทิตย์ ในการออกสำรวจแหล่งสื่อร้าย

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังเกตจากพฤติกรรม การมีสมาธิ ตั้งใจ มีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ

6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังเกตพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้ นักเรียนสามารถจัดกลุ่มใหม่ด้วยตนเอง จึงทำให้เกิดความไว้วางใจกันมากขึ้น ทำงานได้อย่างราบรื่น

6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สังกตพหุติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ จนเกิดความบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายใน นักเรียนรู้สึกได้ว่าการทำกิจกรรมร่วมกับพื้นที่ใหม่ๆ นั้นจะเผชิญไปได้อย่างไร

6.1.4 หลักความต่อเนื่อง หรือพันธะสัญญา ด้วยการสังกตพหุติกรรม ที่นักเรียนมีความรู้สึกเป็นกันเอง พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักระยะหนึ่ง สังเกตว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังกตพหุติกรรมว่า รู้สึกถึงความเป็นสมาชิกในชุมชนร่วมกัน นักเรียนรู้สึกได้ว่าเป็นเจ้าของชมรมนี้ และยินดีจะเข้าร่วมอีกในครั้งต่อไป

6.1.6 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์ในสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง จากการค้นหาข่าว ในการคัดเลือกข่าวมานำเสนอนั้น ก็มักจะใช้เหตุผลของสมาชิกในกลุ่ม ทุกคนจะใช้เหตุผลในความคิดของตนเอง เพื่อให้เลือกข่าวที่ตนเองสนใจ

6.2 ทักษะตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ คือ

6.2.1 จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus)

นักเรียนมีเป้าหมาย และความต้องการ คือนักเรียน ต้องการทราบถึงแหล่งสื่อร้ายที่เกิดขึ้นในชุมชน และหาแนวทางให้ได้มาซึ่งข้อตกลงร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม

6.2.2 โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) นักเรียนได้เรียนรู้โครงสร้างความรู้ ดังต่อไปนี้

- เนื้อหาสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้ว่าเนื้อหาของสื่อแบบไหนส่งผลต่อตนเอง และคนในชุมชน

- ผลกระทบของสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้สื่อส่งผลต่อตนเองอย่างไร

- อุตสาหกรรมสื่อ นักเรียนทราบว่า สื่อให้วิธีใดเพื่อสร้างแรงจูงใจ

- โลกความจริง นักเรียนได้เรียนรู้ถึงประสบการณ์จริงที่ได้พบเจอ

- ตัวเอง นักเรียนทราบถึงการรับรู้ผลกระทบสื่อ จากการค้นหา แหล่งสื่อร้าย

นักเรียนทราบว่า ถ้าเข้าไปยังแหล่งสื่อนั้นจะส่งผลต่อตนเองอย่างไร

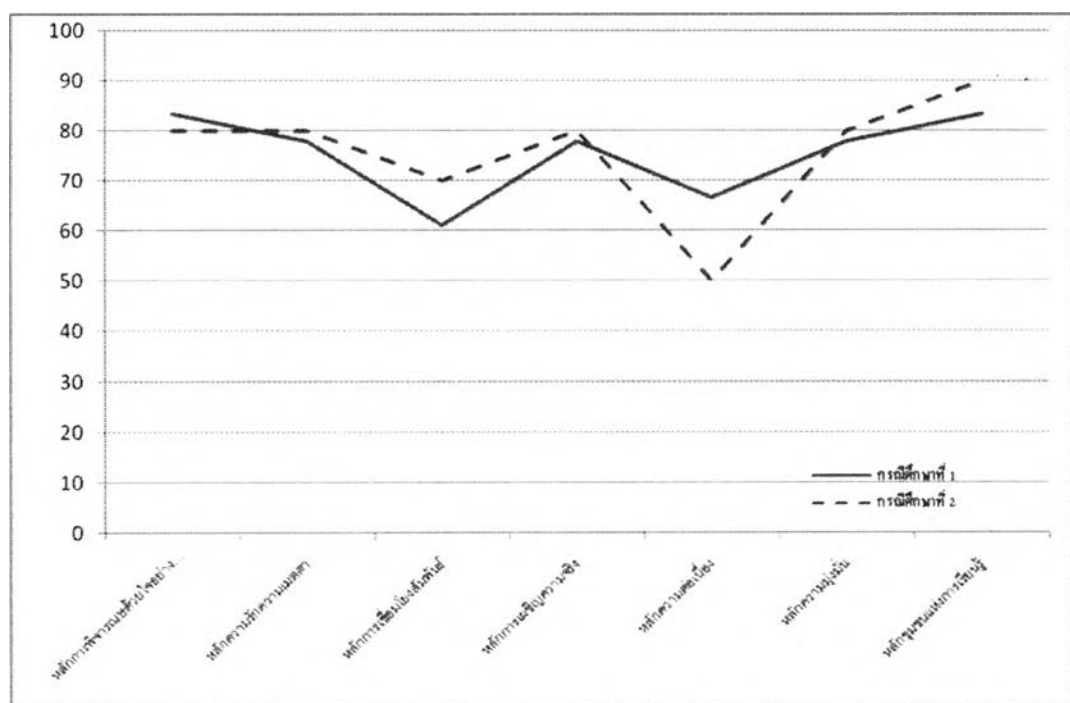
6.2.3 ทักษะ (Skills) นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะ ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ดังต่อไปนี้

- ทิศวิเคราะห์ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ได้ว่า แหล่งของสื่อร้ายส่งผลต่อ

- ตัวเองและคนในชุมชนอย่างไร

- ประเมิน นักเรียนสามารถประเมินคุณค่า เปรียบเทียบ แหล่งของสื่อร้าย
- จัดกลุ่ม การเปรียบเทียบหาผลกระทบจากการเกิดขึ้นของแหล่งสื่อร้ายกับ
ความรู้เดิมในโครงสร้างความรู้ได้
- อุปนัย นักเรียนสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ได้ว่า ถ้าเกิดแหล่งสื่อร้ายแล้ว จะ
ทำให้ผลนั้นส่งผลกระทบต่อ ส่วนอื่นๆของสังคม

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีการเรียนรู้ในทิศทางเดียวกัน มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน แนวโน้มของกราฟเพิ่มขึ้นจากครั้งที่ผ่านมา ดังนี้ ในกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 นักเรียนเรียนรู้หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้มากที่สุด หลักการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ หลักความมุ่งมั่นและหลักความเมตตา ตามลำดับ ดังแผนภาพที่ 24

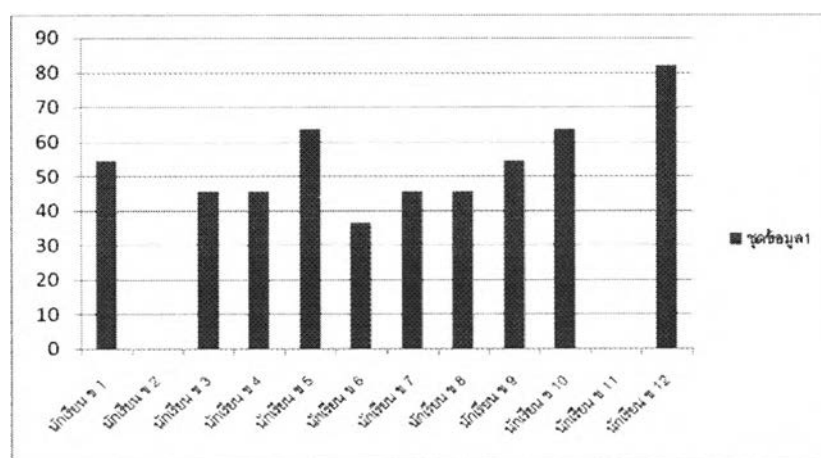
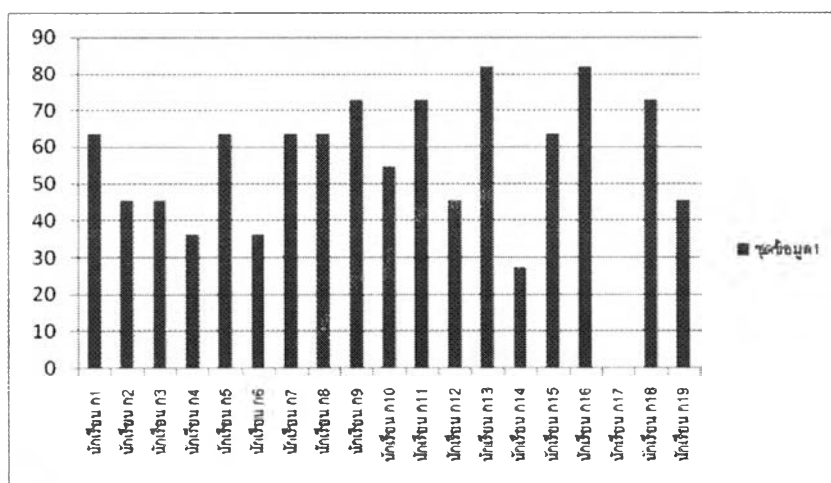


แผนภาพที่ 24 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาในกิจกรรมค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนจะมีภัยหาคั่ว ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากกราฟแสดง การเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ก13 และก16 รองลงมาคือ นักเรียน ก18 ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ก2 นักเรียน ก3 นักเรียน ก4 นักเรียน ก6 นักเรียน ก12 นักเรียน ก14

กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ข12 นักเรียน ข5 และนักเรียน ข10 นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ข3 นักเรียน ข4 นักเรียน ข6 นักเรียน ข7 นักเรียน ข8 ดังแผนภาพที่ 25



แผนภาพที่ 25 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อในกิจกรรม
ค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนจะมีภัยหาคั่ว

ผลการเก็บข้อมูลครั้งที่ 8 กิจกรรม “ค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนจะมีภัยหาค้าว”

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ นักเรียนสามารถมีทักษะการสังเกต เพื่อค้นหาแหล่งของสื่อร้าย ที่เกิดขึ้นในชุมชน โดยใช้สืบค้นภายในกลุ่ม (ครั้งที่ 2)

คือ การใช้การสังเกตด้วยใจ.....ปุงฉา วิสัชนา เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการ ได้ใช้ทักษะฝึกรสังเกตร ค้นหาแหล่งของสื่อร้ายที่เกิดขึ้นใน

2. ชื่อกิจกรรม “ค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนจะมีภัยหาค้าว” (ครั้งที่ 2)

3. วิธีการ นำเสนอแผนภาพแหล่งของสถานที่ ที่แต่ละกลุ่มได้ไปศึกษามาซึ่งเป็นบ่อเกิดของสื่อร้ายที่อยู่ระหว่างโรงเรียน ไปถึงชุมชนที่พักอาศัยของตนเอง ให้เพื่อนๆ ในกลุ่มอื่นๆ ทราบ

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ผลที่ได้รับ เนื่องจาก ได้แบ่งนักเรียนออกเป็นหลายๆกลุ่ม หลายพื้นที่จึงทำให้เกิดความหลากหลายของการเรียนรู้ ชุมชนแต่ละแห่งมีมากด้วยแหล่งของสื่อร้าย นักเรียนได้แยกแยะถึงแหล่งสื่อร้ายได้ เช่น ร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกม ร้านคาราโอเกะ หรือแม้แต่กระทั่งร้านตู้เกมพนัน

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังเกตจากพฤติกรรม การมีสมาธิ ตั้งใจ มีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ

6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังเกตพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้ นักเรียนสามารถจัดกลุ่มใหม่ด้วยตนเอง จึงทำให้เกิดความไว้วางใจกันมากขึ้น ทำงานได้อย่างราบรื่น

6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สังเกตพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ จนเกิดความบังเอิญพัฒนาคุณภาพภายใน นักเรียนรู้สึกได้ว่าการทำกิจกรรมร่วมกับพื้นที่ใหม่ๆ นั้นจะเผชิญไปได้อย่างไร

6.1.4 หลักความต่อเนื่อง หรือพันธะสัญญา ด้วยการสังเกตพฤติกรรม ที่นักเรียนมีความรู้สึกเป็นกันเองพร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักระยะหนึ่ง สังเกตว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมว่า รู้สึกถึงความเป็นสมาชิก นักเรียนรู้สึกได้ว่าเป็นเจ้าของชมรมนี้และยินดีจะเข้าร่วมอีกในครั้งต่อไป

6.1.6 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์นำสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง จากการนำเสนอแหล่งสื่อร้าย และผลกระทบกับตัวเองและเพื่อน

6.2 ทักษะตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ คือ

6.2.2 จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus)

นักเรียนมีเป้าหมาย และความต้องการ คือนักเรียน ต้องการทราบถึงแหล่งสื่อร้ายที่เกิดขึ้นในชุมชน และหาแนวทางให้ได้มาซึ่งข้อตกลงร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม

6.2.3 โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) นักเรียนได้เรียนรู้โครงสร้างความรู้ ดังต่อไปนี้

- เนื้อหาสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้ว่าเนื้อหาของสื่อแบบไหนส่งผลต่อตนเอง และคนในชุมชน

- ผลกระทบของสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้สื่อส่งผลต่อตนเองอย่างไร

- อุตสาหกรรมสื่อ นักเรียนทราบว่า สื่อใช้วิธีการใดเพื่อสร้างแรงจูงใจ

- โลกความจริง นักเรียนได้เรียนรู้ถึงประสบการณ์จริงที่ได้พบเจอ

- ตัวเอง นักเรียนทราบถึงการรับรู้ผลกระทบสื่อ จากการค้นหา แหล่งสื่อร้าย

นักเรียนทราบว่า ถ้าเข้าไปยังแหล่งสื่อ นั้นจะส่งผลต่อตนเองอย่างไร

6.2.4 ทักษะ (Skills) นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

- คิดวิเคราะห์ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ได้ว่า แหล่งของสื่อร้ายส่งผลต่อตัวเองและคนในชุมชนอย่างไร

- ประเมิน นักเรียนสามารถประเมินคุณค่า เปรียบเทียบ แหล่งของสื่อร้าย

- จัดกลุ่ม การเปรียบเทียบหาผลกระทบจากการเกิดขึ้นของแหล่งสื่อร้ายกับความรู้เดิมในโครงสร้างความรู้ได้

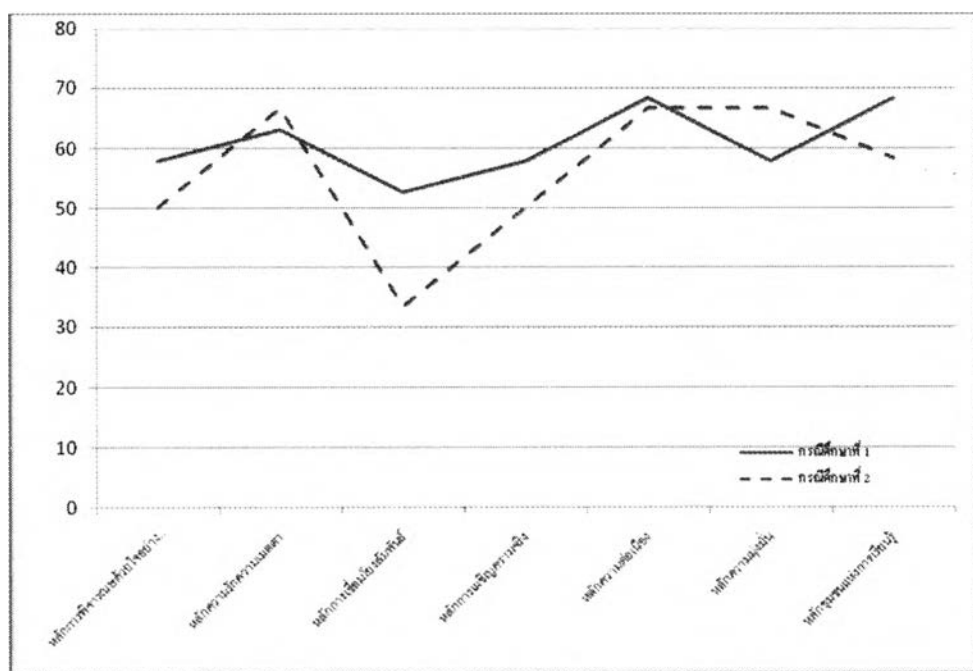
- อุปนัย นักเรียนสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ได้ว่า ถ้าเกิดแหล่งสื่อร้ายแล้ว จะทำให้ส่งผลกระทบอย่างไรต่อส่วนอื่นๆของสังคม

- นิรนัย นักเรียนทราบว่าปัญหาของแหล่งสื่อร้าย ส่งผลถึงความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวข้องกับคนในชุมชนอย่างไร

- สังเคราะห์ แยกแยะได้ว่า ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงที่นักเรียนได้พบเจอแล้ว จินตนาการว่าถ้าไม่มีแหล่งสื่อร้ายนั้นจะส่งผลอย่างไร

- สรุป นักเรียนเล่าถึงวิธีการเข้าสืบค้นหาแหล่งสื่อร้าย และอธิบาย สรุป ถึงความเกี่ยวเนื่องถึงคนในชุมชน และเล่าเรื่องออกมาอย่างสั้นๆ ได้ใจความ

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน แนวโน้มของกราฟเพิ่มขึ้น ดังนี้ ในกรณีศึกษาที่ 1 นักเรียนเรียนรู้หลักความต่อเนื่องมากและหลักชุมชนแห่งการเรียนรู้มากที่สุด คือร้อยละ 68.42 รองลงมาคือ หลักความรักความเมตตา และกรณีที่ 2 นักเรียนเรียนรู้หลักความเมตตา และหลักความต่อเนื่อง แต่นักเรียนเรียนรู้หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์น้อยที่สุด ทั้งสองกรณีศึกษา ดังแผนภาพที่ 26

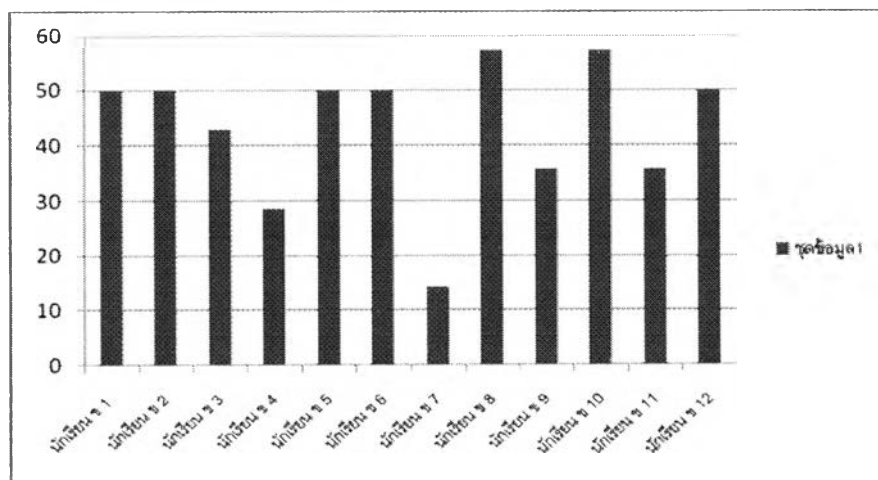
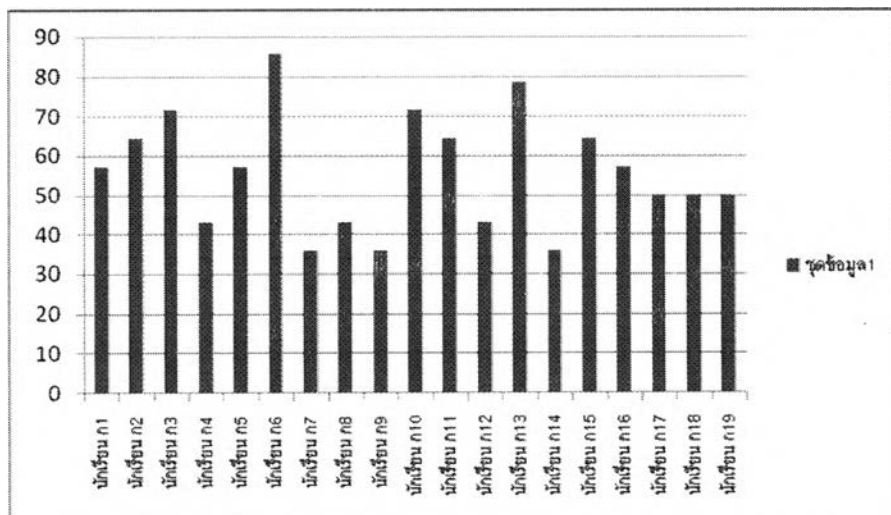


แผนภาพที่ 26 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญญาในกิจกรรมค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนจะมีภัยพิบัติ(ครั้งที่ 2) ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากกราฟแสดง การเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ก6 รองลงมาคือนักเรียน ก13 ก ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ก4 นักเรียน ก7 นักเรียน ก8 นักเรียน ก9 นักเรียน ก12 และนักเรียน ก13

กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ข8 และนักเรียน ข10 นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ข3 นักเรียน ข4 นักเรียน ข7 นักเรียน ข9 นักเรียน ข11



แผนภาพที่ 27 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ ในกิจกรรม ค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนจะมีภัยหาคั่ว (ครั้งที่ 2)

ตัวอย่างบทสนทนาสะท้อนกลับของนักเรียนในการร่วมกิจกรรม

“ถ้าเราตั้งใจทำ ก็สนุกดีเหมือนกัน แต่ว่า ต้องมีเพื่อนนะครับ จะได้เรียนรู้ไปด้วยกันพอดี บ้านอยู่ใกล้ๆ กันก็เลยนัดกันออกมาทำงานให้ครูครับ ค้นหาเหมือนนักสืบ บางอย่างเราก็ไม่ทราบเลยว่ามีแบบนี้ด้วย” (นักเรียน ก6, สัมภาษณ์, 2 สิงหาคม 2554)

“ไม่ค่อยมีเวลาครับ ไม่ได้ไปคูเอง ก็นี้ๆ เอาว่ามันจะต้องอยู่ตรงนี้ เพราะการบ้านเยอะมากครับ ไม่มีเวลาเลย เพื่อนก็ไม่ไป เลยเขียนออกมาเท่าที่จะทำได้ ทำออกมาไม่ดีเท่าไรครับ” (นักเรียน ข4, สัมภาษณ์, 2 สิงหาคม 2554)

“เพื่อนไม่ค่อยร่วมมือกันเลย กิจกรรมนี้มันต้องอาศัยความร่วมมือครับ เห็นเพื่อนไม่ไปผมก็ไม่ไป ไปคนเดียวก็เหงามาก ลำบากด้วยครับงานนี้” (นักเรียน ข7, สัมภาษณ์, 2 สิงหาคม 2554)

“วันเสาร์อาทิตย์ ไม่มีเวลาเลย การบ้านก็เยอะ เลยไม่ค่อยเข้าใจสิ่งที่ครูต้องการ ก็เลยทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อนๆเอาครับ” (นักเรียน ข11, สัมภาษณ์, 2 สิงหาคม 2554)

ผลการเก็บข้อมูลครั้งที่ 9 กิจกรรม “คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี”

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ นักเรียนสามารถทราบผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีจากอดีตถึงปัจจุบัน โดยการสอบถามจาก พ่อแม่ผู้ปกครอง

เป็นกิจกรรมที่มุ่งสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง รูปแบบของกิจกรรมคือ ให้นักเรียนแต่ละคนไปพบผู้สูงอายุ ผู้ปกครองญาติคนสนิท ที่สามารถเล่าถึงช่วงอายุสิบปีที่ผ่านมา จากนั้นใช้วิธีการสอบถาม ตั้งคำถาม จดบันทึก ถึงเรื่องราวในอดีต เรื่องราวที่น่าประทับใจ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยใช้หัวข้อว่า “เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงชีวิตท่านอย่างไร” ให้ผู้ร่วมกระบวนการใช้วิธีการตั้งคำถาม ปูฉลา วิเคราะห์ เพราะการรู้จักตอบโต้ การฝึกใช้เหตุผล เมื่อมีการถามและมีการตอบกลับ ก็จะเกิดความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งด้วย (ครั้งที่ 1)

2. ชื่อกิจกรรม “คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี”

3. วิธีการ ในการสืบหาความเปลี่ยนแปลงจากอดีตถึงปัจจุบันนั้น ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละคนเล่าถึงประสบการณ์ของตนเองที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีในชีวิตที่ตนเองได้เข้าไปเกี่ยวข้องมาให้เพื่อนๆ ฟัง คนละ 1 เรื่อง เมื่อครบทุกคนแล้วผู้วิจัยได้ถามกับนักเรียนเกี่ยวกับประสบการณ์ดังกล่าว มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวันของคนในครอบครัวที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร และให้นักเรียนนำคำถามเดียวกันนี้กับไปสอบถามบุคคลในครอบครัวผู้สูงอายุ ญาติคนสนิท ที่สามารถเล่าถึงช่วงอายุสิบปีที่ผ่านมา โดยใช้วิธีการสอบถาม ตั้งคำถาม จดบันทึก ถ่ายภาพที่สะท้อนถึงเรื่องราวในอดีต เรื่องราวที่น่าประทับใจ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยใช้หัวข้อว่า “เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงชีวิตท่านอย่างไร”

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ผลที่ได้รับ นักเรียนกล่าวถึง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อ เทคโนโลยี ของตนเองและคนในครอบครัว และสะท้อนให้เห็นว่า เกิดความใกล้ชิดของตนเองต่อ ผู้ปกครอง พี่น้อง น้อยลง บางกรณี เล่าถึงความจำเป็นว่า เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในสังคมปัจจุบัน

จากการสังเกต พบว่า นักเรียนไม่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างรวดเร็ว ต้องใช้วิธีการโน้มน้าวใจ และให้ รุ่นพี่เป็นผู้เริ่มต้นก่อน ใช้เวลาในการเล่าเรื่องน้อยราย ต่อจำนวนเวลาที่จำกัด และนักเรียนส่วนใหญ่ที่กรณีศึกษาที่ 1 ชอบการยกตัวอย่าง ผู้วิจัยต้องยกตัวอย่างให้ฟังก่อนหลายครั้ง

ส่วนกรณีศึกษาที่ 2 นักเรียน มีความเป็นกันเอง จึงมีการเล่าเรื่องได้ยาวอย่างไม่เหน็ดเหนื่อย นักเรียนในกลุ่มมีจำนวนน้อยลง

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สัมผัสจากพฤติกรรม การมีสมาธิ ตั้งใจ มีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ

6.1.2 หลักความรักความเมตตา สัมผัสพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้ นักเรียนให้คิดถึงกาพอดีของครอบครัว จึงเกิดความอยากทำ และอยากเรียนรู้มากขึ้น

6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สัมผัสพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ จนเกิดความบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายใน นักเรียนรับรู้ได้ว่าการทำเรื่องที่ยากขึ้นจะสำเร็จได้ด้วยวิธีการใด

6.1.4 หลักความต่อเนื่อง ด้วยการสัมผัสมากขึ้น สัมผัสพฤติกรรม ที่นักเรียนมีความรู้สึกเป็นกันเอง พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักระยะหนึ่ง สัมผัสว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สัมผัสพฤติกรรมว่า นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ พูดคุยต่อเพื่อนร่วมกระบวนการมากขึ้น มีการแบ่งปัน

6.1.6 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์ในสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง จากการคัดเลือกเรื่องราวของตัวเองมานำเสนอ มีมุมมองที่ต่างกัน แต่นำมาแชร์กันได้ อย่างประสมประสาน

6.1.7 หลักความมุ่งมั่น นักเรียนมีความพร้อมและตั้งใจจะดำเนินกิจกรรมต่อไป เนื่องจากทราบผลของการร่วมกิจกรรมดีกับตัวเองเช่นไร

6.2 ทักษะตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ คือ

6.2.1 จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus)

นักเรียนมีเป้าหมาย และความต้องการ คือนักเรียน พยายามเรียบเรียงเนื้อเรื่องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และนำเสนออย่างไรให้สนุกตื่นเต้น

6.2.2 โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) นักเรียนได้เรียนรู้โครงสร้างความรู้ ดังต่อไปนี้

- ผลกระทบของสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้สื่อส่งผลต่อตนเองอย่างไร
- อุตสาหกรรมสื่อ นักเรียนทราบว่า สื่อให้วิธีใดเพื่อสร้างแรงจูงใจ
- โลกความจริง นักเรียนได้เรียนรู้ถึงประสบการณ์จริงที่ได้พบเจอ

เทคโนโลยี

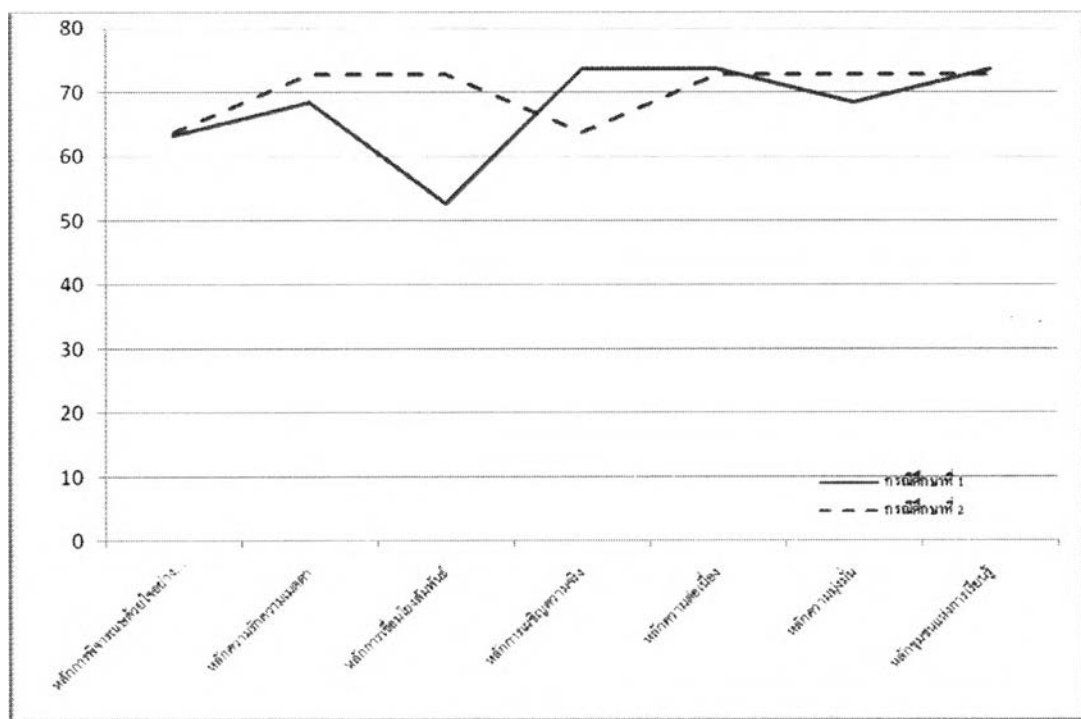
ต่อไปนี้

- ตัวเอง นักเรียนทราบ และรับรู้ถึงผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของสื่อและ

6.2.3 ทักษะ (Skills) นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะ ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทำท้นสื่อดัง

- คิดวิเคราะห์ นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ได้ว่า เรื่องราวของสื่อเรื่องใดกระทบกับชีวิตของตนเอง
- ประเมิน นักเรียนสามารถประเมินคุณค่า เปรียบเทียบ ความเปลี่ยนแปลงผลกระทบของสื่อในอดีต จนถึงปัจจุบัน
- จัดกลุ่ม การเปรียบเทียบหาผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงจากการใช้สื่อมาบวกกับความรู้เดิมในโครงสร้างความรู้ได้
- อุปนัย นักเรียนสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ได้ว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นของตัวเองจะส่งผลกระทบต่อครอบครัวและคนอื่นๆ อย่างไร
- สรุป นักเรียนเล่าถึง การเปลี่ยนแปลงและผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว นักเรียนเล่าเรื่องออกมาอย่างสั้นๆ ได้ใจความ

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกันกรณีศึกษาที่ 2 มีผลการเรียนรู้ค่อนข้างดีกว่ากรณีศึกษาที่ 1 ทางด้าน แนวโน้มของกราฟเพิ่มขึ้น ดังนี้ ในกรณีศึกษาที่ 1 นักเรียนเรียนรู้หลักการเผชิญความจริงและ หลักความต่อเนื่องมากที่สุด ในขณะที่กรณีศึกษาที่ 2 เรียนรู้หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้มากที่สุดเท่ากับหลักความรักความเมตตาและหลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ แต่ในกรณีศึกษาที่ 1 นักเรียนเรียนรู้หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์น้อยที่สุดดังแผนภาพที่ 28

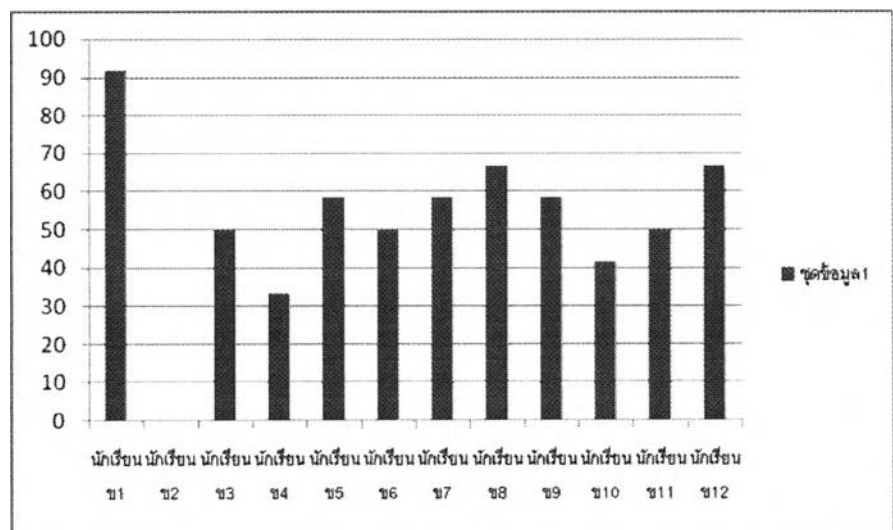
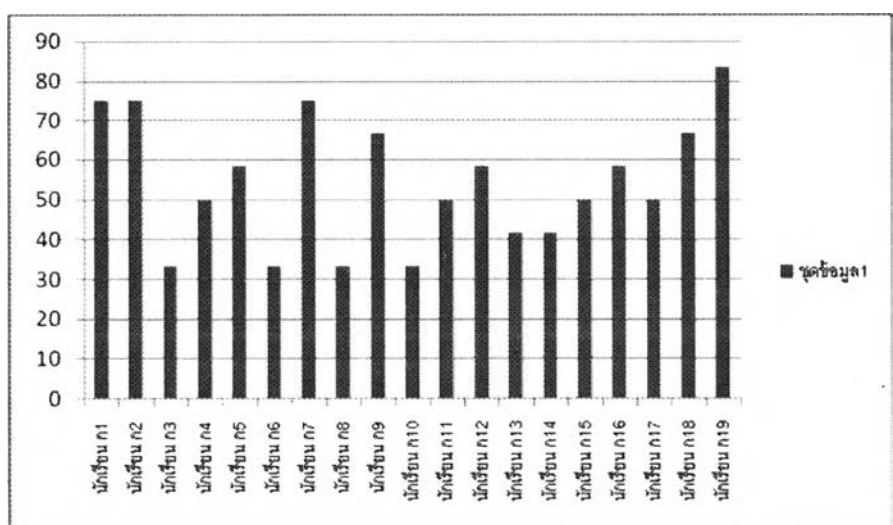


แผนภาพที่ 28 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาในกิจกรรมคนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากกราฟแสดงการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ก19 ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ก3 นักเรียน ก6 นักเรียน ก8 นักเรียน ก10 นักเรียน ก13 และนักเรียน ก14

กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ข1 รองลงมาคือนักเรียน ข8 นักเรียน ข12 นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ข3 นักเรียน ข6 นักเรียน ข8 นักเรียน ข10



แผนภาพที่ 29 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อในกิจกรรมคนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี

ตัวอย่างบทสนทนา สะท้อนกลับของนักเรียน ต่อไปนี้

“ทุกวันนี้ไม่ค่อยมีเวลานั่งคูทีวีด้วยกันครับ เพราะพอกินข้าวเสร็จก็เข้าห้อง กินข้าวก็ไม่ตรงกันแล้ว กลับมาไม่พร้อมกัน ส่วนมากก็ทำการบ้านบ้าง เล่นเกมบ้าง แล้วแต่อารมณ์ บางครั้งพ่อแม่ก็ไม่อยู่บ้าน อยู่คนเดียวบ่อยๆไปครับ แต่ชินแล้วอยู่ได้เสมอถ้ามีคอมพิวเตอร์” (นักเรียน ก16, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2554)

“แม่ให้อาโทรศัพท์มาโรงเรียนด้วยค่ะ เพราะจะได้นัดหมายกันถูกเวลามารับ บางทีช้าบ้างหากันไม่เจอบ้าง มีอยู่ครั้งหนึ่ง หนูไม่ได้เอาโทรศัพท์มา แล้วแม่จะโทรมาบอกว่ามาช้าหน่อยนะ แต่ก็บอกไม่ได้ เลยรอแม่นานมาก อยู่หน้าโรงเรียน หนูว่าเทคโนโลยีมันจำเป็นและสำคัญในชีวิตประจำวันค่ะ ขาดไม่ได้” (นักเรียน ก17, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2554)

“ผมอยู่กะยายครับ แม่ไปทำงานที่ กรุงเทพฯฯ ส่งเงินมาให้อย่างเดียวนะครับ แม่ซื้อคอมพิวเตอร์ให้ เพราะเห็นว่าคนอื่นๆก็มีหมด เวลาส่วนใหญ่ก็หมดไปกับหน้าจอคอมพิวเตอร์ ยายก็ไม่ว่าอะไร เพราะบางทีผมก็บอกยายว่าทำงาน อยู่ในห้องดีกว่าไปเที่ยวเล่นนอกบ้าน” (นักเรียน ข1, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

“สำหรับผม บ่อยครั้งมาก เพราะว่าแม่ต้องออกต่างจังหวัดบ่อยมาก เลยให้อยู่คนเดียวที่บ้าน อยู่กับน้ำบ้าง ป่าบ้าง แต่ส่วนมากผมก็ไม่ได้ออกไปเที่ยวไหน อยู่บ้านอย่างเดียว เพราะที่บ้านมีครบครับ บางทีก็นั่งเล่นเกม ดูวิดีโอ ทั้งวันก็สะดวกและไม่ได้ไปไหนครับ” (นักเรียน ข7, สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2554)

ผลการเก็บข้อมูล ครั้งที่ 10 กิจกรรม “คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี”(ครั้งที่ 2)

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ คือ นักเรียนสามารถ ทราบผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีจากอดีตถึงปัจจุบัน (ครั้งที่ 2)
2. ชื่อกิจกรรม “คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี”

เป็นกิจกรรมที่มุ่งสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เข้าร่วมกระบวนการกับผู้ปกครอง รูปแบบของกิจกรรมคือ ให้นักเรียนแต่ละคน ไปพบผู้สูงอายุ ผู้ปกครอง ญาติคนสนิท ที่สามารถเล่าถึงช่วงอายุสิบปีที่ผ่านมา จากนั้นใช้วิธีการสอบถาม ตั้งคำถาม จดบันทึก ถึงเรื่องราวในอดีต เรื่องราวที่น่าประทับใจ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยใช้หัวข้อว่า “เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงชีวิตท่านอย่างไร” ให้ผู้ร่วมกระบวนการใช้วิธีการตั้งคำถาม ปูจฉา วิเคราะห์ เพราะการรู้จักตอบได้ การฝึกใช้เหตุผล เมื่อมีการถามและมีการตอบกลับก็จะเกิดความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งด้วย (ครั้งที่ 2)

3. วิธีการ การนำเสนอการสืบหาความเปลี่ยนแปลงจากอดีตถึงปัจจุบันนั้น ที่นักเรียนได้กลับไปสอบถาม ตั้งคำถาม จดบันทึก และถ่ายภาพที่สะท้อนถึงเรื่องราวในอดีต เกี่ยวกับเรื่องราวน่าประทับใจ ในความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ผ่านหัวข้อ “เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงชีวิตท่านอย่างไร” จากบุคคลในครอบครัว ผู้สูงอายุ ญาติคนสนิท ที่สามารถเล่าถึงช่วงการเปลี่ยนผ่าน ในสิบปีที่ผ่านมา โดยให้นำมาเล่าเรื่องให้เพื่อน ๆ และสุดท้ายให้ทุกคนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงชีวิตของเรา

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ผลที่ได้รับ นักเรียนหลายคน สามารถเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี แสดงถึงความสนใจ ใส่ใจ ในโจทย์ คำถาม และสามารถตอบโต้คำถาม แสดงถึงข้อดี ข้อเสีย เหตุและผลของการเปลี่ยนแปลงนั้นได้

การสังเกตจากผู้วิจัย พบว่านักเรียนหลายคน ไม่กล้าแสดงออก ถึงอย่างไรก็ตามมีนักเรียนอยู่สองจำพวกคือ สนใจที่จะทำกิจกรรม และอีกประเภทคือ ไม่ได้สนใจและไม่ทำการบ้านมา ดังนั้น จึงต้องหาวิธีการของกิจกรรมใหม่ ให้เหมาะสมต่อไป

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังเกตจากพฤติกรรม การมีสมาธิ ตั้งใจ มีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ

6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังเกตพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง เกิด

ความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้ นักเรียนสามารถจัดกลุ่มใหม่ด้วยตนเอง จึงทำให้เกิดความไว้วางใจกันมากขึ้น ทำงานได้อย่างราบรื่น

6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สังเกตพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ จนเกิดความบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายใน นักเรียนรู้สึกได้ว่าการทำกิจกรรมร่วมกับพื้นที่ใหม่ๆ นั้นจะเผชิญไปได้อย่างไร

6.1.4 หลักความต่อเนื่อง ด้วยการสังเกตพฤติกรรม ที่นักเรียนมีความรู้สึกเป็นกันเอง พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักระยะหนึ่ง สังเกตว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมว่า รู้สึกถึงความเป็นสมาชิกในร่วมกันและรู้สึกได้ว่าเกิดความสัมพันธ์ มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และมีความปรารถนาดีต่อกัน

6.1.6 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์นำสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง จากการคัดเลือกเรื่องราวของตัวเองมานำเสนอ มีมุมมองที่ต่างกัน แต่นำมาแชร์กันได้อย่างประสมประสาน

6.1.7 หลักความมุ่งมั่น นักเรียนมีความพร้อมและตั้งใจจะดำเนินกิจกรรมต่อไป เนื่องจากทราบว่าคุณค่าของการร่วมกิจกรรมดีกับตัวเองเช่นไร

6.2 ทักษะตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ คือ

6.2.1 จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus)

นักเรียนมีเป้าหมาย คือต้องการได้รับข้อมูลในอดีตที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีจากญาติพี่น้อง และทำให้อายุการทราบเรื่องราวให้มากขึ้น

6.2.2 โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) นักเรียนได้เรียนรู้โครงสร้างความรู้ ดังต่อไปนี้

- ผลกระทบของสื่อ นักเรียนได้เรียนรู้สื่อส่งผลกระทบต่อตนเองอย่างไร
- อุตสาหกรรมสื่อ นักเรียนทราบว่า สื่อให้วิธีใดเพื่อสร้างแรงจูงใจ
- โลกความจริง นักเรียนได้เรียนรู้ถึงประสบการณ์จริงที่ได้พบเจอ
- ตัวเอง นักเรียนทราบ และรับรู้ถึงผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของสื่อและ

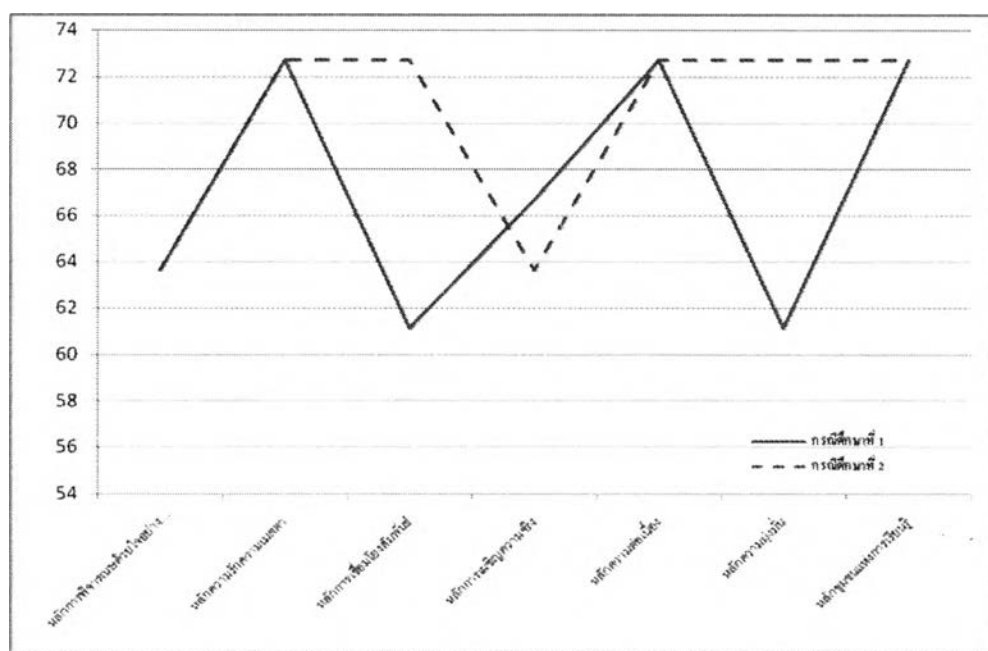
เทคโนโลยี

ต่อไปนี้เป็น

6.2.3 ทักษะ (Skills) นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะ ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทำหนังสือ ดัง

- คิดวิเคราะห์ นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ได้ว่า เรื่องราวของสื่อเรื่องใด กระทบกับชีวิตของตนเอง
- ประเมิน นักเรียนสามารถประเมินคุณค่า เปรียบเทียบ ความเปลี่ยนแปลง ผลกระทบของสื่อในอดีต จนถึงปัจจุบัน
- จัดกลุ่ม การเปรียบเทียบหาผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงจากการใช้สื่อ มา บวกกับความรู้เดิมในโครงสร้างความรู้ได้
- อุปนัย นักเรียนสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ได้ว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นของตัวเอง จะส่งผลกระทบต่อครอบครัวและคนอื่นๆ อย่างไร
- สรุป นักเรียนเล่าถึง การเปลี่ยนแปลงและผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตนเองและ ครอบครัว นักเรียนเล่าเรื่องออกมาอย่างสั้นๆ ได้ใจความ

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน แนวโน้มของกราฟเพิ่มขึ้นจากครั้งที่ผ่านมา ดังนี้ ในกรณีศึกษาที่ 1 นักเรียนเรียนรู้หลักความรักความเมตตาและหลักความต่อเนื่อง หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ ในขณะที่นักเรียนยังไม่สามารถ พัฒนาหลักความมุ่งมั่นได้ในกิจกรรมนี้ ดังแผนภาพที่ 30

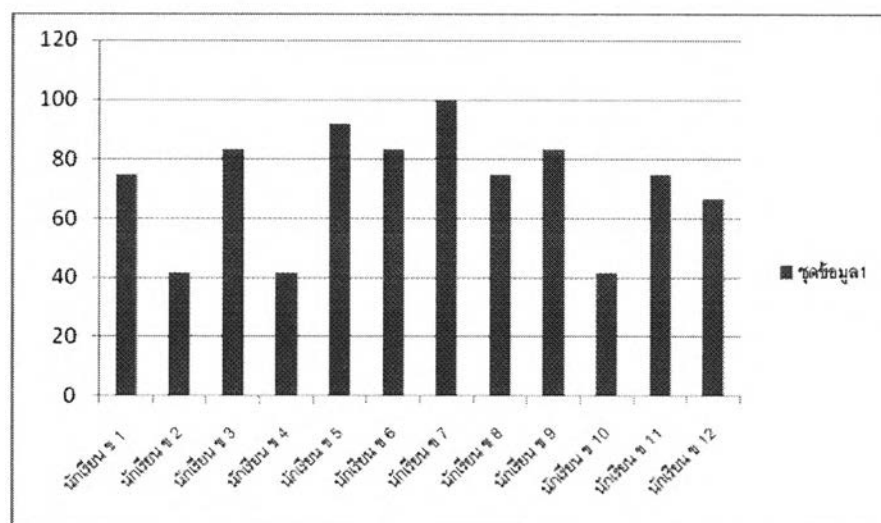
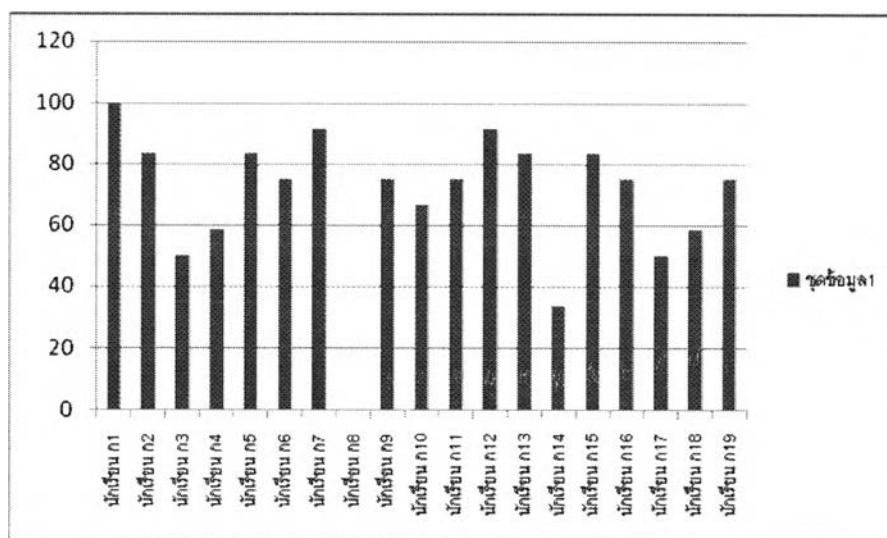


แผนภาพที่ 30 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาในกิจกรรมคนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากกราฟแสดง การเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และ 2

กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ก 1 ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือ นักเรียน ก14

กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือนักเรียน ข7 รองลงมาคือนักเรียน ข5 นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียน ข2 นักเรียน ข4 นักเรียน ข10 ดังแผนภาพที่ 31



แผนภาพที่ 31 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อในกิจกรรมคนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี (ครั้งที่ 2)

ผลการเก็บข้อมูล ครั้งที่ 11 กิจกรรม “ฝึกเขียน สื่อความหมาย”

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ เพื่อให้นักเรียนถ่ายทอด แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเอง (ครั้งที่ 1)
2. ชื่อกิจกรรม “ฝึกเขียน สื่อความหมาย”
3. วิธีการ ผู้วิจัย ได้ให้นักเรียนที่เข้าร่วมกระบวนการ ได้ฝึกการเขียนบันทึกข้อความที่เกี่ยวกับตัวเอง และสะท้อนเกี่ยวกับสื่อที่ตัวเองได้รับในชีวิตประจำวัน และออกมานำเสนอให้เพื่อนๆ ที่เข้าร่วมรับฟัง
4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง
5. ผลที่ได้รับ นักเรียนสามารถถ่ายทอดสิ่งที่ได้เห็น ได้สังเกต มาอยู่ในรูปแบบของการเขียนได้ บางครั้ง ยังมองสื่อว่ามีเป้าหมายที่ส่งผลร้าย มีเงื่อนไขในการนำเสนอ แสดงถึงความสามารถในการแยกแยะ วัตถุประสงค์ของสื่อได้

ผู้วิจัยสังเกตว่า สำหรับการเขียนบันทึก นักเรียนถ่ายทอดได้ดีในกรณีที่ต้องการทราบเหตุผลบางประการ มากกว่าการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เช่น ความรู้สึกที่สะท้อนถึงสื่อร้ายบางประการ นักเรียนเขียนออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน

นอกจากการทำกิจกรรมที่ผ่านมา นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการทางปัญญาหลายประการ คือ การฝึกสังเกต การบันทึก การนำเสนอ การฟัง ฝึกถามตอบ ฝึกตั้งสมมติฐาน ฝึกการวิจัย ฝึกการค้นหาคำตอบ ฝึกการเชื่อมโยง บูรณาการแล้ว ในกิจกรรมสัปดาห์นี้ ยังเป็นการฝึกการเขียนเรียบเรียงทางวิชาการ ซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเกิดความรักความเมตตา พิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ เพราะการเขียนจะทำให้รู้สึกถึงความคิดที่ค่อยๆ เรียงร้อยมาเป็นตัวอักษร มากกว่าการพูดหรือร่วมกิจกรรมที่ต้องทำต่อหน้ากลุ่มสมาชิก

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1. ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังเกตจากพฤติกรรม การมีสมาธิ ตั้งใจ มีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ

6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังเกตพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อน และผู้วิจัย มีความปรารถนาดีต่อเพื่อนร่วมกระบวนการ ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้ นักเรียนสามารถจัดกลุ่มใหม่ด้วยตนเอง จึงทำให้เกิดความไว้วางใจกันมากขึ้น ทำงานได้อย่างราบรื่น

6.1.3 หลักการเผชิญความจริง สังเกตพฤติกรรม เมื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมกระบวนการ จนเกิดความบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายใน นักเรียนรู้สึกได้ว่าการทำกิจกรรมร่วมกับพื้นที่ใหม่ๆ นั้นจะเผชิญไปได้อย่างไร

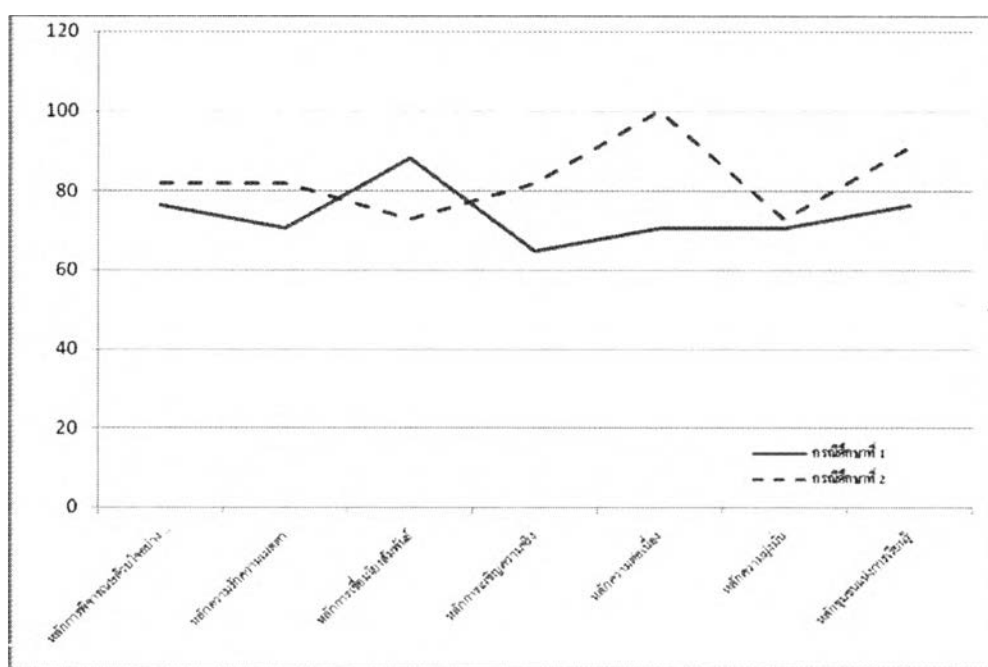
6.1.4 หลักความต่อเนื่อง ด้วยการสังเกตพฤติกรรม ที่นักเรียนมีความรู้สึกเป็นกันเอง พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักกระยะหนึ่ง สังเกตว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.5 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมว่า รู้สึกถึงความเป็นสมาชิกในชุมชนร่วมกัน นักเรียนรู้สึกได้ว่าเป็นเจ้าของชมรมและยินดีจะเข้าร่วมอีกในครั้งต่อไป

6.1.6 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์ในสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง จากการคัดเลือกเรื่องราวของตัวเองมานำเสนอ มีมุมมองที่ต่างกัน แต่นำมาแชร์กันได้ อย่างประสมประสาน

6.1.7 หลักความมุ่งมั่น นักเรียนมีความพร้อมและตั้งใจจะดำเนินกิจกรรมต่อไป เนื่องจากทราบว่าผลของการร่วมกิจกรรมคือกับตัวเองเช่นไร

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวจิตตปัญญาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีค่าเฉลี่ยนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน แนวโน้มของกราฟเพิ่มขึ้น ดังนี้ ในกรณีศึกษาที่ 1 นักเรียนเรียนรู้ หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์มากที่สุด และกรณีศึกษาที่ 2 เรียนรู้หลักความต่อเนื่องมากที่สุด พัฒนาการของหลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ คีขึ้น ดังแผนภาพที่ 32



แผนภาพที่ 32 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวทางจิตตปัญญาศึกษาในกิจกรรมฝึกเขียน สื่อความหมาย ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

ผลการเก็บข้อมูลครั้งที่ 12 กิจกรรม “ฝึกเขียน สื่อความหมาย”(ครั้งที่ 2)

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ เพื่อให้นักเรียนถ่ายทอด แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเอง (ครั้งที่ 2)
2. ชื่อกิจกรรม “ฝึกเขียน สื่อความหมาย”
3. วิธีการ ผู้วิจัย ได้ให้นักเรียนที่เข้าร่วมกระบวนการ ฝึกการเขียนเรียงความในหัวข้อเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงในตัวคน กับการพ้นจากภัยของสื่อร้าย” และออกมานำเสนอให้เพื่อนๆ ที่เข้าร่วมรับฟังทราบถึงความรู้สึกที่ได้ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบของการเขียนแทนการพูด หรือกิจกรรมแบบอื่นที่เคยปฏิบัติ
4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง
5. ผลที่ได้รับ ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนชอบที่จะเขียนมากกว่าแสดงออกหน้าชั้นเรียน จึงให้เริ่มด้วยการเขียนอีกครั้งหนึ่ง เขียนให้ยาวขึ้น ใช้เวลาในการเขียนมากขึ้นกว่าเดิม คือการเขียนเรียงความถ่ายทอดความรู้สึก ก่อนเข้าร่วมกระบวนการจนถึงปัจจุบัน
6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม
 - 6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือการเขียนสะท้อนให้เห็นถึง ความรู้สึก อารมณ์ ผ่านตัวหนังสือ เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกในตัวคนอีกประการหนึ่ง หลายคนถ่ายทอดประสบการณ์ได้อย่างน่าประทับใจ และกล้าที่จะถ่ายทอดออกมามากกว่าพูดหรือแสดงกิจกรรมในชั้นเรียน
 - 6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังกศจากพฤติกรรม การมีสมาธิ ตั้งใจ ทำงานของตัวเอง
 - 6.1.2 หลักการเผชิญความจริง สังกศพฤติกรรม นักเรียนได้รับโจทย์ใหม่ และยินดีที่จะเริ่มทำด้วยความรู้สึกที่ยอมรับได้
 - 6.1.3 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์ในสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง จากการคัดเลือกเรื่องราวของตนเองมานำเสนอ มีมุมมองที่ต่างกัน ด้วยการเขียนอย่างไม่ปิดกั้น

ผลการเก็บข้อมูลครั้งที่ 13 กิจกรรม “สนทนา ค้นหาตัวตน”

1. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ คือ นักเรียนได้เรียนรู้การสนทนาแบบ สุนทรียสนทนา สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในตัวตนที่ผ่านมาจากที่ได้เข้าร่วมกระบวนการ

2. ชื่อกิจกรรม “สนทนา ค้นหาตัวตน”

3. วิธีการ ผู้วิจัยได้จัดให้มีการแบ่งกลุ่มของนักเรียน ออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5-6 คน เพื่อตั้งประเด็นหัวข้อเรื่องการสะท้อนการเปลี่ยนแปลงในตนหลังจากการได้เข้าร่วมกระบวนการในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมกับนักเรียนในแต่ละคน เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ ปัจจัยเงื่อนไขของความสำเริง

4. ระยะเวลาในการเข้าร่วมกลุ่ม 2 ชั่วโมง

5. ผลที่ได้รับ เมื่อกลุ่ม ถูกแบ่งย่อยให้น้อยคนลง จึงได้รับข้อคิดเห็น และการสะท้อนความรู้สึจากบทเรียนที่ผ่านมา ได้เป็นอย่างดี

6. ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม

6.1 ทักษะด้านจิตตปัญญาศึกษา คือ

6.1.1 หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ สังเกตจากพฤติกรรม การมีสมาธิ ตั้งใจ มีเหตุผล มีความพร้อม และจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ การพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างมีสมาธิ

6.1.2 หลักความรักความเมตตา สังเกตพฤติกรรม นักเรียนมีความรักตนเอง จากสิ่งที่นักเรียนได้ ถ่ายทอดความรู้สึกให้กับเพื่อนในกลุ่มฟัง

6.1.3 หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ นักเรียนรู้จักการประยุกต์ในสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริงและสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้กับประสบการณ์จริง

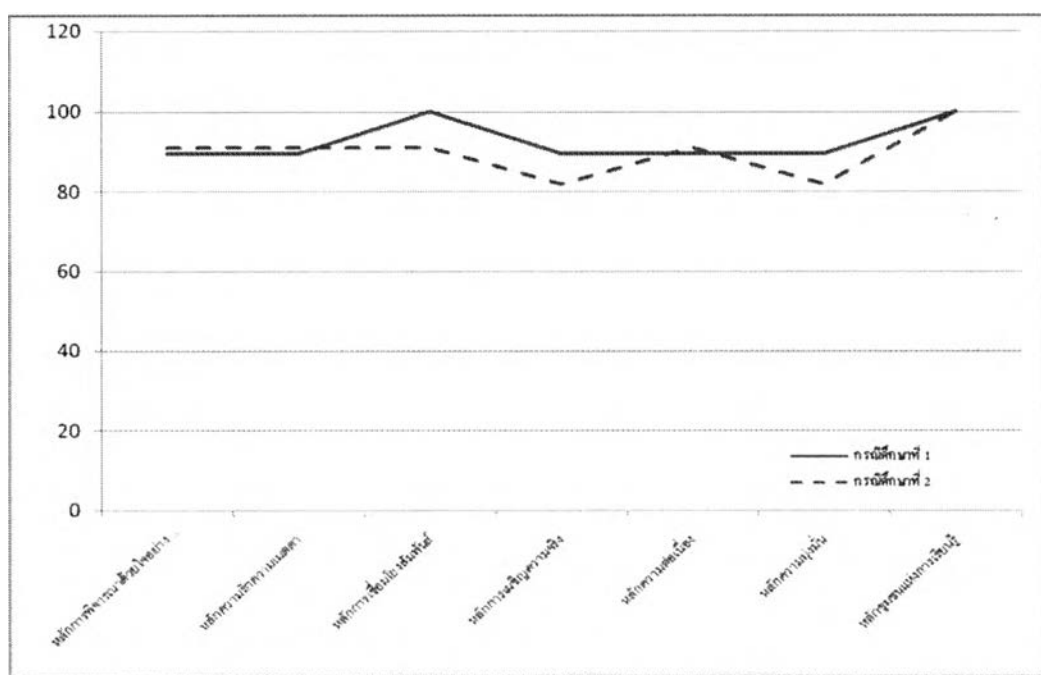
6.1.4 หลักการเผชิญความจริง นักเรียนรู้สึกได้ว่าการทำกิจกรรมร่วมกับพื้นที่ และมีความสนใจกับกิจกรรมใหม่ๆ นั้นจะเผชิญไปได้อย่างไร

6.1.5 หลักความต่อเนื่อง ด้วยการสังเกตพฤติกรรม ที่นักเรียนมีความรู้สึกเป็นกันเอง พร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรมใหม่ๆ ต่อไป เมื่อเกิดการเรียนรู้สักระยะหนึ่ง สังเกตว่านักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป

6.1.6 หลักความมุ่งมั่น นักเรียนมีความพร้อมและตั้งใจจะดำเนินกิจกรรมต่อไป เนื่องจากทราบผลของการร่วมกิจกรรมดีกับตัวเองเช่นไร

6.1.7 หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมว่า รู้สึกถึงความเป็นสมาชิก ร่วมกัน นักเรียนรู้สึกได้ว่าเป็นเจ้าของชมรมและยินดีจะเข้าร่วมอีกในครั้งต่อไป

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปัญหาศึกษาของกรณีศึกษา พบว่า กรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับที่ดีถึงดีมาก นักเรียนเรียนรู้ หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้เท่ากับหลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ ทั้งกรณีที่ 1 และกรณีที่ 2 ในขณะที่หลักการด้านอื่นๆ ผลอยู่ในระดับที่ดีเช่นเดียวกัน ดังแผนภาพที่ 33



แผนภาพที่ 33 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ตามแนวทางจิตตปัญญาศึกษาในกิจกรรมฝึกเขียนสื่อความหมาย ของกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

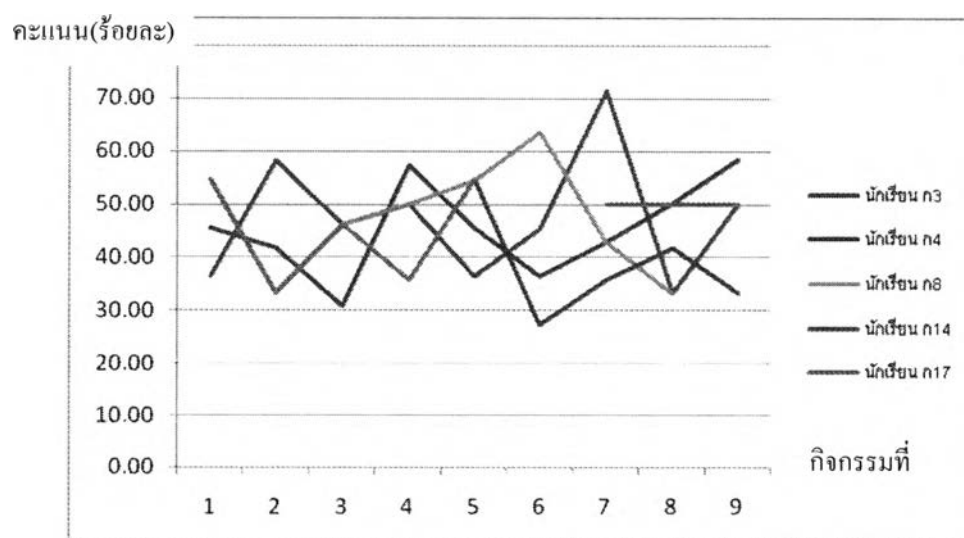
ตอนที่ 3 ผลของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ทดลองใช้ในกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2

จากการทดลองทำกิจกรรมทั้ง 13 กิจกรรมของกรณีศึกษาทั้งสอง ผู้วิจัยได้จำแนกนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 ไว้ 3 ประเภทตามคะแนนเฉลี่ยระดับการเรียนรู้รายกิจกรรมในด้านการเรียนรู้ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ คือ

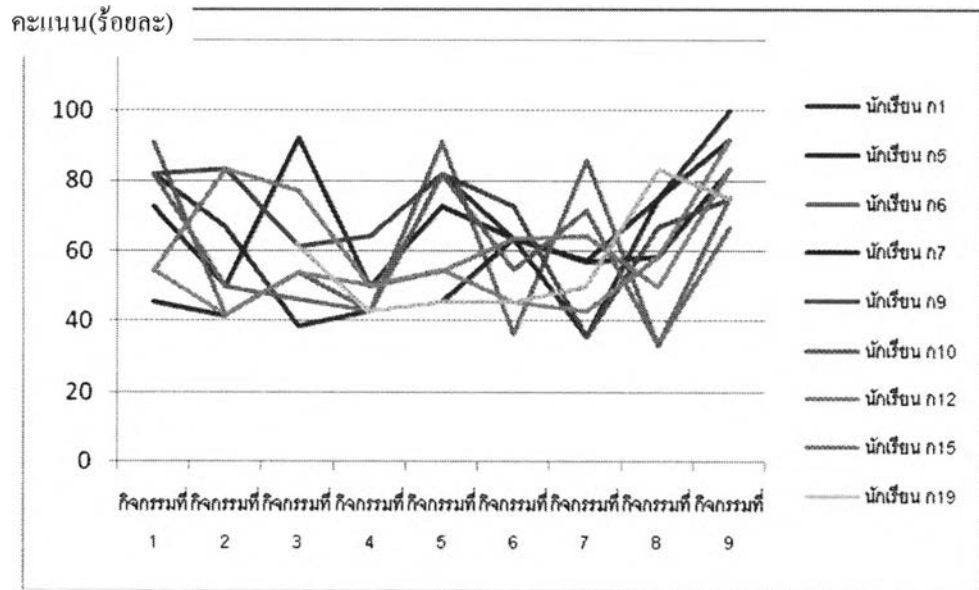
1. นักเรียน “กลุ่มต่ำ” คือนักเรียนที่มีผลการเรียนรู้ในระดับค่าเฉลี่ยของทุกกิจกรรมน้อยกว่าร้อยละ 50
2. นักเรียน “กลุ่มปานกลาง” คือนักเรียนที่มีผลการเรียนรู้ในระดับค่าเฉลี่ยของทุกกิจกรรมอยู่ในระหว่างค่าร้อยละ 51-69
3. และนักเรียน “กลุ่มสูง” คือนักเรียนที่มีผลการเรียนรู้ในระดับค่าเฉลี่ยที่สูง คือมากกว่าร้อยละ 70

ผลการวิเคราะห์

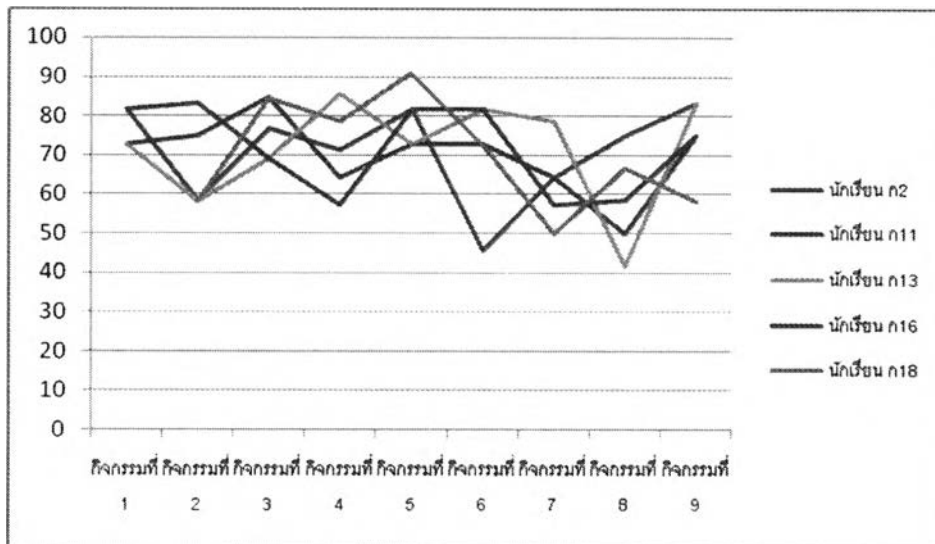
นักเรียนในกลุ่มกรณีศึกษาที่ 1 จำนวน 19 คน พบว่า มีนักเรียน “กลุ่มต่ำ” ทั้งหมด 5 คน คิดเป็นร้อยละ 26 ของนักเรียนทั้งหมด คือ นักเรียน ก3 ก4 ก8 นักเรียน ก 14 และ นักเรียน ก17 ส่วนนักเรียน “กลุ่มปานกลาง” มี 9 คน คิดเป็นร้อยละ 47 คือนักเรียน ก1 ก5 ก6 ก7 ก9 ก10 ก12 ก15 ก19 และนักเรียน “กลุ่มสูง” จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 26 คือนักเรียน ก2 ก11 ก13 ก16 และนักเรียน ก18 ซึ่งจะแสดงในแผนภูมิเส้น กำหนดให้ค่าแกน แกน X คือกิจกรรม และแกน Y คือคะแนน (ร้อยละ) ดังแผนภาพที่ 34-36



แผนภาพที่ 34 ผลการเรียนรู้รายกิจกรรมของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 1 “กลุ่มต่ำ”

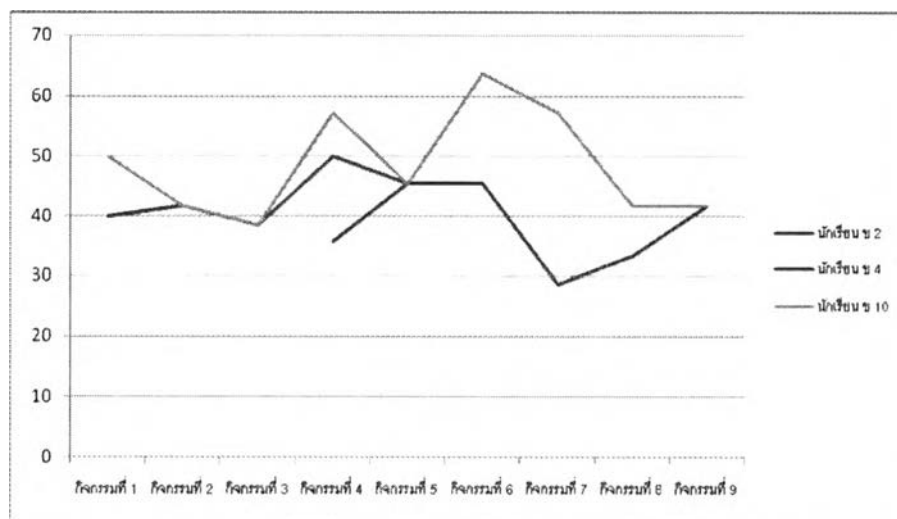


แผนภาพที่ 35 ผลการเรียนรู้รายกิจกรรมของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 1 “กลุ่มปานกลาง”

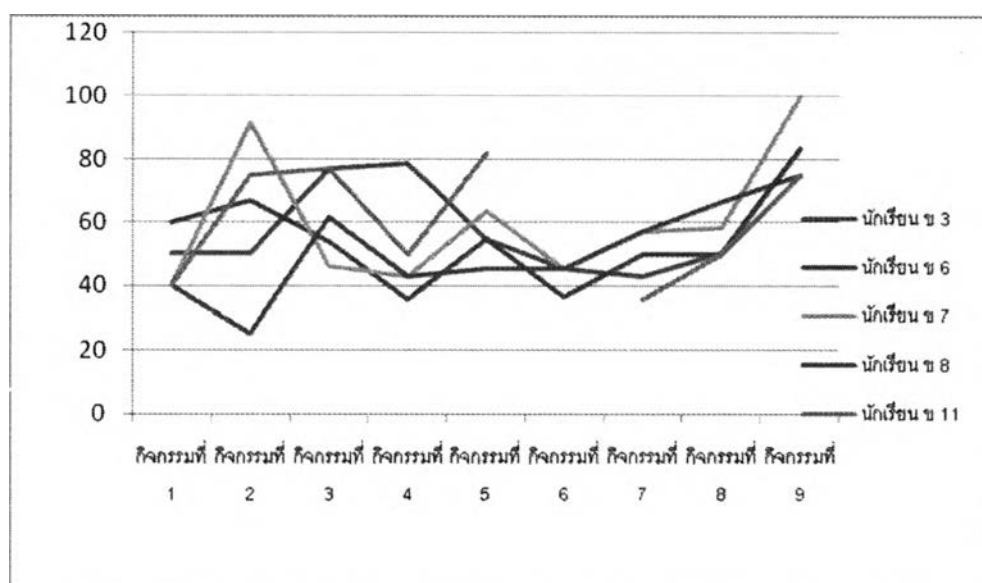


แผนภาพที่ 36 ผลการเรียนรู้รายกิจกรรมของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 1 “กลุ่มสูง”

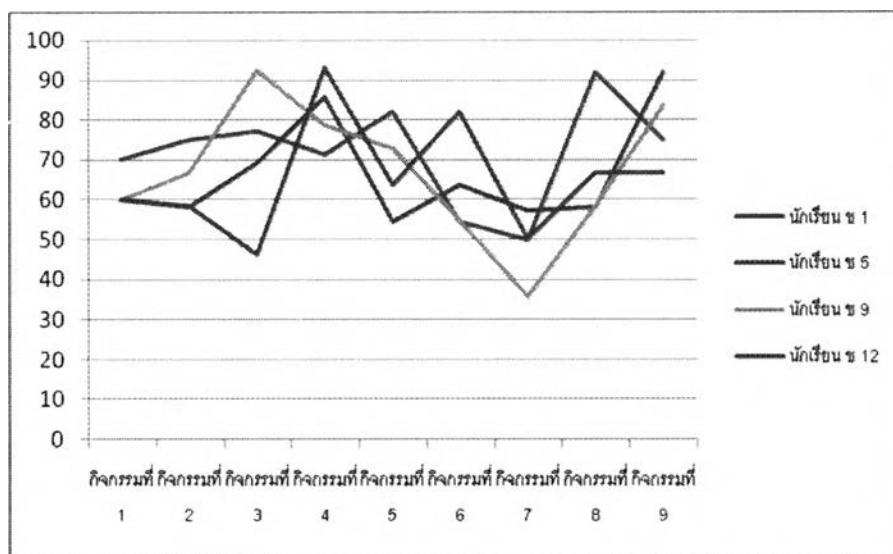
นักเรียนในกลุ่มกรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คนพบว่า มีนักเรียน “กลุ่มต่ำ” ทั้งหมด 3 คน คิดเป็นร้อยละ 16 ของนักเรียนทั้งหมด คือ นักเรียน ข2 ข4 และนักเรียน ข10 ส่วนนักเรียน “กลุ่มปานกลาง” มี 5 คน คิดเป็นร้อยละ 26 คือนักเรียน ข3 ข6 ข7 ข8 ข11 และนักเรียน “กลุ่มสูง” จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 21 คือนักเรียน ข1 ข5 ข9 และ ข12 ดังแผนภาพที่ 37-39



แผนภาพที่ 37 ผลการเรียนรู้รายกิจกรรมของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 2 “กลุ่มต่ำ”



แผนภาพที่ 38 ผลการเรียนรู้รายกิจกรรมของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 2 “กลุ่มปานกลาง”



แผนภาพที่ 39 ผลการเรียนรู้รายกิจกรรมของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 2 “กลุ่มสูง”

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงสภาวะการเรียนรู้ของนักเรียนในกลุ่มต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนกลุ่มต่ำ คือ นักเรียน ก3 ก4 ก8 ก14 และ ก17 และ นักเรียน ข2 ข4 และ ข10

สภาพบริบทในครอบครัวคือ

- ด้านผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนกลุ่มนี้ มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างน้อย คือ น้อยกว่า 2.50

- ด้านความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองนั้น พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้อาศัยร่วมกับพ่อแม่ อาศัยกับผู้อื่น และบางคนอาศัยอยู่เพียงกับพ่อหรือแม่เท่านั้น และยังคงบังคับ มากกว่าการคัดกรอง ส่งเสริม หรืออธิบายต่อการเปิดรับสื่อ

- ด้านพฤติกรรมการใช้เวลาว่างและการเปิดรับสื่อนั้น ผลพบว่านักเรียนในกลุ่มนี้มีการเปิดรับสื่อด้านบันเทิงและเกมมากที่สุด ส่วนด้านความรู้และข่าว ไม่ได้ได้รับความนิยมนำสำหรับนักเรียนกลุ่มนี้ และพบว่าใช้เวลายาวนานในการเปิดรับสื่อแต่ละวัน โดยเฉพาะบางกรณีที่มีการรับสื่อ ระดับ 6-8 ชม/วัน เช่น นักเรียน ก3 ก8 ข4 และ นักเรียน ข10

จากกราฟพบว่า กิจกรรมที่ 6 และ กิจกรรมที่ 7 คือกิจกรรมค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนจะมีภัยหาตัว มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถมีทักษะการสังเกต เพื่อค้นหาแหล่งของสื่อร้ายที่เกิดขึ้นในชุมชน โดยใช้การสืบค้นภายในกลุ่ม พบว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับ “ไม่ผ่าน”

บทสัมภาษณ์จากผลการจัดกิจกรรมของนักเรียน “กลุ่มต่ำ”

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามถึงกิจกรรมที่นักเรียนไม่ผ่าน ผลการเรียนรู้

ถาม : “กิจกรรมที่นักเรียนทำแล้ว อย่างกิจกรรมที่ชื่อว่า ค้นหาสื่อร้าย ก่อนจะมี ภัยหัตว์ ที่ครูให้ผมไปค้นหาสื่อร้ายที่อยู่ในชุมชน เป็นอย่างไรบ้าง สนุกไหม กิจกรรมนี้”

ตอบ : “ไม่ค่อยเลยครับครู มันเหมือนเป็นภาระที่ต้องทำเพราะตอนนี้การบ้านก็ เยอะแล้วครับ ให้ออกไปค้นหาอีกตอนช่วงวันหยุด ไม่ค่อยมีเวลาเลย พวกเพื่อนที่ อยู่บ้านใกล้ๆ ก็ไม่เข้าชมรมนี้ครับ เลยไม่มีเพื่อน ไม่อยากไปคนเดียวด้วยครับ” (นักเรียน ก3, สัมภาษณ์, 3 กันยายน 2554)

“สรุปครูจะให้พวกเราเลี้ยงสื่อร้าย หรือจะให้พวกเราเข้าหาสื่อร้ายแทนละ ครับ ยิ่งหาเจอเยอะ มันก็ยิ่งรู้เยอะมันก็รู้แหล่งเข้าเล่นเยอะสิครับ” (นักเรียน ก4, สัมภาษณ์, 3 กันยายน 2554)

“หนูไม่ค่อยมาร่วมกิจกรรมเลยคะ ช่วงนี้มีกิจกรรมกีฬาดี พัฒนา นี้จะเข้า ค่ายวิทยาศาสตร์อีก เยอะไปหมดคะ แล้วก็ต้องช่วยเพื่อนๆด้วย ไม่ไปก็ไม่ได้เลย ไม่ค่อยมาเรียน” (นักเรียน ก17, สัมภาษณ์, 3 กันยายน 2554)

ถาม :: “แล้วกิจกรรมไหนที่คิดว่าชอบและสนุก”

ตอบ : “กิจกรรมอะไรก็ได้ที่พูดน้อยๆหน่อย มันอายุครับ ไม่กล้าที่จะพูดกับคนแปลก หน้าเท่าไรคนมันเยอะแล้วก็มีรุ่นพี่ผู้หญิงอีกหลายคนเลย ถ้าให้ทำอย่างอื่นก็พอจะ ได้แต่ให้พูดออกไปครับ เขียนก็พอได้อยู่ เพราะไม่มีผิด ไม่ต้องอาย เขียนอะไรก็ได้” (นักเรียน ก14, สัมภาษณ์, 3 กันยายน 2554)

“ชอบที่ครูให้ดูหนังครับ แต่ว่าตอนมาอภิปรายน่าจะทำอย่างอื่นแทนนะ ครับ ไม่ต้องพูดให้คนอื่นฯ อีกอย่างเวลาเรียนนักเรียนคนอื่นๆ ก็ชอบมาแอบดู อายุจริงๆ” (นักเรียน ข4, สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2554)

“เขียนหรือวาดรูปก็ได้ครับ อันนี้ก็ไม่ยาก เพราะครูบอกมาให้เขียน หรือ วาดอะไรก็ได้ที่สะท้อนความรู้สึก” (นักเรียน ก17, สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2554)

2. นักเรียนกลุ่มสูง คือ นักเรียน ก2 ก11 ก13 ก16 ก18 นักเรียน ข1 ข5 ข9 และนักเรียน ข12 พบว่า สภาพบริบทของนักเรียน ทั้ง 9 คน

- ด้านผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ พบว่านักเรียนกลุ่มนี้ มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างดี ถึงดีมาก คือ ระดับสูงกว่า 3.00 เช่นนักเรียน ก2 ก11 ก13 และ นักเรียน ก16

- ด้านความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองนั้น พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่อาศัยกับพ่อแม่ หรือ พ่อ/แม่ แต่การดูแลเอาใจใส่โดยเฉพาะเรื่องการเข้าใช้สื่อคือ การคัดกรอง ส่งเสริม

- ด้านพฤติกรรมการใช้เวลาว่างและการเปิดรับสื่อ นั้น ผลพบว่านักเรียนในกลุ่มนี้มีการเปิดรับสื่อหลากหลายประเภท ทั้งบันเทิง เกม ข่าว นักเรียนมีการเปิดรับสื่อหลายประเภท

บทสัมภาษณ์จากผลการจัดกิจกรรมของนักเรียนกลุ่มสูง ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามถึงกิจกรรมการเรียนรู้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

“กิจกรรมบางอย่างก็ยาก บางอย่างก็ง่าย อยู่ที่ว่าจะพร้อมที่จะเรียนหรือไม่ แต่ถ้าเรียนด้วยกันกลุ่มน้อยๆ จะดีมาก กิจกรรมบางอย่างก็ต้องทำด้วยกันหลายคน อย่างเช่น ถ้าให้พูดสนทนา คนเยอะก็ใช้เวลาเยอะ แต่ถ้าคนเยอะๆ ก็ทำกิจกรรมค้นหาสื่อร้ายได้ แต่ก็ต้องหาเพื่อนที่สนิทกันหน่อย” (นักเรียน ข9, สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2554)

“กิจกรรมแรกง่ายมาก ส่วนกิจกรรมหลังๆเริ่มจะเครียดๆ เพราะน้องๆหลายๆคนไม่ค่อยจะกล้าพูดก็เลยต้องเสียสละพูดก่อนเรื่อยไป” (นักเรียน ก11, สัมภาษณ์, 3 กันยายน)

“กิจกรรมบางอย่างถ้าไม่ค่อยมีเพื่อนสนิทก็ทำยากเหมือนกัน เช่นค้นหาสื่อร้ายในแหล่งชุมชน พอคิดว่าพวกเราบ้านอยู่ใกล้กันหมดหลายคน ก็ไปพร้อมกันไปค้นหาสื่อร้ายด้วยกัน มันถึงจะเกิดความสามัคคี ความร่วมมือ” (นักเรียน ก18, สัมภาษณ์, 3 กันยายน)

“การเขียนก็ดีเหมือนกัน เพราะครูไม่ได้จำกัดว่าต้องเขียนเป็นแบบฟอร์มไหน คิดอะไรก็เขียนไป และอีกอย่างเพื่อนทุกคนก็เขียนด้วย ทำเลยพร้อมๆกัน ดีไปอีกแบบไม่ต้องเอาไปทำเป็นการบ้าน ทำให้ทุกอย่างง่ายขึ้น” (นักเรียนข9, สัมภาษณ์, 3 กันยายน)

จากตารางวิเคราะห์สภาพบริบทและปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน “กลุ่มต่ำ” จากกรณีศึกษาที่ 1 และ 2 (ภาคผนวก ก) พบว่า จากการแบ่งสภาพบริบทของนักเรียน นักเรียนกลุ่มต่ำ แบ่งเป็น ด้านผู้ปกครอง ด้านนักเรียน และพฤติกรรม พบว่า นักเรียนในกลุ่มนี้ ซึ่งข้อมูลพบว่า

ผู้ปกครอง ระดับการศึกษาที่ต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 50

อาชีพ รับจ้าง รายได้น้อยกว่า 10,000 บาท

การดูแล ไม่ได้อยู่ร่วมกับพ่อแม่ ดังนั้นการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการกำกับดูแลจึงเอาใจใส่ใจจึงจำกัด เน้นที่การบังคับ ปิดกั้น

นักเรียน ผลสัมฤทธิ์ ค่อนข้างต่ำ เกรดเฉลี่ย < 2.5

พฤติกรรมใช้เวลาว่างมุ่งไปที่ความบันเทิง คือ โทรทัศน์และ เกม

และพบได้ว่ามีความถี่ในการเปิดรับสื่อสูง อยู่ในช่วง 6-8 ชม./วัน ดังแสดงใน

ตารางที่ 9

ตารางที่ 9 วิเคราะห์สภาพบริบทของนักเรียน “กลุ่มต่ำ”

นักเรียน	ผู้ปกครอง					นักเรียน			
	ระดับการศึกษา	อาชีพ	รายได้	การดูแล	การมีส่วนร่วม	ผลสัมฤทธิ์	พฤติกรรมการ	ลักษณะการเปิดรับสื่อ	ความถี่ในการเปิดรับสื่อ
นักเรียน ก3	ตรี	ธุรกิจ	>15.000	พ/ม	2	2.5-2.9	2,3	3,4	6-8 ชม.
นักเรียน ก4	< ตรี	ค้าขาย	<10.000	พม	1	<2.5	3,4	3,4	<3 ชม.
นักเรียน ก8	< ตรี	รับจ้าง	<10.000	ผู้อื่น		<2.5	2,3,5	3,4	6-8 ชม.
นักเรียน ก9	ตรี	รับราชการ	>15.000	ผู้อื่น	3	2.5-2.9	2,3,4	2,3,4	6-8 ชม.
นักเรียน ก10	< ตรี	ค้าขาย	1-1.5หมื่น	พ/ม	1	2.5-2.9	2,3,5	3,4	3-5 ชม.
นักเรียน ก14	ม 6	รับจ้าง	< 10.000	ผู้อื่น	1	<2.5	2,3	3	3-5 ชม.
นักเรียน ก17	< ตรี	รับจ้าง	<10.000	พม	1	2.5-2.9	2,3	2,3,4	<3 ชม.
นักเรียน ข2	< ตรี	รับจ้าง	<10.000	ผู้อื่น	1	<2.5	3	2	3-5 ชม.
นักเรียน ข4	ม 6	รับจ้าง	<10.000	ผู้อื่น	1	<2.5	3	2,3	6-8 ชม.
นักเรียน ข10	ตรี	ธุรกิจ		พ/ม	1	<2.5	2,3	1,2,3	6-8 ชม.

จากตารางวิเคราะห์สภาพบริบทและปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน “กลุ่มสูง” จากกรณีศึกษาที่ 1 และ 2 (ภาคผนวก ก) พบว่า จากการแบ่งสภาพบริบทของนักเรียน นักเรียนกลุ่มต่ำ แบ่งเป็น ด้านผู้ปกครอง ด้านนักเรียน และพฤติกรรม พบว่า นักเรียนในกลุ่มนี้ ซึ่งข้อมูลพบว่า

ผู้ปกครอง มีระดับการศึกษาส่วนมากอยู่ที่ ปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี

อาชีพ รับจ้าง รายได้น้อยกว่า 10,000 บาท

การดูแล ไม่ได้อยู่ร่วมกับพ่อแม่ ดังนั้นการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการกำกับดูแลจึงเอาใจใส่จึงจำกัด เน้นที่การบังคับ ปิดกั้น

นักเรียน ผลสัมฤทธิ์ อยู่ในเกณฑ์ดี

พฤติกรรม การใช้เวลาว่างมุ่งไปมีการเปิดรับสื่อหลากหลายกว่า ส่วนมากอ่านหนังสือ โทรทัศน์และ เกม

และ ความถี่ในการเปิดรับสื่อสูง อยู่ในช่วง 3-5 ชม/วัน แสดงในตารางที่ 10

ตารางที่ 10 วิเคราะห์สภาพบริบทของนักเรียน “กลุ่มสูง”

นักเรียน	ผู้ปกครอง					นักเรียน			
	ระดับการศึกษา	อาชีพ	รายได้	การดูแล	การมีส่วนร่วม	ผลสัมฤทธิ์	พฤติกรรม	ลักษณะการเปิดรับสื่อ	ความถี่ในการเปิดรับสื่อ
นักเรียน ก2	ตรี	ค้าขาย	>15,000	พม	2,3,4	3.0	3	2,3,4	3-5 ชม.
นักเรียน ก11	> ตรี	รับราชการ	>15,000	พม	1,2,3,4	3.0	3	2,3,4	3-5 ชม.
นักเรียน ก13	< ตรี	รับจ้าง	<10,000	พ/ม	1,3	3.0	1	3,4	3-5 ชม.
นักเรียน ก16	ตรี	รับราชการ	>15,000	พ/ม	1	2.5-2.9	3	3	3-5 ชม.
นักเรียน ข1	ตรี	ธุรกิจ	>15,000	พม	1,3	2.5-2.9	2	1,2	<3 ชม.
นักเรียน ข5	< ตรี	รับจ้าง	1-1.5หมื่น	พ/ม	1	2.5-2.9	3	3,4	3-5 ชม.
นักเรียน ข9	ตรี	ค้าขาย	1-1.5หมื่น	พ/ม	2	2.5-2.9	3	3,4	3-5 ชม.
นักเรียน ข12	ตรี	ธุรกิจ	>15,000	พ/ม	2	<2.5	2,3	1,3	3-5 ชม.

จากตารางจึงสรุปได้ว่า ปัจจัยในการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ปัจจัยที่สำคัญต่อการเรียนรู้ประการหนึ่ง คือด้านผู้ปกครองและนักเรียน ผู้ปกครองของนักเรียนกลุ่มสูงมีระดับการศึกษาที่มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่านักเรียนกลุ่มต่ำ ส่วนปัจจัยที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องการ

เท่าทันสื่อ คือ รายได้ของผู้ปกครอง แต่ปัจจัยสำคัญคือการดูแลและมีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการรับสื่อ คือนักเรียนกลุ่มสูงจะอาศัยอยู่กับพ่อแม่ และมีส่วนร่วมของผู้ปกครองคือ มีการควบคุมเปิดรับสื่อ คัดกรอง อธิบาย และส่งเสริมต่อการเปิดรับสื่อของนักเรียน ปรากฏถึงความหลากหลาย

ส่วนด้านนักเรียน กลุ่มสูง จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างดี มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อหลากหลายและไม่มุ่งไปที่การบันเทิงแทน นักเรียนกลุ่มสูง ยังมีความถี่ในการเปิดรับสื่อต่ำกว่านักเรียนกลุ่มต่ำ แสดงว่า ผลของความถี่ในการเปิดรับสื่อมีความสำคัญต่อการเรียนรู้

จากแผนภูมิเส้น และบทสนทนาสะท้อนกลับของนักเรียนจึงได้ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจัยเงื่อนไข แบ่งเป็นสามด้านคือ ด้านเนื้อหาของกิจกรรม ด้านนักเรียนและด้านสภาพบรรยากาศการเรียนรู้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ด้านเนื้อหาของกิจกรรม

1. กิจกรรมที่ได้พัฒนาขึ้นมาทั้งหมด 13 กิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ค้นพบว่า กิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับพื้นที่ในแต่ละที่แตกต่างกัน เพราะได้รับผลการเรียนรู้ในระดับร้อยละที่แตกต่างกัน

2. กิจกรรมในช่วงระยะแรกคือ กิจกรรมจากการสัมภาษณ์ และกิจกรรมที่ 1-2 คือ กิจกรรมการทักทายให้ใจพร้อม กิจกรรมคิดอย่างเป็นระบบ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในระดับผ่านพบว่ากิจกรรมมีความง่ายเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการเรียนรู้ จึงควรทำกิจกรรมนี้ต่อไป

3. กิจกรรมในช่วงกลาง คือ กิจกรรมที่ 3 – 5 มีความเสถียรภาพมากขึ้น จากการเห็นปัญหาและการปรับเปลี่ยนสภาวะการเรียนรู้หลายๆอย่างจากกิจกรรมในช่วงแรก กิจกรรมในช่วงนี้มีความเกี่ยวเนื่องกัน นักเรียนจึงมีความมุ่งมั่นและความต่อเนื่องที่จำทำกิจกรรมต่อไป

4. กิจกรรมที่สอดคล้อง เช่น กิจกรรม พุดคุยหรือ สื่อร้ายหายไป และสนทนาค้นหาตัวตน เป็นกิจกรรมอีกประการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นการประเมินตัวของ นักเรียนเอง ซึ่งเกิดจากการที่นักเรียนได้ประเมินตนเองจากประสบการณ์เข้าร่วมกระบวนการที่ผ่านมา

5. กิจกรรมที่ควรลด คือกิจกรรมที่ไม่บรรลุเป้าประสงค์ เช่นกิจกรรมที่ 6 และ 7 คือ กิจกรรม “ค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนภัยจะมาหาตัว” เป็นกิจกรรมที่ค่อนข้างยาก นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ ไม่เหมาะสม จึงไม่นำมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับทดลองใช้ในกรณีศึกษาที่ 3

6. กิจกรรม “คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี” กิจกรรม “ฝึกการเขียนสื่อความหมาย” อีกทั้งเป็นกุศโลบายให้นักเรียนเชื่อมความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว ควรส่งเสริมกิจกรรมนี้ต่อไปเนื่องจากนักเรียนมีความสนใจต่อกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี

ด้านนักเรียน (ผู้เข้าร่วมกิจกรรม)

1. การเรียนรู้ของนักเรียน เหมาะสมสำหรับในกลุ่มเล็ก ประมาณ 5-6 คน และควรจะเป็นนักเรียนที่มีการรู้จักและสนิทสนมกันมาบ้าง
2. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน มีผลต่อระดับการเรียนรู้ ควรใช้วิธีที่ง่าย และใช้ภาษาที่ง่ายในการตั้งโจทย์คำถามเพราะแต่ละคนมีระดับการเรียนรู้ที่ต่างกัน
3. นักเรียนที่สามารถเรียนรู้และผ่านเกณฑ์มากกว่า 80 เปอร์เซ็นต์ ของทุกกิจกรรม คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับดี - ดีมาก
4. นักเรียนที่ไม่สามารถผ่านเกณฑ์แม้แต่หลักการเรียนรู้อย่างง่าย คือนักเรียนที่ไม่มีความใส่ใจและตั้งใจต่อการเรียนรู้นี้ ค่อนข้างเป็นอุปสรรคต่อการจัดกระบวนการ

ด้านสภาพบรรยากาศการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. คุณลักษณะของผู้สอน หรือกระบวนการ ต้องเป็นผู้ที่มีความเข้าใจ มีความเป็นกันเอง และเป็นกัลยาณมิตร
2. ความพร้อมของตัวผู้เข้าร่วมกระบวนการเอง เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพราะหากไม่พร้อม การเรียนรู้นั้นจะถูกจำกัดลง
3. บรรยากาศการเรียนรู้ ต้องเป็นพื้นที่เปิด และให้โอกาสกับทุกคน สามารถระบายความรู้สึกและพูดในสิ่งที่ต้องการถ่ายทอด อย่างไม่ตัดสินว่าถูกหรือผิด
4. ความร่วมมือของสถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องเชิงนโยบาย มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการเรียนรู้แนวจิตตปัญญาต้องอาศัย สถานที่ที่มีความพร้อม เงียบสงบ มีบรรยากาศที่เหมาะสม
5. อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมาก เพราะต้องมีความคุ้นเคยสนิทสนมกันมาก่อน หรือต้องสร้างความสนิทสนมกันก่อนเริ่มกระบวนการ เนื่องจากการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของแต่ละคือต้องมีความรู้สึกถึงความปลอดภัยเท่านั้น

กล่าวโดยสรุป การวิเคราะห์สภาพบริบท ปัจจัยความสำเร็จอุปสรรคต่าง ๆ ของการทดลองกิจกรรมการเรียนรู้ของทั้งสองกรณีศึกษา จึงออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดปัญญาศึกษาที่ค้นพบจากการทดลองมาทดลองใช้กับกรณีศึกษาที่ 3 ดังแสดงในตอนี่ 4

ตอนที่ 4 ผลของกระบวนการเรียนรู้ในกรณีศึกษาที่ 3 ที่ได้จากการพัฒนาจากการทดลองใช้ในกรณีศึกษาที่ 1 และ กรณีศึกษาที่ 2 คือขั้นตอน (R3) นำกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดปัญญาศึกษาที่ค้นพบจากการทดลองใน 2 กรณีศึกษา (D2) มาทดลองใช้กับกรณีศึกษาที่ 3

4.1 ข้อมูลพื้นฐานสถานศึกษา กรณีศึกษาที่ 3

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 3 เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ แบบสหศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษากรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำนวนนักเรียนประมาณ 3,400 คน ครู-อาจารย์ 150 คน

พันธกิจของโรงเรียน คือ

1. ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรม โดยปลูกฝังความเป็นระเบียบ ซื่อสัตย์ ประหยัด อดทน ให้สามารถดำรงตนอยู่ในชุมชน สังคม และประเทศชาติอย่างมีความสุข
2. พัฒนาหลักสูตร แผนการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาของชาติ
3. ส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักเรียน ให้มีทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ โดยนำกระบวนการคิดอย่างหลากหลายมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
4. ส่งเสริมให้บุคลากรพัฒนาตนเอง มีทักษะในการวิจัย และพัฒนาความรู้ โดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศ และนวัตกรรมมาใช้ในการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
5. ส่งเสริมให้บุคลากรพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่สมบูรณ์
6. ส่งเสริมความเป็นไทย โดยจัดกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ขนบธรรมเนียม ประเพณีอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งให้เกิดความร่วมมือกันของชุมชน
7. ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างทักษะ การใช้ภาษาในสังคมอย่างเป็นสากล
8. ส่งเสริมและพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้นักเรียนมีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต อยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข
9. ส่งเสริมให้มีการพูดคุยประสานสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับผู้ปกครองอย่างต่อเนื่อง และมีวิสัยทัศน์ คือ ภายในปี 2549 สถานศึกษาจะร่วมมือกับชุมชนมุ่งมั่นพัฒนาคุณภาพการศึกษา ให้นักเรียนมีคุณธรรม นำวิชาการ มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ นำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ วิจัย และพัฒนาองค์ความรู้ติดตามศักยภาพ จรรโลงความเป็นไทย ประสานความเป็นสากล และดำรงตนอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

ระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนมัธยมศึกษากรณีศึกษาที่ 3 พบว่า ทางสถานศึกษาได้จัดให้มีระบบบันทึกข้อมูลนักเรียนผ่านระบบเครื่องแสกนลายนิ้วมือ เพื่อเป็นการบันทึกเวลาเข้าออกโรงเรียนของนักเรียน สำหรับตรวจสอบการเข้าออกโรงเรียนของนักเรียนแต่ละคนว่าเข้าออกโรงเรียนตามเวลาที่กำหนดหรือไม่ และยังมีระบบการบันทึกเวลาเพื่อตรวจสอบการเข้าเรียนของนักเรียนในแต่ละวิชา มีการบันทึกรวบรวมเป็นสถิติเพื่อการบริหารจัดการ เช่น สถิติรายบุคคล รายห้อง รายระดับชั้นเพื่อรายงานยังผู้บริหารและผู้ปกครองต่อไป

จากสถิติการเข้าเรียนในปีการศึกษา 2553 และ 2554 พบว่า โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 3 ข้อมูลสถิติของฝ่ายปกครอง พบว่า ระดับชั้นที่มีสถิติการหนีเรียนมากที่สุดคือนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รองลงมาคือมัธยมศึกษาปีที่ 6 ส่วนข้อมูลเชิงลึกคือ ปัญหาของการหนีเรียนพบว่า มีปัญหาเรื่องการชกต่อยทะเลาะวิวาท การหนีเรียน การลักขโมย ปัญหาชู้สาว ฯลฯ ตัวอย่างบทสนทนาจากผู้ที่เกี่ยวข้องได้แก่

“โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 3 มักเป็นที่จับตามองจากกลุ่มงานหลายๆแห่ง ทางเรา (สำนักเฝ้าระวัง) กระทรวงวัฒนธรรมเองก็มีข้อมูลเรื่องของสถิติปัญหาของเด็กโรงเรียนนี้หลายกรณี เช่นการชกต่อยทะเลาะวิวาท ปัญหาจากการติดสื่อ” (ลัดดา ตั้งสุภาชัย, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2555)

“ถึงแม้ว่าโรงเรียนจะมีมาตรการในการออกกฎ ระเบียบอย่างเข้มงวดแล้ว แต่ถึงอย่างไรปัญหาเหล่านี้ก็ไม่หมดลงไปสักที ยกตัวอย่างเช่นปัญหาของการหนีเรียนก็มักหนีไปอยู่ตามแหล่งมั่วสุม ร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกม ห้างสรรพสินค้า ตามกันจนไม่ไหว จากรุ่นสู่รุ่นก็ยังเป็นเช่นเคย” (ครูฝ่ายปกครองกรณีศึกษาที่ 3, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2555)

จากข้อมูลทางสถิติ และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ บุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง จึงเป็นเหตุผล และปัจจัยสำคัญในการเลือกกรณีศึกษาที่ 3 เป็นสนามทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้พัฒนานี้

หลังจากการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาจากกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 แล้ว จึงได้สรุปผลการพัฒนาและบันทึกการเรียนรู้อันแต่ละครั้งของการจัดกิจกรรม ช่วงระยะเวลาภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2554

4.2 กระบวนการวิจัยและพัฒนาที่นำมาพัฒนากับกรณีศึกษาที่ 3

ในขั้นตอนการเข้าเก็บข้อมูลภาคสนาม ยังสถานศึกษากรณีศึกษาที่ 3 เริ่มจากการขอหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลประกอบการทำวิทยานิพนธ์ จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ขออนุญาตยังผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร และผู้อำนวยการโรงเรียนกรณีศึกษาที่ 3

ผลการวิจัยจากการเก็บข้อมูลในสัปดาห์แรก วันจันทร์ที่ 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2555 ในสัปดาห์แรกของการเก็บข้อมูล พบว่า มีนักเรียนให้ข้อมูล โดยการถูกคัดเลือก จากครูจำนวน 4 คน จึงได้สอบถาม และได้รับทราบข้อมูลส่วนตัว และสภาพบริบทของนักเรียนกลุ่มติดต่อกับที่ ต้องการ ตัวอย่างบทสนทนาดังนี้

...ที่โรงเรียนของเรามีผู้เข้ามาขอเก็บข้อมูล และลงพื้นที่วิจัยมากมายค่ะ อาจจะเพราะ โรงเรียนเรามีกรณีศึกษาหลายประการ ทั้งเด็กที่เก่ง เด็กที่ไม่เก่ง เด็กมีปัญหาเราก็มี ชกค้อย ทะเลาะวิวาท หนีเรียน ทุกโรงเรียนก็น่าจะมีหมด เราเข้าใจดีค่ะในการทำวิจัย คุณสามารถ แสดงความต้องการได้เลยทำให้เราช่วยอะไรบ้างเพื่อผลสัมฤทธิ์ในการทำ วิทยานิพนธ์ของคุณ..(รองผู้อำนวยการ โรงเรียน กรณีศึกษา ค, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2555)

ในด้านการร่วมมือจากสถานศึกษา ผู้วิจัยได้รับการประสานงานขอแนะนำจากรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ ครูฝ่ายปกครอง ครูประจำชั้นของนักเรียนกลุ่มติดต่อกับ

โรงเรียนให้การสนับสนุน ด้านเวลา คือให้ความอนุเคราะห์นัดหมายนักเรียนตามวันและเวลาที่เหมาะสมตามที่ผู้วิจัยได้เสนอแนะไป อีกทั้งยังอนุญาตให้ใช้ห้องสมุดเป็นที่นัดพบระหว่างผู้ให้ข้อมูลกับผู้วิจัย และสามารถนัดพบนักเรียนนอกสถานที่ได้ตามความเหมาะสม โดยมีรองผู้อำนวยการโรงเรียนเป็นผู้สนับสนุน ให้การดูแลอำนวยความสะดวก

ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลใช้เวลาในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2554

จากผลการสัมภาษณ์ประเด็นปัจจัยพื้นฐาน บริบท เจ็อนไปที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและเลือกกลุ่มวิจัยด้วยเทคนิควิธี Snowball ได้ให้นักเรียนกลุ่มแรกจำนวน 5 คนในสัปดาห์แรก จึงได้สัมภาษณ์ นักเรียนในกลุ่มแรก ซึ่งมาจากการแนะนำของครูฝ่ายพัฒนา ผู้เรียน ทราบข้อมูลเบื้องต้นถึงนักเรียนที่มีปัจจัยเสี่ยงและคาดว่าจะเป็นผู้ติดสื่อ จึงใช้เวลาที่นักเรียนว่าง คือเวลาหลังเลิกเรียน เป็นระยะเวลา 2 ชั่วโมง

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ นักเรียนหลายคนให้ความสนใจและตื่นตัวกับการวิจัยในครั้งนี้ นักเรียนมีความสนิทสนมกันเนื่องจากเรียนระดับชั้นเดียวกัน จึงไม่มีความกลัวใดๆ นักเรียนให้ความสนใจและซักถามถึงความเป็นมาและเป็นไปสำหรับการลงพื้นที่วิจัยดังบทสนทนาต่อไปนี้

“ส่วนมากก็เล่น BB เพื่อนหนูคิดมากกว่าหนูอีก เวลาทำอะไรไม่สบายใจ เพื่อนแก๊งก็โพส สเตตัสในเฟสบุค คนข้างๆ ก็มีไม่เห็นพูดด้วย นั่งก้มแต่เล่น เวลาเรียนก็ไม่เรียน ไม่สนใจที่ครูสอนเลย โคนดูเป็นประจำ เพื่อนๆ ก็เตือนแล้วแต่ไม่ฟัง” (นักเรียน ค1, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2555)

“ทุกคนมีไอโฟน บีบี กันหมดเลยคะ เลขต้องมีบ้าง เอาไว้ติดต่อกัน คุยกัน บางทีมันก็ดีนะคะ ไม่มีก็เซยแะเลย” (นักเรียน ค2, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2555)

“ผมเล่นเกมครับ ผมนี้แหละครับอัจฉริยะ นี่เพิ่งได้รางวัลที่ 1 ประกวคกัน ได้รางวัลมาด้วย 2 หมื่น ก็มันสนุกครับ มันต้องซ้อมเล่นบ่อย ๆ มันถึงจะจำได้ว่าอะไร ตัวไหน อยู่ตรงไหน จะขายอะไรให้ใคร ต้องเผด็จตลอด” (นักเรียน ค3, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2555)

“แม่ให้ขึ้นรถเมล์กลับบ้านเอง บ้านอยู่ไม่ไกลเท่าไร แต่แถวนี้ไม่ค่อยเล่นหรรอกครับ กลับไปเล่นที่บ้านดีกว่า ดีกว่าเยอะ พ่อแม่ก็ไม่ได้ว่าอะไร สนับสนุน เพราะเราก็แอบๆ บ้าง เวลาต่อหน้าก็ทำงานไป ลับหลังก็แอบเล่นเกม พ่อไม่รู้หรรอกครับ” (นักเรียน ค4, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2555)

สภาพบริบทของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 3 เปรียบเทียบกับกรณีศึกษาที่ 1 และ 2 พบว่านักเรียนทั้งสามกลุ่มมีสภาพบริบทที่แตกต่างกัน ระดับการศึกษาส่วนมากอยู่ในชั้นปริญญาตรีและสูงกว่าปริญญาตรี อาชีพของกลุ่มที่ 3 คือ ประกอบธุรกิจ ในขณะที่กรณีศึกษาที่ 1 อาชีพค้าขาย มีอัตราส่วนที่สูงกว่า รายได้ต่อเดือน ค่าเฉลี่ยของโรงเรียนกรณีศึกษาที่ 3 สูงกว่า ทั้งสองกรณี การดูแลใกล้ชิด นักเรียนส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อหรือแม่ ส่วนการดูแลเรื่องการเข้าใช้สื่อของพ่อแม่คือ ควบคุมและคัดกรองเป็นส่วนใหญ่ ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 สภาพบริบทของนักเรียนเปรียบเทียบจาก กรณีศึกษาที่ 1 - 3

บุคคล	ปัจจัย	อันดับ	ร้อยละ / โรงเรียนกรณีศึกษาที่		
			1	2	3
ผู้ปกครอง	ระดับการศึกษา	ต่ำกว่า มัธยมศึกษาปีที่ 6	5.26	6.25	0
		ต่ำกว่าปริญญาตรี	42.11	18.75	23.08
		ปริญญาตรี	42.11	37.50	30.77
		สูงกว่าปริญญาตรี	10.53	12.50	30.77
	อาชีพ	รับจ้าง	21.05	18.75	0
		ประกอบธุรกิจ	15.79	18.75	30.77
		รับราชการ	26.32	25.00	23.08
		ค้าขาย	36.84	12.50	23.08
	รายได้ต่อเดือน	น้อยกว่า 10000 บาท	26.32	12.50	0
		10,000-15,000 บาท	26.32	31.25	15.38
		มากกว่า 15,000 บาท	47.37	31.25	69.23
	การดูแลใกล้ชิด	อาศัยอยู่กับผู้อื่น	31.58	31.25	7.69
		อยู่กับพ่อแม่	36.84	31.25	30.77
		อยู่กับพ่อแม่	26.32	12.50	7.69
	การมีส่วนร่วม ของผู้ปกครอง ต่อการรับสื่อ	ส่งเสริม	15.79	6.25	7.69
		อธิบาย	36.84	12.50	38.46
		คัดกรอง	31.58	37.50	53.85
		ควบคุม	68.42	43.75	38.46

บุคคล	ปัจจัย	อันดับ	ร้อยละ / โรงเรียนกรณีศึกษาที่		
			1	1	1
นักเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	<2.50	15.79	25.00	15.38
		2.50 – 2.99	63.16	31.25	38.46
		>=3.00	21.05	18.75	15.38
	พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง	เล่นกีฬา	31.58	18.75	15.38
		เกม	73.68	68.75	38.46
		ดูโทรทัศน์	63.16	43.75	46.15
		อ่านหนังสือ	31.58	6.25	30.77
		อื่นๆ	15.79	6.25	7.69
	ลักษณะการเปิดรับสื่อ	บันเทิง	84.21	56.25	7.69
		เกม	89.47	56.25	30.77
		ความรู้	36.84	37.50	38.64
		ข่าว	5.26	12.50	15.38
	ความถี่ในการเปิดรับสื่อ	< 3 ชม.	26.32	12.50	0
		3-5 ชม.	42.11	47.75	38.46
		6-8 ชม.	21.05	18.75	46.15
		>8 ชม.	0	0	0

การใช้เทคนิควิธี Snowball จึงทำให้มีนักเรียนเพิ่มขึ้นเป็นอีกจำนวน 11 คน สัมภาษณ์ใช้ฐานแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา คือใช้สุนทรียสนทนา จึงได้ข้อมูลบริบทของนักเรียนเพิ่มเติม นักเรียนที่ถูกชักชวนมา ร่วมแสดงความคิดเห็น

พบว่า เมื่อนักเรียนที่ถูกเพื่อนชักชวนมา เกิดจากการสมัครใจมากับเพื่อนเพราะเห็นว่าน่าจะสนุกและไม่มีอะไรเสียหายแต่อย่างไร จึงมาเข้าร่วมกระบวนการด้วยความเต็มใจและสนใจ ดังบทสนทนาต่อไปนี้

“มาเป็นเพื่อน นักเรียน ค3 ไม่มีอะไรเพื่อนเล่าว่า แค่นี้มาคุยเรื่องสื่อ เรื่องเกม และเห็นว่าผมก็ชอบเรื่องพวกนี้เหมือนกัน ก็เลยมาครับ” (นักเรียน ค6, สัมภาษณ์, 24 กุมภาพันธ์ 2555)

“หนูสนใจค่ะ เพราะว่าทุกวันนี้ใช้เทคโนโลยีตลอดเลยตั้งแต่ตื่นนอนมา พอกับแม่ก็ใช้ค่ะ นี่แม่ก็ซื้อไอโฟนให้ มีทุกอย่างค่ะ ไอแพด บีบี โน้ตบุค ก็เห็นว่าน่าจะสนุกก็เลยมาค่ะ แล้วเพื่อนก็บอกว่าหนูพูดเก่ง ” (นักเรียน ค7, สัมภาษณ์, 24 กุมภาพันธ์ 2555)

“พวกผมเล่นตั้งแต่ ประถมละครับ DOT A ยูริ ประมาณนี้ ตอนนี้เปลี่ยนแนวละ จากยิงกันไว้สาระ เป็นวางแผนแทน จะได้มีพัฒนาการทางด้านสมองบ้าง” (นักเรียน ค8, สัมภาษณ์, 24 กุมภาพันธ์ 2555)

“สมัยนี้เกมที่เล่นต้องออนไลน์ครับ เพราะว่าจะได้คุยกันหลายๆ คนได้ ถ้าผู้ชายก็มักเล่นเกมที่รุนแรง แต่ผู้หญิงมักติดแชท ติดเกมในเฟส ประมาณนี้ บางทีไม่ได้ทำอะไรเลยเล่นก่อนเป็นอันดับแรกที่จะทำการบ้านบ้าง บางทีก็เล่นก่อนนอน ดึกเลยก็มีค่ะ ” (นักเรียน ค10, สัมภาษณ์, 24 กุมภาพันธ์ 2555)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาปรับปรุงทั้งหมด 11 กิจกรรม ดังตารางต่อไปนี้
 ตารางที่ 12 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของกรณีศึกษาที่ 3

ครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม
1	“ทักทาย ให้ใจพร้อม”	เพื่อให้ นักเรียนมีความพร้อมก่อนเริ่มต้นการสัมมนา
2	“นิยามร่วมกัน มุ่งมั่นพิชิต สื่อร้าย”	เพื่อให้ นักเรียนร่วมกันนิยามความหมายของคำว่า “สื่อร้าย ประเภทของสื่อร้าย อาการของผู้ติดสื่อ”
3	“คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบ ภัยสื่อร้าย”	เพื่อให้ นักเรียนมีการเรียนรู้กระบวนการคิดระบบ (system thinking) สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์กับเหตุและ ผลตามกิจกรรมการเรียนรู้
4	“คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบ ภัยสื่อร้าย”	
5	“จับกลุ่ม จับคู่ อภิปรายสู่ ความสัมพันธ์”	
6	“พูดคุยหรือ สื่อร้ายหายไป”	นักเรียนสามารถค้นหาที่มาของปัญหาของสื่อ ด้วยการ เรียนรู้จากวิธีการสนทนาแบบ สุนทรียสนทนา
7	“คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจาก เทคโนโลยี”	นักเรียนสามารถทราบผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงที่ เกิดจากการใช้เทคโนโลยีจากอดีตถึงปัจจุบัน โดยการ สอบถามจาก พ่อแม่ผู้ปกครอง
8	“คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจาก เทคโนโลยี”	
9	“ฝึกการเขียน สื่อ ความหมาย”	เพื่อให้ นักเรียนถ่ายทอด แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ แสดงถึงการ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเอง
10	“ฝึกการเขียน สื่อ ความหมาย”	
11	“สนทนา ค้นหาตัวตน”	เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้การสนทนาแบบ สุนทรียสนทนา. สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในตัวตนที่ผ่านมหลังจากการ ที่ได้เข้าร่วมกระบวนการ

ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แนวจิตตปัญญาศึกษาของนักเรียน กรณีศึกษาที่ 3 พบว่า จากการทำกิจกรรมทั้งหมด 11 กิจกรรม นักเรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ แนวจิตตปัญญาศึกษาและทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ในระดับที่มีแนวโน้มและค่าเฉลี่ยที่สูงกว่า กรณีศึกษาที่ 1 และ 2 ผลการปรับเปลี่ยนกิจกรรมที่เหมาะสมกับสภาพบริบทและวัฒนธรรมของ ตัวนักเรียน สถานศึกษาและพื้นฐานครอบครัว พบว่า

ในกิจกรรมแรก คือ “ทักทายให้ใจพร้อม” นักเรียนยังอยู่ในช่วงแรกของการจัด กระบวนการ ระดับของการเรียนรู้ยังมีบางส่วนที่ยังไม่เข้าใจวิถีของการเรียนรู้จึงทำให้ค่าเฉลี่ยการ เรียนรู้อยู่ในระดับร้อยละ 70

กิจกรรมต่อมาคือกิจกรรม “นิยามร่วมกัน มุ่งมั่นพิชิตสื่อ” พบว่า เมื่อนักเรียนเข้ากลุ่มอย่าง น้อยสามคน ต่อการนิยามความหมายของผู้ติดสื่อและการแบ่งประเภทของสื่อรายนั้น นักเรียน ค่อนข้างจะมีความสนิทสนม เป็นกันเอง จึงมีระดับการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

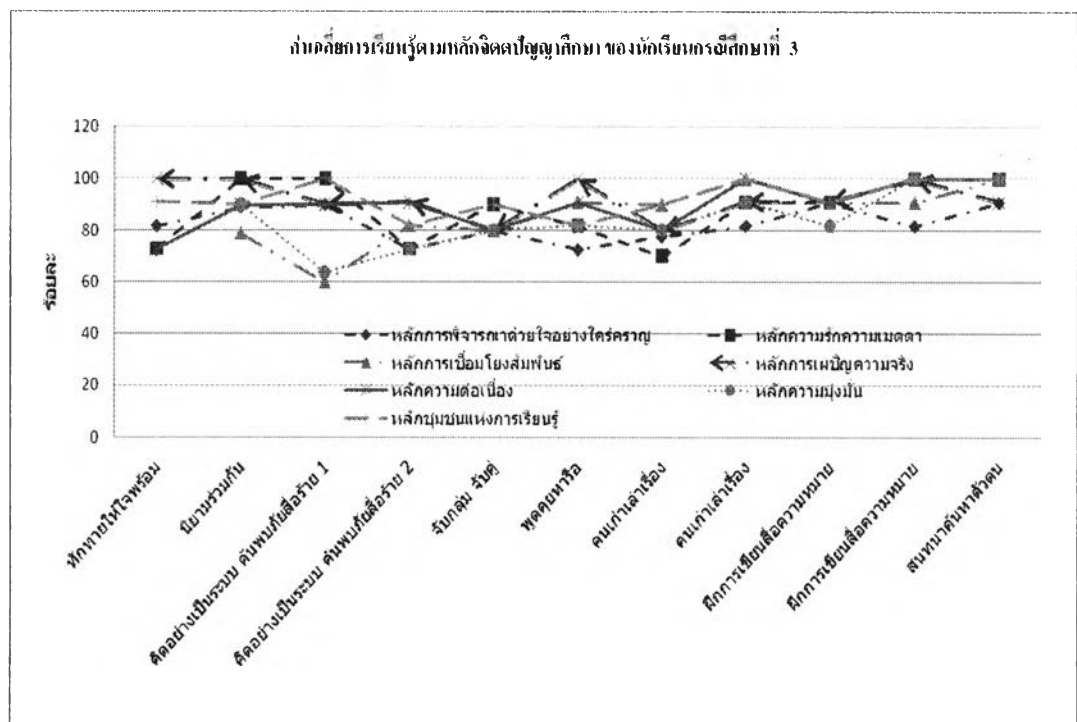
กิจกรรมถัดมาคือกิจกรรม “คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบสื่อร้าย” ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการการเรียนรู้ที่สูงขึ้น มีความต่อเนื่องและเป็นพลวัติ มีแนวโน้มการเรียนรู้ที่ดี จะ เห็นได้จาก การเน้นย้ำต่อกิจกรรมที่เน้นการคิดอย่างเป็นระบบแจกเช่น “จับกลุ่ม จับคู่ อภิปรายสู่ ความสัมพันธ์” ที่พบว่า นักเรียนมีระดับการเรียนรู้ที่ดี อยู่ในเกณฑ์ดี – ดีมาก ทุกหลักการเรียนรู้แนว จิตตปัญญาศึกษา

กิจกรรมต่อมาคือกิจกรรมที่พัฒนามาเพื่อต้องการเชิดสภาพ ความรู้สึกในตนของนักเรียน คือ “พูดคุยหรือ สื่อร้ายหายไป” กิจกรรมนี้เน้นไปที่การพูดคุยเชิงสุนทรียสนทนา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่ง ของการประเมินตนเอง ตามหลักเกณฑ์การประเมินของแนวจิตตปัญญาศึกษา นับว่าเป็น กิจกรรมที่ส่งผลดีต่อกระบวนการนี้

กิจกรรมต่อมา คือ “คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี” เป็นกิจกรรมที่นอกจากจะ พัฒนาการเรียนรู้ตามหลักของกระบวนการแล้ว ยังส่งเสริมให้นักเรียนสร้างความสัมพันธ์อันดีกับ ผู้ปกครอง พ่อแม่ การพูดคุยเพื่อสืบหาความรู้สึกความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อสภาพ ชีวิตในสังคมปัจจุบันที่เปลี่ยนไป เป็นอีกหนึ่งในกุศโลบายที่ทำให้เกิดความใกล้ชิดระหว่างนักเรียน กับคนในครอบครัว กิจกรรมนี้จึงน่าสนใจ จากกราฟจะพบว่านักเรียนมีระดับการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

กิจกรรมการเขียนใจชื่อว่า “ฝึกการเขียนสื่อความหมาย” มุ่งเน้นไปที่การฝึกทักษะการเขียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิธีการเรียนรู้แนวจิตตปัญญาศึกษา เพราะการเขียนจะเป็นสิ่งที่บ่งบอก สิ่งที สะท้อนถึงตัวตนและความรู้สึกของตนเองอีกประการหนึ่ง นักเรียนบางส่วนสามารถถ่ายทอดการ ประเมินในตัวตนจากการเขียนได้ดีกว่าวิธีการอื่น

กิจกรรมสุดท้าย “สนทนา ค้นหาตัวตน” การพูดคุยเชิงสุนทรียสนทนา จะบ่งบอกถึงความรู้ในการเรียนรู้ในเชิงประจักษ์ ด้วยเห็นสภาวะการเปลี่ยนแปลงในตนได้อย่างชัดเจน เพราะการถ่ายทอดด้วยคำพูด ด้วยบรรยากาศที่เหมาะสม ในปัจจัยการเรียนรู้ที่พร้อม จึงเป็นอีกกิจกรรมที่เป็นตัวขับเคลื่อนกระบวนการเป็นอย่างไร ดังแสดงในแผนภูมิเส้น แบบสังเกตการเรียนรู้แนวจิตตปัญญาศึกษาของทุกกิจกรรมต่อไปนี้



แผนภาพที่ 40 ค่าเฉลี่ยการเรียนรู้ตามหลักจิตตปัญญาศึกษาของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 3

ผลจากสภาพบริบทของนักเรียน เป็นส่วนประกอบของการเรียนรู้

1. นักเรียนกรณีศึกษาที่ 3 มีระดับการเรียนรู้ที่สูงกว่ากรณีศึกษาที่ 1 และ 2
2. ความถี่ในการเปิดรับสื่อของกรณีศึกษาที่ 3 และความหลากหลายในการเปิดรับสื่อ มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องจากกรณีศึกษาที่ 3 มีการเปิดรับสื่อหลายประเภท มีความหลากหลายมากกว่า จึงทำให้ผลการเรียนรู้จึงอยู่ในระดับที่ดีกว่า
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีผลต่อการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนที่มีผลการเรียน อยู่ในระดับที่สูงกว่าจะเรียนรู้ได้เร็วกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำกว่า

4. ความถี่ในการเปิดรับสื่อของนักเรียน พบว่า นักเรียนกรณีศึกษาที่ 3 มีการเปิดรับสื่อที่สูงกว่ากรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 คือ 6-8 ชม.ต่อวัน เนื่องจากว่านักเรียนมีโอกาสในการใช้สื่อมากกว่านักเรียนกรณีศึกษาอื่นๆ
5. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กันในระดับการศึกษาของผู้ปกครองที่สูง และมีการดูแลเอาใจใส่ตั้งแต่ระดับการควบคุม คัดกรอง จนกระทั่งสามารถอธิบายและส่งเสริม จึงมีผลในเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของนักเรียน
6. รายได้และอาชีพของผู้ปกครองสัมพันธ์กัน ถ้ารายได้ของผู้ปกครองดีย่อมแสดงถึงโอกาสในการซื้อ การมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับรับสื่อได้มากกว่า แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาจากนักเรียนเป็นรายบุคคล ถึงเหตุผล ปัจจัยในการครอบครอง

จากบทสนทนาสะท้อนกลับของนักเรียนบางส่วนในแต่ละกิจกรรม

“เรียนด้วยกันมาสองปีละครับ รู้จักกันหมด ไม่มีใครเงินไปอย่างนี้ค่อนนำมาเข้าร่วมกิจกรรมน้อย” (นักเรียน ค3 ,สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2555)

“วันนี้ว่างแล้ว สอบเสร็จแล้วด้วย ไม่ค่อยซีเรียสกับเรื่องเรียนเท่าไรครับผมว่าเกรดก็ สองกว่านิดๆ แต่เรียนให้ผ่านก็พอ ผมว่า ไม่อยากเครียดกับมันครับ ไม่ดี” (นักเรียน ค2 ,สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2555)

“ถ้าพี่มีอะไรจะถามพวกผม ก็ยินดีครับ คงไม่มีอะไรยุ่งยากที่จะตอบ ส่วนมากก็มีพวกคนข้างนอกมาโรงเรียนบ่อยมากครับ เราก็พร้อมจะให้ข้อมูลอยู่ละ” (นักเรียน ค5 ,สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2555)

บทสนทนาสะท้อนกลับของนักเรียนในกิจกรรม “นิยามร่วมกัน มุ่งมั่นพิชิตสื่อร้าย”

การได้นิยาม ความหมายของ สื่อ เด็กคิดสื่อ ในความเข้าใจของนักเรียน แต่ละกลุ่ม เพื่อให้เกิดสัญลักษณ์เดียวกัน หลังจากให้แต่ละกลุ่มอภิปราย พบว่า นักเรียนแสดงบทบาทของการรวมกลุ่มกัน บางคนแสดงความเป็นผู้นำโดยการให้เพื่อนอีกคนเขียน บางคนคิดและเสนอแนะอย่างเป็นหลักการ ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 13 แสดงการแบ่งประเภทของสื่อร่ายตามความเข้าใจของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 3

กลุ่ม นักเรียน	ประเภทของสื่อร่าย				
	บีบี	เฟสบุค	เกม	ซีรี่ย์	โทรศัพท์
1	/	/	/	/	/
2	/		/	/	

จากตารางแสดงการแบ่งประเภทของสื่อ นักเรียนกลุ่มนี้ นิยามความหมายของสื่อร่ายไปที่ บีบี (smart phone) และ โปรแกรมสำหรับการแชต เนื่องจากว่าเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวที่สุดสามารถหยิบขึ้นมาใช้งานเมื่อไรและมีความถี่เท่าไรก็ได้เสมอ จึงง่ายในการเข้าถึงมากที่สุด

ตารางที่ 14 แสดงการวิเคราะห์ลักษณะของคนที่ติดสื่อ

กลุ่ม นักเรียน	ลักษณะของคนที่ติดสื่อร่าย						
	ไม่คบ ใคร	ชอบใช้กำลัง รุนแรง	ชอบอยู่ คนเดียว	เรียนไม่ เก่ง	ไม่มีความ รับผิดชอบ	ไม่ส่ง การบ้าน	หลับใน ห้องเรียน
1	/	/			/	/	
2	/	/	/	/	/		/

จากตารางแสดงการวิเคราะห์ลักษณะของคนที่ติดสื่อของนักเรียนกลุ่มนี้ ยังคงให้ความหมายคล้ายๆกับกรณีศึกษาที่ 1 และ 2 ที่มีกล่าวถึงคนติดสื่อเป็นไปในแนวเดียวกัน บางคนแสดงออกถึงนิสัยที่ชอบอยู่คนเดียว ทำตัวออกห่างจากเพื่อน เรียนไม่เก่ง และ ไม่มีความรับผิดชอบ

บทสนทนาสะท้อนกลับของนักเรียน

“แซด เป็นอะไรที่ติดกันที่สุดในพวก สาวๆ คุยกันอยู่ได้ ไม่รู้เป็นยังไงทั้งวันก็คุยกันนั่นแหละ นินทาใครก็คุยกันในนั้น พวกผู้ชายไม่ทำอะไรหรอก ส่วนมากก็เล่นเกมมากกว่าครับ ถ้าจะคุยกันก็เรื่องเกม ประมาณนี้” (นักเรียน ค3, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2555)

“บางคนครับ ชอบเก็บตัวอยู่คนเดียว ไม่พูดกับใคร ระบายความรู้สึกทางเฟส ใครแก๊ง ไม่สบายใจอะไรก็โพส โพส ไม่ทราบว่ามีหัวข่าจะโพสใหม่ โพสแล้วก็ไม่เห็นจะอ้อม คนนี้ชวนมาแล้วแต่ไม่มาเข้าร่วม ก็เลยไม่รู้ว่าจะไป” (นักเรียน ค7, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2555)

“คนที่ติดเกม ใช่ว่าจะเรียนไม่เก่งเสมอไปนะครับ แต่สำหรับผม 2.5 ผมว่าผมพอใจแล้วไม่ตก แต่เรื่องเกม ผมเล่นมาตั้งแต่ประถม ก็เพิ่งไปประกวดมาได้รางวัลมาด้วยชนะเลิศ แห่งประเทศไทยครับ” (นักเรียน ค2, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2555)

บทสนทนาสะท้อนกลับของนักเรียนในกิจกรรม “คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบภัยสื่อร้าย” ครั้งที่ 1

“ช่วงบางตอนร้องไห้เลยคะ สงสารแม่เค้า ไม่น่าทำให้เสียใจขนาดนี้เลย มันซึ่งและก็ ไม่ควรทำแบบนี้คะ” (นักเรียน ค8, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2555)

“ดูแล้วหนังเรื่องนี้มันตรงกับผมเลยครับ ผมเป็นแบบนี้เลยครับ ไม่ฟัง คือ หนีเรียน แอบขโมยเงินผมก็เคยทำครับ มันน่ารัก” (นักเรียน ค2, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2555)

“เซมมากครับ เกรียนมากพวกนี้ ไม่มีทางเด็ดขาดที่ผมจะทำ ตัวอย่างแยๆก็ไม่มี น่าจะเอามาเป็นตัวอย่างเลย” (นักเรียน ค11, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2555)

บทสนทนาจากกิจกรรม “คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบภัยสื่อร้าย” ครั้งที่ 2

“ที่นี่มี wifi ทั่ว โรงเรียนครับ ยิ่งตอนนี้ เลิกเรียนแล้วเร็วเลย วันนี้ผมเอา ipad มาด้วย ก็ค้นหาได้เลย ตรงนี้ ง่ายและเร็วมาก ” (นักเรียน ค2, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2555)

“มีข่าวมากมาย เมื่อวานจำได้ค่ะว่า มีคนฆ่าตัวตายเพราะว่าแอบคุยกะหนุ่มในเฟสบุค แล้วที่นี้ พอหนุ่มมาเจอว่าไม่สวยเลยฆ่าตัวตาย แบบนี้ ไม่ไหวค่ะ ถ้าเป็นหนู หนูไม่ทำเด็ดขาด เฉยๆไปเลยดีกว่า ใครว่าเราไม่น่ารักก็ช่างมัน” (นักเรียน ข3, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2555)

“พวกที่ติดกันนอกเกมก็มีด้วย ผมก็เคยครับ เวลาล่นเกมออนไลน์ มันก็ค้ำกันในเกมบ้าง บางทีก็เป็นต่างประเทศ เล่นกันทั่วโลก ก็มันค้ำมาก็ทำเป็นอ่านไม่ออก แต่ความจริงก็ไม่เข้าใจแหละ แต่รู้ว่าค้ำค้ำมา ก็เฉยๆครับ ไม่มีอะไร ช่างมันเหอะ แต่คนที่ค้ำมาติดกันนอกเกมนี้สิ คิดได้” (นักเรียน ค11, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2555)

บทสนทนาจากกิจกรรม “พูดคุยหรือ สื่อร้ายสลายไป”

ผู้วิจัย ได้แนะนำเสนอรูปหนึ่ง ให้กับนักเรียนกลุ่มติดสื่อ สิ่งที่นักเรียนสะท้อนกลับคือ

“รูปนี้เคยครับ ผมเคยเป็น หลับฟูไปกับโต๊ะคอม และก็กินข้าวเลอะอยู่บนโต๊ะคอมเลย นานมากแล้ว ตอนนั้นเรียนประถม ตอนนี ไม่มีทาง มันรู้เอง เลิกเอง เหมือนกับว่าคิดได้เองอย่างนั้นแหละ แต่ที่เล่นเพราะอยากลองของใหม่เท่านั้นเอง เดี่ยวจะตกเทรนว่าเพื่อนคุยกะไรกัน” (นักเรียน ค2, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2555)

“ติดสื่อ คือหิบบโทรศัพท์มาเล่นตลอดเวลา เวลาเบตหมดก็จะเป็นจะตาย หรือเปล่า ถ้าแบบนี้หนูก็เป็น เพื่อนก็เป็นค่ะ” (สัมภาษณ์นักเรียนค8, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2555)

บทสนทนาจากกิจกรรม “คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี”

“ถ้าไม่มีทีวี ไม่มีมือถือ ไม่มีคอมพิวเตอร์ แล้วเราจะทำยังไง เวลาเหงาจะคุยกับใครก็ไม่รู้ คิดไม่ออกเหมือนกันครับ แต่ก็คงอยู่ได้เพราะสมัยก่อนก็ไม่มีอะไรนี่นา” (นักเรียน ค1, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2555)

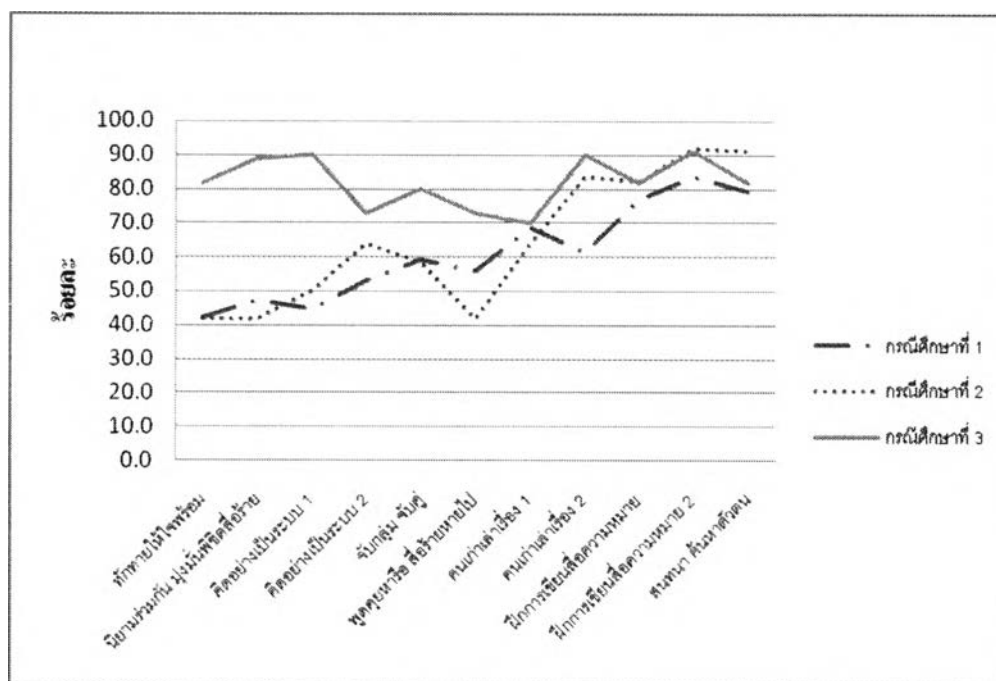
“เมื่อโลกเปลี่ยนแปลงทุกอย่างก็ย่อมเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เราก็ต้องตามให้ทันค่ะ ในขณะที่เดียวกัน ก็ต้องยอมรับและก็หลีกเลี่ยงให้ได้ การจะติดสื่อหรือไม่ติด มันอยู่ที่เราหมดแหละค่ะ มันอยู่ที่ใจ พิจารณาเอาเองว่าเป็นแบบไหน ถ้าเราเห็นตัวอย่างที่ไม่ดี เราก็ไม่ควรจะเข้าไปใกล้ หรือเลียนแบบ ” (นักเรียน ค11, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2555)

บทสนทนาจากกิจกรรม “สนทนา คั่นหาด้วน

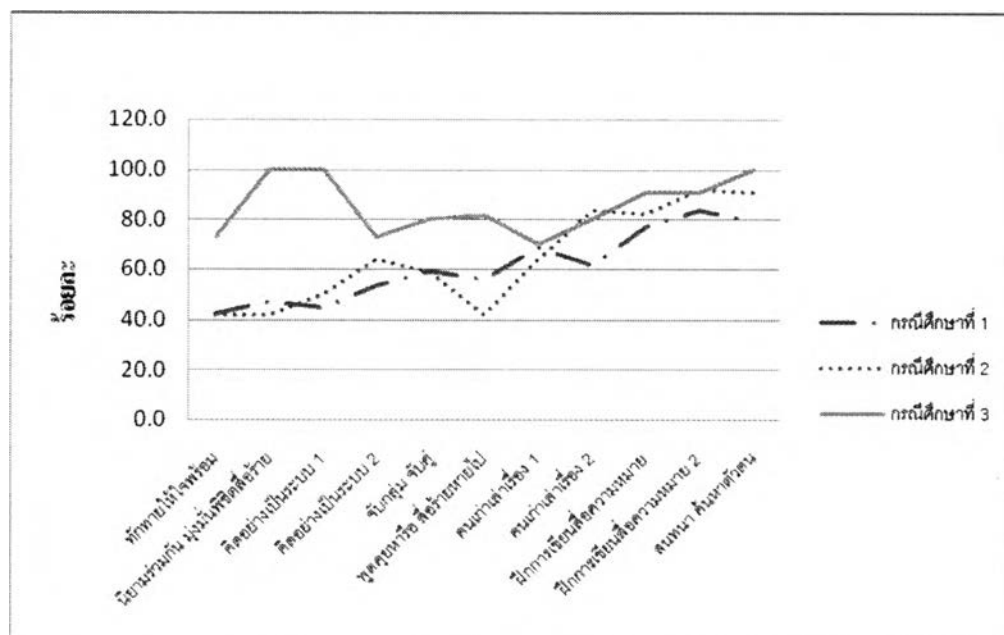
“ทุกอย่างอยู่ที่ใจต้องรู้จักตัวเรดีที่สุด ถ้าเห็นว่าไม่ดีเราก็ไม่ทำ อย่างกรณีที่โดน หลอกหลวงทางเฟสบุ๊ค เราก็น่าจะทราบว่ามีความจริงใจบนโลกออนไลน์หรือก๊ะ ควร จะลองคิดเอง แล้วเลือกปฏิบัติเอา” (นักเรียน ค3, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2555)

“เมื่อก่อน เป็นอย่างกับรูปที่ครูให้ดู เรื่องราวคล้ายๆ กับหนังสือที่ได้ดู แต่ตอนนี้รู้ หมดแล้วว่าควรทำอะไร สงสารแม่ ไม่อยากให้เห็นเสียใจ”

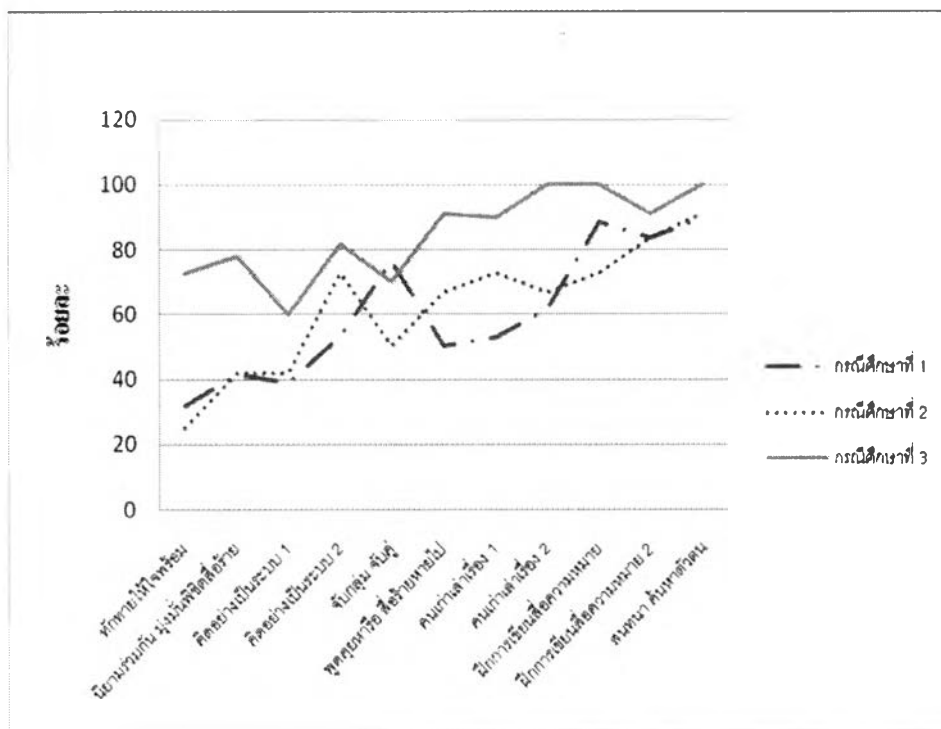
สรุปผลจากการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการเปรียบเทียบการเรียนรู้ของทั้ง สามกรณีศึกษา โดยให้แกน X คือกิจกรรมทั้ง 11 กิจกรรม คือ กิจกรรมทักทายให้ใจพร้อม กิจกรรมนิยามร่วมกัน มุ่งมั่นพิชิตสื่อร้าย กิจกรรมคิดอย่างเป็นระบบ คั่นพบสื่อร้ายครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 กิจกรรมจับกลุ่ม จับคู่อภิปรายคู่ความสัมพันธ์ กิจกรรมพูดคุยหรือ สื่อร้ายหายไป กิจกรรม คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่อง จากเทคโนโลยี ครั้งที่ 1 และ ครั้งที่ 2 กิจกรรมฝึกการเขียนสื่อความหมายครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 และ กิจกรรมสนทนาด้านหาด้วน และกำหนดให้แกน Y คือค่าเฉลี่ยร้อยละ ของการเรียนรู้ในหลักการ เรียนรู้ตามหลักจิตตปัญญา 7 ประการคือ หลักพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ หลักความรักความ เมตตา หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ หลักการเผชิญความจริง หลักความต่อเนื่อง หลักความมุ่งมั่น และ หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ ดังแสดงในแผนภาพที่ 41-47



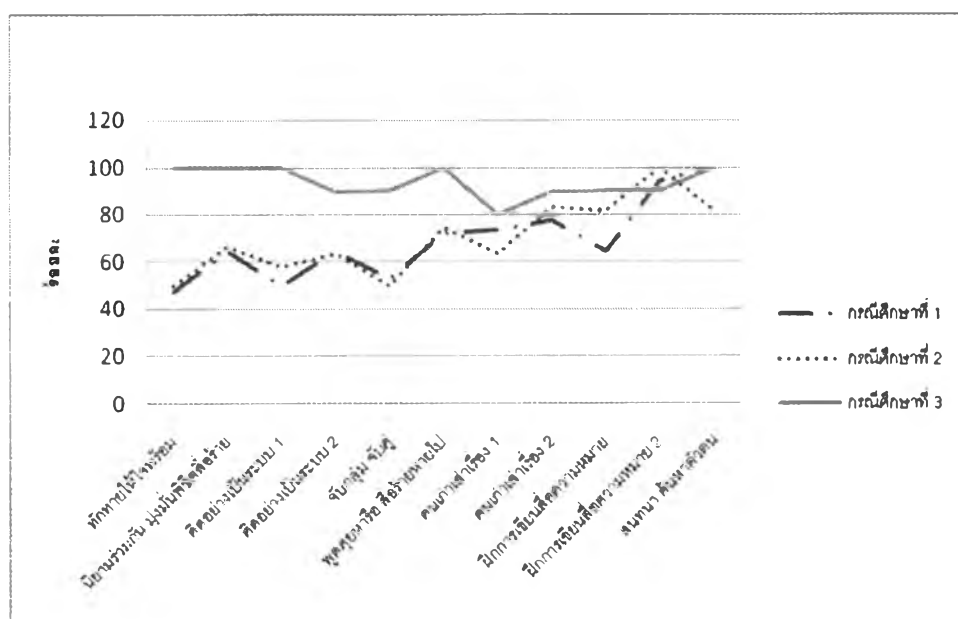
แผนภาพที่ 41 ผลการเรียนรู้เปรียบเทียบการเรียนรู้ตาม
หลักการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญของกรณีศึกษา



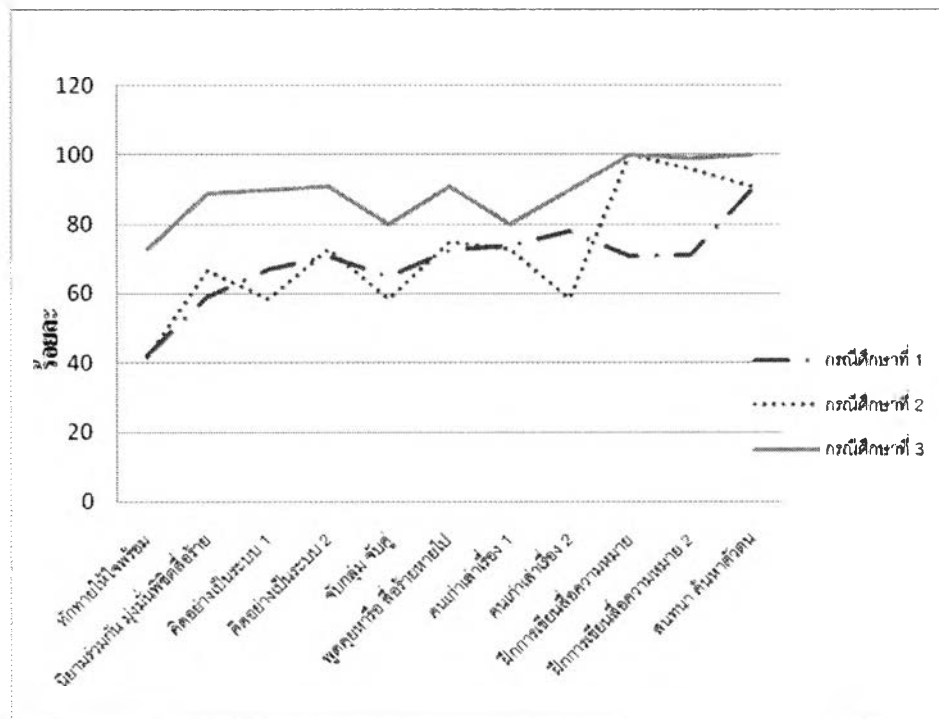
แผนภาพที่ 42 ผลการเรียนรู้เปรียบเทียบการเรียนรู้ตาม
หลักความรักความเมตตาของกรณีศึกษา



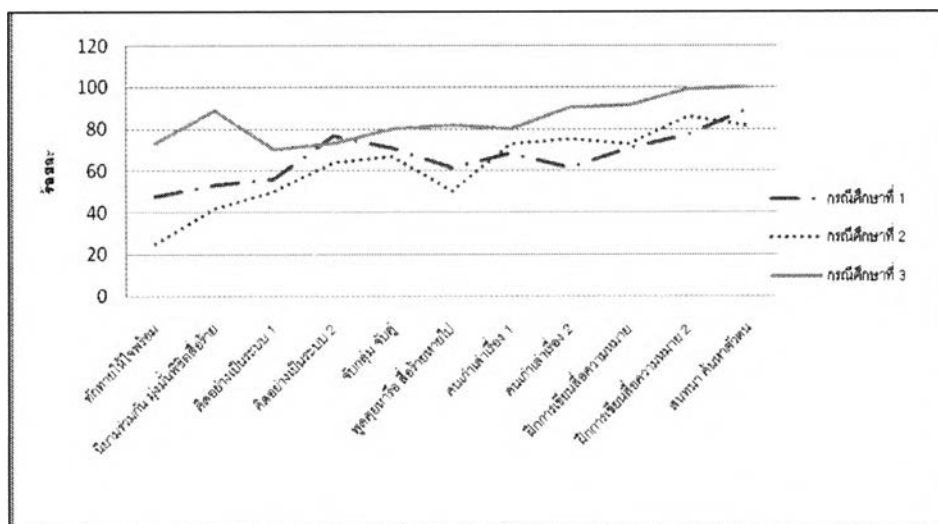
แผนภาพที่ 43 ผลการเรียนรู้เปรียบเทียบการเรียนรู้อตาม
หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ของกรณีศึกษา



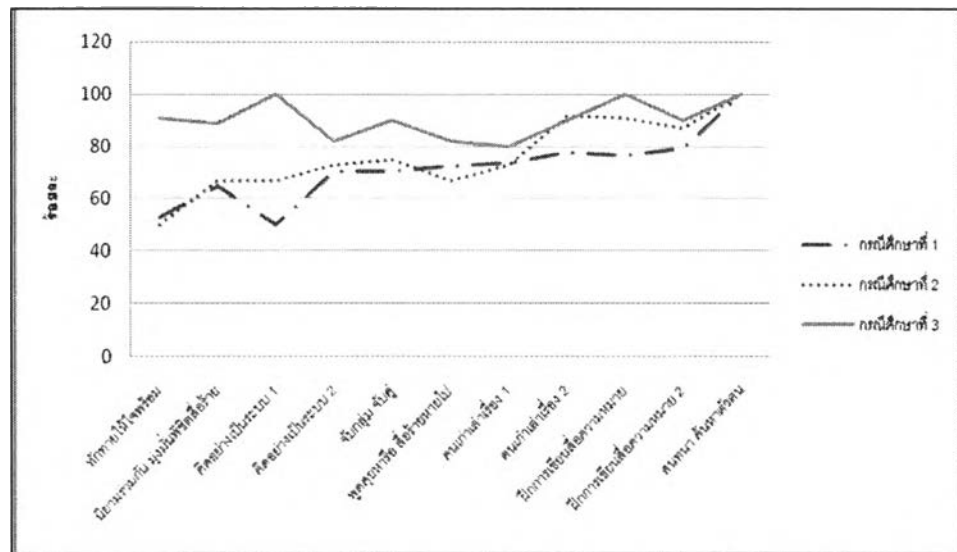
แผนภาพที่ 44 ผลการเรียนรู้เปรียบเทียบการเรียนรู้อตาม
หลักการเผชิญความจริงของกรณีศึกษา



แผนภาพที่ 45 ผลการเรียนรู้เปรียบเทียบการเรียนรู้ตาม
หลักความต่อเนื่องของกรณีศึกษา



แผนภาพที่ 46 ผลการเรียนรู้เปรียบเทียบการเรียนรู้ตาม
หลักความมุ่งมั่นของกรณีศึกษา



แผนภาพที่ 47 ผลการเรียนรู้เปรียบเทียบการเรียนรู้ตาม
หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ของกรณีศึกษา

จากแผนภูมิเส้นพบว่า ค่าเฉลี่ย ผลการเรียนรู้ของนักเรียน กรณีศึกษาที่ 1 และ กรณีศึกษาที่ 2 มีคะแนนอยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน กราฟมีแนวโน้มสูงขึ้นในกิจกรรมที่ 3 “คิดอย่างเป็นระบบ ค้นพบสื่อร้อย” เป็นต้นไป จนถึงกิจกรรม “คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี” ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ยังคงเกาะกลุ่มจนถึงกิจกรรมสุดท้าย เห็นถึงความก้าวหน้าของกราฟ (Progress) แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น

ผลการเรียนรู้ในกรณีศึกษาที่ 3 ตั้งแต่กิจกรรมที่หนึ่ง “ทักทายให้ใจพร้อม” จนถึงกิจกรรมสุดท้าย “สนทนา ค้นหาตัวตน” กราฟการเรียนรู้ของนักเรียน อยู่ในระดับที่ผ่านเกณฑ์ และดีขึ้น แสดงถึงความก้าวหน้า (Progress)

สรุปผลจากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

1. การศึกษาสภาพบริบทของนักเรียนพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน แบ่งเป็นด้านคือ

ปัจจัยด้านผู้ปกครอง

บริบทด้านผู้ปกครอง พบว่า การศึกษาของผู้ปกครอง การดูแลเอาใจใส่ และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการรับสื่อมีส่วนสำคัญต่อการรู้เท่าทันสื่อ คือนักเรียนที่มีผู้ปกครองมีระดับการศึกษาคดี และอาศัยอยู่กับพ่อแม่ หรืออยู่กับ พ่อ/แม่ ทั้งนี้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการ

เปิดรับสื่อ คือ มีการดูแลอย่างหลากหลาย ทั้งการควบคุม คัดกรอง อธิบาย ส่งเสริมความรู้ต่างๆ จะเป็นปัจจัยสำคัญส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดีกว่า ส่วนอาชีพและรายได้ไม่เป็นผลสำคัญ

นักเรียน

พบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดี และมีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ พฤติกรรมการใช้เวลาว่างอย่างหลากหลาย เช่นอ่านหนังสือ ดูโทรทัศน์ เล่นเกม หรือกีฬา และลักษณะการเปิดรับสื่อต้องมีความหลากหลาย ทั้งสาระ และบันเทิงควบคู่กันไป สิ่งสำคัญที่สุดคือความถี่ของการเปิดรับสื่อ ถ้านักเรียนที่มีเวลาในการเปิดรับื่อน้อย อีกทั้งลักษณะการเปิดรับสื่อหลากหลาย จะเป็นผู้ที่มีทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อได้ดีกว่า

2. เนื้อหาการเรียนรู้

ด้านเนื้อหาของกิจกรรม

1. กิจกรรมในช่วงระยะแรกคือ กิจกรรมจากการสัมภาษณ์ และกิจกรรมในช่วงต้น คือกิจกรรมการทักทายให้ใจพร้อม กิจกรรมคิดอย่างเป็นระบบ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในระดับผ่าน พบว่ากิจกรรมมีความง่ายเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการเรียนรู้ จึงควรทำกิจกรรมนี้ต่อไป

2. กิจกรรมในช่วงกลาง คือ กิจกรรมที่ 3 – 5 มีความเสถียรภาพมากขึ้น จากการเห็นปัญหาและการปรับเปลี่ยนสภาวะการเรียนรู้หลายอย่างจากกิจกรรมในช่วงแรก กิจกรรมในช่วงนี้มีความเกี่ยวเนื่องกัน นักเรียนจึงมีความมุ่งมั่นและความต่อเนื่องที่จะทำกิจกรรมต่อไป

3. กิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนที่มีบริบทต่างกัน คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ คือกิจกรรมที่เน้นสนทนาการ ส่วนกิจกรรมที่ใช้กับนักเรียนที่มีผลการเรียนดีคือ กิจกรรมประเภทการสนทนา

ด้านนักเรียน (ผู้เข้าร่วมกิจกรรม)

1. การเรียนรู้ของนักเรียน เหมาะสมสำหรับในกลุ่มเล็ก ประมาณ 5-6 คน และควรจะเป็นนักเรียนที่มีการรู้จักและสนิทสนมกัน

2. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน มีผลต่อระดับการเรียนรู้ ควรใช้วิธีที่ง่าย และใช้ภาษาที่ง่ายในการตั้งโจทย์คำถามเพราะแต่ละคนมีระดับการเรียนรู้ที่ต่างกัน

3. นักเรียนที่สามารถเรียนรู้และผ่านเกณฑ์มากกว่า 80 เปอร์เซ็นต์ ของทุกกิจกรรม คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับดี – ดีมาก

4. นักเรียนที่ไม่สามารถผ่านเกณฑ์แม้แต่หลักการเรียนรู้ได้ง่าย คือนักเรียนที่ไม่มี ความใส่ใจและตั้งใจต่อการเรียนรู้นี้ ค่อนข้างเป็นอุปสรรคต่อการจัดกระบวนการ

ด้านสภาพบรรยากาศการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. คุณลักษณะของผู้สอน หรือกระบวนกร ต้องเป็นผู้ที่มีความเข้าใจ มีความเป็นกันเองและเป็นกัลยาณมิตร
2. ความพร้อมของตัวผู้เข้าร่วมกระบวนกรเอง เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพราะหากไม่พร้อม การเรียนรู้จะถูกจำกัดลง
3. บรรยากาศการเรียนรู้ ต้องเป็นพื้นที่เปิด และให้โอกาสกับทุกคน สามารถระบายความรู้สึกและพูดในสิ่งที่ต้องการถ่ายทอด อย่างไม่ตัดสินว่าถูกหรือผิด
4. ความร่วมมือของสถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องเชิงนโยบาย มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการเรียนรู้แนวคิดปัญญาต้องอาศัย สถานที่ที่มีความพร้อม เงียบสงบ มีบรรยากาศที่เหมาะสม
5. อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมาก เพราะนักเรียนระดับมัธยมศึกษาให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก จึงต้องมีความคุ้นเคย สนับสนุนกันมาก่อน เนื่องจากการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของแต่ละคือต้องมีความรู้สึกถึงความปลอดภัยเท่านั้น

สรุป จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นและนำไปทดลองกับกรณีศึกษาที่ 1 และกรณีศึกษาที่ 2 จากนั้นได้ปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ จากข้อค้นพบที่ได้จากสองกรณีแรก นำไปใช้กับกรณีศึกษาที่ 3 พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนในกรณีศึกษาที่ 3 มีผลการเรียนรู้อยู่ในระดับดีกว่า 2 กรณีศึกษาแรก นักเรียนผ่านเกณฑ์ทุกกิจกรรมแสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ปรับแล้วนั้นมีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียน แต่การนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้นั้น ให้วิเคราะห์ถึงสภาพบริบทต่างๆของนักเรียนด้วย เนื่องจาก ปัจจัยดังกล่าวส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

ตอนที่ 5 ผลการวิจัยและพัฒนา กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทย ตามแนว จิตตปัญญาศึกษา

ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนว จิตตปัญญาศึกษานั้น การวิจัยและพัฒนาจากกรณีศึกษาทั้งสองกรณี และนำผลวิจัยมาพัฒนาเป็น กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม จากการวิเคราะห์ปัจจัยเงื่อนไข ความสำเร็จและอุปสรรคซึ่งแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อของตนเองนั้น จะต้องมีการอาศัยหน่วยต่างๆ ทางสังคมที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้ คือ ผู้ปกครอง สถานศึกษา ครู เพื่อนและสื่อสารมวลชน ซึ่งแต่ละหน่วยของ สังคมดังกล่าว ในงานวิจัยฉบับนี้ ถือว่าเป็นบริบทที่แวดล้อมกรณีศึกษาและทำให้กรณีศึกษามี กระบวนการเรียนรู้เพื่อบรรลุ วัตถุประสงค์การรู้เท่าทันสื่อ โดยการสรุปผลการวิจัยฉบับนี้

ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นว่าหน่วยทางสังคมต่างๆ ซึ่งเป็นบริบทแห่งการเรียนรู้ นั้น ได้มีวิธีการ ที่มีความสอดคล้องกับแนวจิตตปัญญาศึกษาอย่างไร โดยผลวิจัยประกอบด้วย

1. การเรียนรู้ของกรณีศึกษา จากการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ของกรณีศึกษาที่ทำให้เกิดการ รู้เท่าทันสื่อ มีองค์ประกอบสำคัญที่ปรากฏอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ คือ กรณีศึกษาเป็นผู้ที่มี ลักษณะต่างๆ ดังนี้

- 1.1 ตระหนักรู้ต่อสภาพที่แท้จริงของตนเอง
- 1.2 ปราบถนาคือต่อตนเองและบุคคลอื่น
- 1.3 ผสานตนเองเข้ากับสิ่งต่างๆ ในชีวิต
- 1.4 กล้าละทิ้งความเชื่อเดิมของตนเพื่อเข้าถึงความจริงใหม่
- 1.5 มีพัฒนาการการเรียนรู้
- 1.6 มีเจตจำนงอันแน่วแน่
- 1.7 ร่วมเรียนรู้กับเครือข่าย

นอกจากนี้ ยังพบว่าการเรียนรู้ดังกล่าว ต้องประกอบด้วยบริบทสำคัญที่มีส่วนทำให้ กรณีศึกษาเป็นผู้ที่มีการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งประกอบด้วย

2. บริบทที่มีส่วนในการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

2.1 ด้านผู้ปกครอง ประกอบด้วย

2.1.1 ระดับการศึกษา

2.1.2 อาชีพ

2.1.3 รายได้

2.1.4 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับกรณีศึกษา

2.2 ด้านกรณีศึกษา ประกอบด้วย

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.2 การใช้เวลาว่าง

2.2.3 ประเภทสื่อที่เปิดรับ

2.2.4 ความถี่ในการรับสื่อ

2.3 ด้านสถานศึกษา ประกอบด้วย

2.3.1 คุณลักษณะของครู

2.3.2 บรรยากาศการเรียนรู้

2.3.3 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

จากโครงสร้างดังกล่าว สามารถอธิบายรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ของกรณีศึกษา

จากการวิจัยพบว่า กรณีศึกษาต่างๆ ได้มีกระบวนการเรียนรู้ซึ่งทำให้ตนเองกลายเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อได้นั้น เกิดขึ้นจากวิธีการอันประกอบด้วยหลายปัจจัย และบางครั้งไม่ได้เกิดขึ้นอย่างเป็นขั้นตอน กล่าวคือ การเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ นั้น ผลวิจัยพบว่า ไม่ได้มีลำดับก่อนหลังที่แน่นอน ผู้เรียน สามารถเกิดการเรียนรู้จากวิธีการหนึ่งวิธีการใดเป็นหลักก็ได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องครบลักษณะทั้ง 7 ประการในแต่ละกิจกรรม โดยอธิบายรายละเอียดต่างๆ ได้ดังนี้

1.1 ตระหนักรู้ต่อสภาพที่แท้จริงของตนเอง

จากการสังเกตอย่างมีโครงสร้างพบว่า กรณีศึกษาที่สามารถเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีการเรียนรู้และตระหนักถึงสภาพจริงในปัจจุบันของตน กลุ่มดังกล่าวมักจะเป็นผู้ที่มีพื้นฐานสมาธิในระดับที่สามารถใคร่ครวญพิจารณาตนเอง ถึงสิ่งที่ตนเองได้กระทำอยู่เป็นกิจกรรมกระทั่งหล่อหลอมให้มีสภาพที่เป็นอยู่ในขณะนั้น เช่น พวกเขาจะเริ่มรู้ตัวว่าสถานการณ์ปัจจุบันของตนนั้นมีอาการหมกมุ่น ครุ่นคิดและกระทำซ้ำในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งต่อมาทำให้พวกเขาพบว่า กิจกรรมซ้ำๆ เหล่านั้นค่อยๆ นำพวกเขาเข้าไปสู่สภาพชีวิตที่แย่ง ไม่มองออกไปในทางที่เจริญขึ้น กรณีศึกษาเริ่มมีการนำหลักการของเหตุและผลเข้ามาประเมินตนเอง มีการเปรียบเทียบถึงสิ่งที่ดี สิ่งที่เกี่ยวข้องและเริ่มวางตำแหน่งของตนเองว่าอยู่ในสภาพที่แท้จริงอย่างไร ซึ่งในการวิจัยนั้นพบว่า กรณีศึกษาตระหนักว่าตนเองในขณะนั้นมีสภาพที่ไม่ดี อีกทั้งยังมีการมองถึงบุคคลอื่นที่ไม่ได้ตกอยู่ในสภาพเดียวกับตนเอง และเห็นว่า คนเหล่านั้นมีสภาพที่ดีกว่าตนซึ่งนั่นเป็นเพราะคนเหล่านั้นไม่ได้หมกมุ่นอยู่กับการคิดเกมหรือเสพติดเป็นนิสัยเช่นตนเอง ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า

กรณีศึกษามีการรู้จักแยกแยะผิดชอบได้โดยตนเอง กล่าวคือ เมื่อผู้วิจัยทำการทดสอบโดยการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่ออย่างต่อเนื่อง เช่น การให้กรณีศึกษาค้นคว้าเพื่อหาสื่อร้ายจากแหล่งข้อมูลต่างๆ แล้วให้มีการอภิปราย แสดงความเห็นจากการที่ได้รับเนื้อหาสื่อต่างๆ เหล่านั้น ผลปรากฏว่า กรณีศึกษาได้แสดงบทบาทการวิเคราะห์ แยกแยะถึงผลดีผลเสียของเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อเหล่านั้น พร้อมกับบอกถึงแนวปฏิบัติสำหรับการสร้างทัศนคติที่ถูกต้องและเหมาะสมต่อเนื้อหาสื่ออย่างเป็นผู้รู้เท่าทันและใช้เวลายาวนานพอสำหรับการพิจารณาวิเคราะห์ ดังบทสนทนาสะท้อนกลับบางประเด็น ต่อไปนี้

“เมื่อโลกเปลี่ยนแปลงทุกอย่างก็ย่อมเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เราก็ต้องตามให้ทันค่ะ ในขณะที่เดียวกัน ก็ต้องยอมรับและก็หลีกเลี่ยงให้ได้ การจะคิดสื่อหรือไม่คิด มันอยู่ที่เราหมดแหละค่ะ มันอยู่ที่ใจ พิจารณาเอาเองว่าเป็นแบบไหน ถ้าเราเห็นตัวอย่างที่ไม่ดี เราก็ไม่สมควรจะเข้าไปใกล้ หรือเลียนแบบ” (นักเรียน ค11, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2555)

“พวกที่ติดกันนอกเกมก็มีด้วย ผมก็เคยครับ เวลาเล่นเกมออนไลน์ มันก็ด่ากันในเกมบ้าง บางทีก็เป็นต่างประเทศ เล่นกันทั่วโลก ก็มันด่ามาก็ทำเป็นอ่าน ไม่ออก แต่ความจริงก็ไม่เข้าใจแหละ แต่รู้ว่าเค้าด่ามา ก็เฉยๆครับ ไม่มีอะไร ช่างมันเหอะ แต่คนที่เค้ามาติดกันนอกเกมนี้สิ คิดได้” (นักเรียน ค11, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2555)

1.2 ปรารถนาดีต่อตนเองและบุคคลอื่น

การมีความรักความปรารถนาดีต่อตนเอง นับเป็นพื้นฐานของการนำตนเองเข้าสู่การเรียนรู้ในแต่ละเรื่องอย่างมีคุณภาพอีกทั้งยังนับเป็นพื้นฐานของการพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ รวมถึงการย้ายตนเองจากความเต็มไปยังความเจริญทั้งภายในและภายนอก ต่อมาเมื่อบุคคลรู้จักที่ให้ความปรารถนาดีต่อตนเองแล้ว ความตระหนักในผลดีของเรื่องดังกล่าวจะแผ่ขยายส่วนออกไปยังบุคคลรอบข้างปรารถนาจะให้บุคคลอื่นได้รับหรือประสบสิ่งที่ดีที่เจริญกว่าเช่นเดียวกับตน

จากการวิจัยพบว่า กรณีศึกษาที่มีความสามารถในการเรียนรู้เท่าทันสื่อ นั้น โดยมากมักมีคุณสมบัติของผู้ที่มีความสามารถที่จะรักในตนเองหรือมีความปรารถนาดีต่อตนเองอีกทั้งแผ่ขยายส่วนดีนั้นๆ ไปยังบุคคลอื่น โดยมีข้อชี้วัดที่แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่จะรักตนเองได้ว่าเป็นรูปธรรมคือ กรณีศึกษา กล่าวถึงการใช้เวลาเสฟสื่อที่นานหลายชั่วโมงทำให้มีการพักผ่อนไม่เพียงพอ อันเป็นผลให้การเข้าเรียนในวันรุ่งขึ้น มีสภาพของการเรียนไม่เต็มที่ มีความอึดโรย เหนื่อยล้า หงุดหงิดง่ายและง่วงนอน ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับพวกเขาเหล่านั้นทำให้เกิดการพิจารณาและนำมาสู่การเตือนตนเองว่า สภาพเช่นนี้เป็นสิ่งที่แย่งง เกิดการเปรียบเทียบสภาพของตนเองก่อนและหลัง

การคิดสื่อ ก่อนที่จะมีการคิดสื่อตนเองไม่มีสภาพเช่นนี้ การเรียนปกติ สัมพันธภาพระหว่างตนเองกับเพื่อนหรือบุคคลอื่นๆ มีความประนีประนอมและยืดหยุ่น ครั้นหลังจากที่อยู่ในสภาพคิดสื่อแล้ว ทำให้การเรียนเปลี่ยนไป ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลรอบข้างเกิดการกระทบกระทั่งกันง่าย ตนเองมีอารมณ์ขุ่นเคืองได้ง่าย ดังนั้นหากเมื่อยังต้องคิดเกมต่อไป ก็คงจะมีแต่ผลเสีย ทำให้เกิดกระบวนการทบทวนต่อพฤติกรรมดังกล่าว และนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงตนเองในที่สุด

ตัวอย่างบทสนทนาสะท้อนกลับ

“ช่วงเทอมที่ผ่านมาครับ เกรดตก ผมไม่ค่อยสนใจเรียน เพราะมัวแต่ได้เกมใหม่ และก็กลับบ้านก็ไม่ทำการบ้าน เลยต้องมาลอกการบ้านเพื่อนทุกครั้งเลย แต่ว่า มันก็ไม่ได้ คุงจับได้ แบบนี้ชีวิตก็รู้สึกแย่มากครับ เพื่อนๆมันชอบว่าผมขี้เกียจ นอนในเวลาเรียนบ้าง แต่มันก็จริงทุกอย่าง ผมคงไม่ทำแบบนี้อีกแล้ว และไม่กลับไปเป็นแบบนี้อีก” (นักเรียน ข11, สัมภาษณ์, 6 กันยายน 2554)

1.3 ผสานตนเองเข้ากับสิ่งต่างๆ ในชีวิต

การมีทัศนคติที่แยกตนเองในลักษณะโดดเดี่ยวรวมทั้งการติดอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนทำให้เกิดผลเสียแก่ตนเอง เป็นภาพสะท้อนของผู้ที่ไม่สามารถเชื่อมโยงตนเองต่อสิ่งอื่นๆ ที่จะนำสู่ประโยชน์ในทางเจริญได้ ในทางกลับกันหากมีความสามารถเชื่อมโยงผสานตนเองเข้ากับแวดล้อมที่เกี่ยวข้องเป็นลักษณะเครือข่ายได้ย่อมจะได้เรียนรู้สภาพการพึ่งพิงซึ่งกันและกันของหน่วยหนึ่งหรือบุคคลหนึ่งกับบุคคลอื่นหรือสภาพอื่นๆ เมื่อเป็นเช่นนั้นก็ย่อมทำให้บุคคลสามารถที่จะมีความระมัดระวังในกิจที่กำลังกระทำอยู่ เพราะเชื่อว่าการกระทำนั้นๆ จะยังผลทั้งต่อตนเองและคนอื่นทั้งในปัจจุบันและลำดับถัดไปในอนาคต ด้วยหลักการดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยได้ค้นพบในกระบวนการวิจัยว่า กรณีศึกษาต่างๆ ได้เป็นผู้ที่มีรู้จักผสานตนเองเข้ากับสิ่งต่างๆ ในชีวิตของตนเอง ในบางกรณีพบว่า กิจกรรม เช่น การคิดเกม เป็นต้นนี้ ไม่เพียงแต่ยังให้เกิดผลเสียแก่ตนเองในด้านการเรียนหนังสือ แต่ปัญหาดังกล่าวนี้ได้สร้างผลกระทบต่อบุคคลอื่นด้วย เช่น พ่อแม่ บุคคลในครอบครัว หรือผู้ปกครอง เป็นต้น กรณีดังกล่าวกรณีศึกษาได้ตระหนักว่าตัวเองนั้นเป็นส่วนหนึ่งของความหวังเป็นผู้รับผิดชอบอนาคตของบุคคลอื่นๆ ที่กล่าวแล้ว เมื่อคิดได้เช่นนั้น ทำให้ต้องย้อนกลับมาพิจารณาตำแหน่งหรือสถานการณ์ที่ปรากฏอยู่ของตนเอง และเมื่อพบกับสภาพที่แท้จริงทำให้กรณีศึกษาเรียนรู้จะพัฒนาตนเองออกจากปัญหา นอกจากมิติด้านครอบครัวแล้ว ยังมีมิติด้านสังคมอื่นๆ เช่น โรงเรียน กรณีศึกษาก็ได้ตระหนักว่าตนเองก็เป็นส่วนหนึ่งของระบบ ความดีความเลวที่ตนได้กระทำล้วนแต่ยังให้ระบบนั้นๆ ได้รับแรงสะท้อน ซึ่งปรากฏการณ์นี้เรียกว่า ‘ความสามารถในการผสานตนเองกับสิ่งต่างๆ ในชีวิต’ จากการศึกษาที่ได้แสดงความคิดเห็นในบทสัมภาษณ์ ที่

กรณีศึกษากล่าวถึงความเสียใจและเป็นสิ่งที่สะท้อนที่ทำให้เกิดความคับข้องใจ และจะไม่ทำในสิ่งนี้อีก

“มีครั้งหนึ่ง มันเป็นเรื่องที่ลืมไม่ได้จริง แม่ดู และร้องไห้ ผมเสียใจมากครับที่เห็นแม่ ร้องไห้เพราะผม ไม่ยอมกลับบ้าน ไปเล่นเกมที่ร้าน” (นักเรียน ก1, สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2554)

“ที่บ้านชายของชำ ผมเคยขโมยเงินแม่ไปซื้อแผ่น และเติมเงิน ที่ร้านเกม แม่ตามเอาไม่มาติด ถึงที่ร้าน แล้วแม่ก็ร้องไห้ ตอนนั้นขโมยไป 1500 มันก็เยอะ ผมว่าหลังจากนั้นผมก็โดนบังคับ ควบคุมทุกอย่างครับ แม่ไม่เชื่อใจผมแล้ว ปกติพ่อแม่ไม่ดุ แต่ครั้งนั้น ดุมาก ผมไม่ทำแบบนั้นอีกแล้ว สงสารแม่” (นักเรียน ข3, สัมภาษณ์, 19 กรกฎาคม 2554)

1.4 กล่าวถึงความเชื่อเดิมของตนเพื่อเข้าถึงความจริงใหม่

การหยุดและยอมที่จะอยู่กับความคิดความเชื่อความเคยชินเดิมๆ อันปราศจากการ ตรวจสอบพิจารณาอย่างรอบด้านเป็นเรื่องที่ทำได้ง่าย และความเคยชินนั้นๆ ก็จะนำไปสู่การสร้าง ความเชื่อมั่นในตนเองทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวว่าความเชื่อนั้นๆ เป็นสิ่งที่ถูกต้อง และจะกลายเป็น มาตรฐานในการปฏิบัติใช้ในระบบชีวิตของบุคคล ซึ่งเมื่อเป็นเช่นนั้น บุคคลก็ย่อมไม่อาจจะพบ ความจริงแท้ หรือความจริงใหม่ที่ชักนำไปสู่ความเจริญที่ดีกว่าเดิม ดังนั้น ในระดับของการ เปลี่ยนแปลงในตัวบุคคลจำเป็นจะต้องเข้าถึงจุดที่สามารถกล้าเปลี่ยนความเคยชินหรือละทิ้งความ เชื่อที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาตนเอง บุคคลต้องมีความสามารถที่จะมองเห็นจุดบกพร่องนั้นๆ พร้อมกับกล้าที่จะเปลี่ยนหรือรับความจริงใหม่ๆ เข้ามาพิจารณา

จากการวิจัยพบว่า การกล้าเผชิญความจริง กล่าวถึงความเชื่อเดิมของตนเพื่อเข้าถึงความ จริงใหม่ เป็นสิ่งที่ทำให้กรณีศึกษามีการเปลี่ยนแปลงตนเองอย่างเป็นรูปธรรม กล่าวคือ เมื่อ กรณีศึกษาได้พลาดพลั้งพาตนเองเข้าไปในวังวนของปัญหาการติดสื่อ กระทั่งเมื่อมีเหตุการณ์หรือ ความสูญเสียที่เกิดขึ้นจากการติดสื่อปรากฏต่อตนเองและบุคคลที่เกี่ยวข้องแล้ว กรณีศึกษาสามารถ ที่จะมองเห็นสภาพจริงของปัญหาว่าเกิดขึ้นจากอะไร จากใคร และจะดำเนินการแก้ไขหรือบรรเทา ปัญหาในนั้นอย่างไร และในเรื่องดังกล่าวผู้วิจัยก็พบว่า หลายกรณีที่กรณีศึกษาเดินลึกเข้าไปในปัญหา จนกระทั่งตนเองประสบกับความรุนแรงของปัญหากระทั่งส่งผลกระทบต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้ปกครอง ครู เป็นต้น และเมื่อถึงจุดนี้ กรณีศึกษาที่สามารถเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อไม่ได้เดินหนีจาก ปัญหา แต่เป็นผู้ที่สามารถยอมรับต่อสิ่งที่เกิดขึ้น อีกทั้งเชื่อดูด้วยว่าปัญหาและเรื่องเลวร้ายต่างๆ เกิด นั้นเป็นผลมาจากการกระทำของตน ณ สถานการณ์ดังกล่าว ถือว่าเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้กรณีศึกษามี การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และนำไปสู่การเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเองออกจากปัญหา

“ส่วนมากก็เล่น BB เพื่อนหนูคิดมากกว่าหนูอีก เวลาจะมีอะไรไม่สบายใจ เพื่อนแก๊งก็โพส สเตตัส ในเฟสบุค คนข้างๆก็มีไม่เห็นพูดด้วย นั่งก้มแต่เล่น เวลาเรียนก็ไม่เรียน ไม่สนใจที่ครูสอนเลย โคนดูเป็นประจำ เพื่อนๆก็เตือนแล้วแต่ แต่ไม่ฟัง”
(นักเรียน ค1, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2555)

และส่วนหนึ่งจากบทสนทนาที่ เกิดขึ้นจากการที่ผู้วิจัยได้ให้ดูภาพยนตร์ที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาพของการกระทำของผู้ที่ติดสื่อ ทัศนศึกษาจึงสะท้อนความคิดมาดังต่อไปนี้

“คูดีๆ เมื่อก่อนตรงกับผมเลยครับ ผมเป็นแบบนี้เลยครับ ไม่ฟัง คือ หนีเรียน แอบขโมยเงินผมก็เคยทำครับ มั่นน่านัก ” (นักเรียน ค 2 ,สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2555)

“เซขมากครับ เกเรียนมากพวกนี้ ไม่มีทางเด็ดขาดที่ผมจะทำ ตัวอย่างแ่ๆก็มี ไม่น่าจะเอามาเป็นตัวอย่างเลย” (นักเรียน ค 11 ,สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2555)

“ช่วงบางตอนร้องไห้เลยคะ สงสารแม่เค้า ไม่น่าทำให้เสียใจขนาดนี้เลย มันซึ่งและก็ ไม่ควรทำแบบนี้คะ” (นักเรียน ค 8, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2555)

1.5 มีพัฒนาการการเรียนรู้

ในการเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงตนเอง ผู้เรียนรู้จะต้องร่วมอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ ตลอดทั้งกระบวนการและเกิดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน จากขั้นตอนหนึ่งไปสู่อีกขั้นตอนหนึ่งในมิติที่ก้าวหน้า ซึ่งจากการวิจัยในเรื่องดังกล่าว พบว่า การเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อของกรณีสศึกษานั้น จะต้องได้มีวิธีการและช่วงเวลาของการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง กล่าวคือ ในระยะแรกของการออกมาจากสภาวะการณติดสื่อ ผู้เรียนรู้จะต้องฝึกที่จะฝืนความต้องการของจิตใจที่โน้มน้าวไปสู่อารมณ์ความต้องการเสพสื่ออื่นๆ อยู่บ่อยครั้ง เมื่อพ้นจากอุปสรรคดังกล่าวแล้ว ผู้เรียนรู้ก็ต้องมีพัฒนาการอื่นๆ ในขั้นตอนต่อไป เพื่อนำตนเองไปยังเป้าหมายแห่งการเรียนรู้ คือ การก้าวพ้นจากสภาวะการเสพติดสื่อ ดังนั้น กรณีสศึกษาจึงต้องมีความอดทนอดกลั้น อีกทั้งต้องมีเกิดการพัฒนาไปตามเวลาตามระยะเวลาของการทำกิจกรรม และการเรียนรู้

“เกมนี้แหละครับ ติดและเคยติดกันทุกคน บางทีเวลาเดินไปที่ไหนก็คิดวางแผน คิดว่าเป็นตัวละครนั้นหมดเลย ยิ่งเล่นพวก .A พวก GTA RPG Warcraft นี่นะครับ ครูู้จักไหมครับ เวลาเดินไปทางไหนมัน วนๆอยู่ในหัวนี้แหละครับ จนรู้สึกรู้สึกว่าเรียนหนังสือไม่รู้เรื่อง ”
(นักเรียน ข 3 ,สัมภาษณ์ , 15 มิถุนายน 2554)

“มีเพื่อนบางคนครับ เวลาล่นอะไรด้วย ชอบใช้กำลังแรงๆตลอดเลย จนไม่อยากมีใครเล่นด้วย เวลาครูให้ส่งการบ้านก็คอยแต่จะลอกเพื่อนตลอดเลยครับ ไม่ได้ทำเอง จนเพื่อนและครู เอือมเลย” (นักเรียน ข4 , สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2554)

“คนคิดสื่อ หรือคิดเกม มักเรียนไม่เก่งครับ ได้เกรดน้อยมาก เพราะไม่ค่อยตั้งใจเรียน ไม่ใช่ไม่ค่อยละเอียดครับ ไม่ตั้งใจเรียนเลยก็ว่าได้ คอยแต่จะลอกการบ้านเพื่อนตลอด เวลาเรียนก็มีว่ แต่ทำอย่างอื่น หลับในห้องก็มี” (นักเรียน ข 5, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2554)

1.6. มีเจตจำนงอันแน่วแน่

ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะลดละและเลิกการเป็นผู้ติดสื่อ หรือการกลายมาเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ นั้น จะต้องอาศัยความตั้งอกตั้งใจไม่กระทำโดยฉาบฉวย หรือกระทำเพียงหละหละ เพราะการเกิดปัญหาการติดสื่อขึ้นในตนเองนั้นก็ใช้เวลานานในการเริ่มต้นและโน้มนำจนกระทั่งติดงอมแงมทำนองเดียวกัน การก้าวออกจากปัญหาจะต้องใช้เจตจำนงอันแน่วแน่ ไม่ละทิ้งความปรารถนาที่จะเป็นผู้ปลดปล่อยตนเองจากการตกเป็นทาสของสื่อ และจากการวิจัยพบว่า กรณีศึกษาได้มีการใช้แรงจูงใจในลักษณะของการกำหนดเป้าหมายในอนาคตของตนเอง เพื่อนำตนเองออกไปให้พ้นปัญหาดังกล่าว ในระยะเริ่มแรกพวกเขาอยู่ในสภาพที่ถูกดึงดูดให้กลับไปหาปัญหา บางครั้งลักษณะการดึงดูดเกิดจากเพื่อนคนอื่น ๆ (ที่เป็นผู้ติดสื่อ) ชักชวน การเดินผ่านแหล่งชุมชนที่มีการให้บริการ หรือแม้กระทั่งความคิด ความต้องการกลับไปเล่นซึ่งผูกเกิดขึ้นเองโดยไม่มีสิ่งเร้าภายนอกแต่อย่างใด โดยสภาวะเหล่านี้ได้เกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้งแต่ผู้ที่ประสบความสำเร็จที่จะลดและเลิกการตกเป็นผู้เสพติดสื่อก็สามารถผ่านสถานการณ์เหล่านี้ได้ ด้วยการอาศัยกำลังใจและเจตจำนงอันแน่วแน่ที่จะหลุดพ้น

“ช่วงเทอมหลังมานี้ เกรดตก จนแทบจะไม่เหลืออะไรเลย ทำให้รู้สึก ว่า ต้องลุกขึ้นมาทำอะไรสักอย่างแล้ว เห็นเพื่อนๆ ไปเรียนพิเศษกัน ก็เลยต้องไปด้วย ล้ามั่วแต่ไปหลงกับอย่างอื่น เรียนไม่ทันแน่ๆครับ” (นักเรียน ก5, สัมภาษณ์, 19 กรกฎาคม 2554)

1.7 ร่วมเรียนรู้กับเครือข่าย

การเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นเครือข่ายจะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ รวมถึงมุมมองของการออกจากปัญหา และทำให้กระบวนการเรียนรู้ยังเป็นลักษณะของการพึ่งพากันและกัน ซึ่งจากการวิจัยพบว่า ในกระบวนการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ กรณีศึกษาได้มีการใช้

กระบวนการดังกล่าวในการสร้างการเรียนรู้ที่จะออกจากสื่อและนำไปสู่การรู้เท่าทันปัญหาและแสวงหาทางออก โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนในชุมชน เพื่อนในโรงเรียน กรณีศึกษาได้เป็นเจ้าของการเรียนรู้ ผสานตนเองเข้าไปอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันนำมาซึ่งการพัฒนาและปรับเปลี่ยนตนเองไปในทางที่สร้างสรรค์ขึ้น เจริญขึ้นหรือมีพัฒนาการที่นำไปสู่สถานะที่ดีกว่าเดิม

2. บริบทที่มีส่วนในการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

จากการวิจัยพบว่า บริบทที่กรณีศึกษาเกี่ยวข้องกับบรรยากาศและกลุ่มบุคคลต่างๆ นั้นล้วนแต่มีผลต่อกระบวนการเรียนของเรียน ซึ่งจากการศึกษาในพื้นที่กรณีศึกษาทำให้ผู้วิจัยสามารถระบุบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง คือ ด้านผู้ปกครอง ด้านกรณีศึกษาและด้านสถานศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ด้านผู้ปกครอง

ผู้ปกครองถือเป็นบุคคลในอันดับแรกที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษา ในฐานะบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดและสนับสนุนเรื่องความเป็นอยู่และความก้าวหน้าในชีวิตของกรณีศึกษา อีกทั้งเป็นผู้ที่มีอำนาจเด็ดขาดในการกำกับดูแลรวมถึงการใช้งบประมาณที่มีนัยสำคัญ โดยบริบทด้านผู้ปกครองมีมิติที่งานวิจัยได้ทำการศึกษาประกอบด้วย 4 ด้านได้แก่ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับกรณีศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 ระดับการศึกษา พบว่าผู้ปกครองที่มีการศึกษาสูงเป็นกลุ่มที่มีบทบาทในการอบรม จัดการระเบียบวินัยในชีวิตของกรณีศึกษาได้ดีกว่ากลุ่มผู้ปกครองที่มีการศึกษานานกลางและระดับต่ำ ทั้งนี้เนื่องจากผู้ปกครองที่มีการศึกษาสูงสามารถที่จะเข้าใจกลไกของระบบการจัดการในโรงเรียน ทำให้มีความเท่าทันวิธีการดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันของกรณีศึกษา อีกทั้งการรู้จักให้คำแนะนำสั่งสอนในเรื่องความประพฤติและการปฏิบัติตัวของผู้ที่อยู่ภายใต้ปกครอง

2.1.2 อาชีพ อาชีพของผู้ปกครองแปรผันตามระดับการศึกษาและรายได้ เพราะถ้าผู้ปกครองมีอาชีพที่สามารถดูแลและเอาใจใส่บุตรหลานได้อย่างสม่ำเสมอ ย่อมหมายถึงการให้ความสำคัญที่จะโน้มน้าวจิตใจ มีการส่งเสริม สนับสนุน บังคับ หรือให้ความรู้ในเรื่องของการเข้าใช้สื่อของบุตรหลาน จากการศึกษาสภาพบริบทของกรณีศึกษา มีส่วนสำคัญและเห็นได้ชัดเจนว่าถ้ากรณีศึกษามีผู้ปกครองที่มีอาชีพที่สามารถอยู่ใกล้ชิดบุตรหลานได้นั้น ย่อมเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญในการให้คำแนะนำในการใช้สื่อต่อกรณีศึกษา

2.1.3 รายได้ จากการให้ข้อมูลของกรณีศึกษา พบว่า ผู้ปกครองที่มีรายได้สูง นั้น ถ้าเป็นผู้ที่มีความรู้ จะมอบเทคโนโลยีและสร้างเงื่อนไขในการใช้สื่อของกรณีศึกษา แต่จากการวิจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ รายได้ของผู้ปกครองไม่ส่งผลใดๆต่อการเรียนรู้

2.1.4 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับกรณีศึกษา มีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก จากกรณีศึกษา พบว่า บทบาทของผู้ปกครองมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะหน้าที่ในการดูแลอย่างใกล้ชิดควรเป็นบิดา มารดา ในกรณีศึกษาบางรายไม่ได้อาศัยอยู่กับบิดามารดา แต่อาศัยร่วมกับผู้อื่น เช่น ยาย ป้า อา ซึ่งไม่มีความสนิทสนมและใกล้ชิด จึงทำให้การดูแลเอาใจใส่ระหว่างผู้ปกครองและกรณีศึกษามีความห่างเหิน ดังนั้นทำให้บทบาทของผู้ปกครองต่อการมีส่วนร่วมต่อการเปิดรับสื่อของกรณีศึกษานั้น มีแต่การควบคุม ซึ่งแท้จริงแล้ว กรณีศึกษาต้องการการเอาใจใส่ ต้องการให้ส่งเสริม อธิบาย คัดกรอง สารที่มากับสื่อมากกว่าจะเกิดจากการควบคุมเพียงอย่างเดียว จึงถือว่าเป็นตัวแปรสำคัญอย่างหนึ่งที่พบ

2.2. ด้านกรณีศึกษา ปัจจัยสำคัญในกระบวนการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อคือผู้เรียน ในที่นี้คือกรณีศึกษา ซึ่งจากผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า กรณีศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของการเปลี่ยนแปลง และเพื่อให้ทราบถึงรายละเอียดว่า ปัจจัยใดบ้างในตัวกรณีศึกษาที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการสังเคราะห์ปัจจัยต่างๆ ที่ค้นพบจากสนามวิจัยได้ดังนี้ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การใช้เวลาว่าง ประเภทสื่อที่เปิดรับและความถี่ในการรับสื่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่ากรณีศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในระดับที่มากกว่า 2.50 จะเป็นผู้ที่สามารถรับรู้ และเรียนรู้กระบวนการได้ดี แต่ยังไม่เป็นการแปรผันโดยตรงทั้งหมด ยังมีบางกรณีที่มี เกรดเฉลี่ยของกรณีศึกษา อยู่ในขั้นต่ำ แต่ ก็สามารถรับรู้ และเรียนรู้ได้เช่นกัน

2.2.2 การใช้เวลาว่าง พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง มีความสำคัญ นักเรียนบางส่วนเลือกที่จะเปิดรับสื่อ ในขณะที่ใช้เวลาว่าง ซึ่งมีอยู่หลายกรณีและรับสื่อหลายประเภท แต่ถ้ากรณีศึกษาใดเป็นผู้ที่มีชอบการอ่าน จากตารางแสดงบริบทของกรณีศึกษา และจากการวิเคราะห์ตามแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แนวจิตตปัญญาศึกษาและการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อนั้น พบว่า นักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือ หรือเล่นกีฬา จะเป็นผู้ที่ผ่านเกณฑ์ มากกว่า 80 % ของทุกกิจกรรม แต่ในทางตรงกันข้าม กรณีศึกษาที่ทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิง เช่น โทรทัศน์หรือ เกม ย่อมทำให้เกิดการรับสื่อมากกว่าคนอื่น เป็นปัจจัยเสี่ยงอย่างหนึ่ง

2.2.3 ประเภทสื่อที่เปิดรับ สื่อมีหลายประเภท ทั้งข่าว ความรู้ เกม และบันเทิง ซึ่งส่วนมาก กรณีศึกษา เลือกที่จะเข้าใช้เกม และเพื่อความบันเทิง ย่อมแสดงให้เห็นว่า ความสนใจของกรณีศึกษานั้น มุ่งไปที่สื่อบันเทิงมากกว่าการเข้าศึกษาหาความรู้

2.2.4 ความถี่ในการรับสื่อ พบว่า ทัศนศึกษาที่มีความถี่ในการเปิดรับสื่อมาก ย่อมมีปัจจัยเสี่ยงในการรับรู้สื่อและสารที่มากับสื่อในวัตถุประสงค์ของสื่อ ยิ่งมีความถี่ในการเปิดรับสื่อมากก็ย่อมมีความเสี่ยงมากตามมาด้วย

2.3 ด้านสถานศึกษา สถานศึกษาในที่นี้หมายถึง โรงเรียนที่ซึ่งกรณีศึกษาใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ในระบบ ซึ่งสถานที่ดังกล่าวเป็นที่ที่มีบุคคลผู้มีอิทธิพลต่อการจัดเวลา พัฒนาการศึกษาซึ่งก็คือครู โดยงานวิจัยฉบับนี้ได้ศึกษามิติคุณลักษณะของครู บรรยายภาสการการเรียนรู้ และอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.3.1 คุณลักษณะของครู

ครูจะต้องเป็นผู้ช่วยเหลือ และเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน (co-learner) ครูจะต้องช่วยนักเรียนให้เข้าใจเรื่อง ความหมายและวัตถุประสงค์ของสื่อ การตั้งคำถามและร่วมกันศึกษาค้นคว้าวิจัย ร่วมกันคิดรูปแบบ วิธีการสอนของครู ในการเรียนรู้เชิงจิตตปัญญาศึกษานั้น ควรจะเน้นที่เรียนรู้ จากการนำประสบการณ์จริง มาเป็นโจทย์ในการแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตควบคู่ไปกับการพัฒนาการเรียนในเนื้อหาวิชา อีกทั้งครูควรเป็นกัลยาณมิตรที่ดีต่อผู้เรียน

2.3.2 บรรยายภาสการการเรียนรู้

สภาพบรรยากาศ ที่เหมาะสม คือการเปิดพื้นที่ ให้มีสภาพแวดล้อมที่พร้อมให้กรณีศึกษาเรียนรู้ มีพื้นที่พอสมควร มีความพร้อม สงบ มีการจัดฉากให้พร้อมจะเรียนรู้ อีกทั้งพื้นที่ ควรเป็นพื้นที่อิสระ พร้อมให้ผู้เรียน หรือกรณีศึกษา พร้อมจะระบายขอคิดในตนเองออกมาโดยที่ไม่ถูกปิดกั้นทางความคิด

2.3.3 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

กลุ่มเพื่อนส่งผลต่อการเรียนรู้ เพราะถ้าเพื่อนมีความสัมพันธ์กันในแนวราบ และมีความสนิทสนมกันพอสมควร จะทำให้เปิดโอกาสให้เรียนรู้และกล้าจะแสดงความคิดเห็นกันมากยิ่งขึ้น อีกทั้งในกลุ่มเยาวชน การเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนเป็นปัจจัยสำคัญ เด็กอาจเลียนแบบอย่างเพื่อน ดังนั้น ถ้าเด็กได้คบกับเพื่อนดีจะได้รับ แบบอย่างที่ดี ในทางตรงกันข้าม หากคบเพื่อนไม่ดีย่อมมีพฤติกรรมไม่ดีด้วย กลุ่มเพื่อนจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่อาจไม่ได้รับจากครอบครัวหรือผู้ใหญ่

จากการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เพื่อค้นหา ปัจจัยเงื่อนไข ในบริบทของสถานศึกษาแต่ละสังกัด ซึ่งประกอบด้วย นักวิชาการการศึกษา บุคลากรทางการศึกษาในระดับเขตพื้นที่ ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ผู้อำนวยการสถานศึกษาที่มีการสอนในระดับมัธยมศึกษา ในแต่ละสังกัด (โรงเรียนเน้นความสามารถด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม โรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โรงเรียนที่มีอัตราการแข่งขันสูง โรงเรียนมัธยมขยายโอกาส

ทางการศึกษาและโรงเรียนมัธยมสังกัดเอกชน) เพื่อสร้างข้อสรุปจากผลการวิจัย ณ โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม จังหวัดเชียงรายเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2555 เวลา 13.00 – 16.00 น.ดังนี้

1. รองผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษามัธยมเขตการศึกษาเขต 36
2. ผู้อำนวยการโรงเรียนสามัคคีวิทยาคม
3. ผู้อำนวยการโรงเรียนจุฬากรณ์ ราชวิทยาลัยเชียงราย
4. ผู้อำนวยการโรงเรียนดำรงราษฎร์สงเคราะห์
5. ผู้อำนวยการโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารจังหวัดเชียงราย
6. รองผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนแม่จันวิทยาคม
7. อดีตผู้อำนวยการโรงเรียนจุฬากรณ์ราชวิทยาลัย
8. ผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมขยายโอกาสทางการศึกษา
9. ข้าราชการครู สอนวิชาแนะแนวโรงเรียนสามัคคีวิทยาคม

ผลการสนทนากลุ่ม (focus group discussion) ของผู้ทรงคุณวุฒิจากสถานศึกษา ในการนำกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยด้วยแนวคิดปัญญาศึกษาที่ได้จากการวิจัยและพัฒนา นั้น จะสามารถนำไปใช้ในสถานศึกษาซึ่งมีความแตกต่างบริบทของสถานศึกษานั้น ให้ความคิดเห็นดังต่อไปนี้

โรงเรียนมัธยมศึกษาที่มีการแข่งขันสูง ได้ให้ความเห็นว่า เนื่องจากสถานศึกษาเป็นโรงเรียนที่มีการแข่งขันสูงมาก การค้นคว้าเพื่อการเรียนรู้ นั้น เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง การตั้งเด็กแกนนำเพื่อให้เกิดเครือข่ายในสถานศึกษา จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง เพราะเด็กที่มีภาวะ และวัยเดียวกันย่อม ให้ผลที่ดีกว่า

ส่วนด้านเนื้อหา นั้น ควรเน้นที่คุณธรรมจริยธรรมเข้าไปสอดแทรกในเนื้อหา เพราะทุกวันนี้เราใช้ธรรมะ เราใช้แนวคิดพุทธศาสนา ตะวันออกอยู่แล้ว ดังนั้น จิตตปัญญา ก็คือการนำหลักพุทธศาสนาเข้าไปสอนอยู่แล้ว ดังนั้น ควรผสมกันและนำไปใช้ด้วยกัน

โรงเรียนมัธยมขยาย โอกาส คือ โรงเรียนที่มีการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษา ถึงมัธยมศึกษาตอนต้น และรองรับเด็กด้อยโอกาส ครอบครัวที่แตกแยก จึงมีเด็กกลุ่มเสี่ยงอยู่มากมาย ไม่เพียงแต่เสี่ยงเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ แต่ยังรวมถึงเรื่องยาเสพติด ปัญหาครอบครัว ปัญหาทางเพศ และปัญหาสังคม การจัดการเรียนการสอน ไม่ครบชั้น เนื่องจากจำนวนครูไม่เพียงพอต่อนักเรียน ดังนั้นโรงเรียนขยายโอกาสจึงใช้สื่อเพื่อการเรียนการสอน ครูต้องพัฒนาสื่อตลอดเวลา ในขณะที่โรงเรียนเองก็ขาดบุคลากรที่เข้าใจ มีความรู้เรื่องสื่อ ดังนั้นสิ่งที่โรงเรียนสามารถ ดูแลได้ คือการ

ปลูกฝัง การอบรมสั่งสอนจากในโรงเรียน แต่สิ่งที่ยอยู่นอกโรงเรียนไม่สามารถ ต้องเป็นหน้าที่ของ ผู้ปกครอง และชุมชนร่วมมือกัน

โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนท้องถิ่น กล่าวถึงกระบวนการที่สื่อเข้าสื่อ ปัจจุบันมีสื่อ หลายประเภท แต่ยังมีเด็กบางจำพวกที่ไม่รู้จัก facebook หมายความว่า ถ้าเราเปิดรับสื่อ สื่อถึงจะ มาหาเรา การเรียนรู้เพื่อให้รู้เท่าทันสื่อ นั้นควรจะมีบุคคลอยู่ 5 กลุ่ม เยาวชน พ่อแม่ ครู สื่อมวลชน รัฐบาล ภาคีทั้ง 5 อย่างต้องมีหน้าที่ประสาน ให้การเรียนรู้ขับเคลื่อนไปด้วยกัน ในขณะที่เยาวชนต้องมี ทักษะ มีวิจารณญาณ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ต้องเป็นแบบอย่างที่ดี และควรมีส่วนเกี่ยวข้องกับ สอดแทรก เนื้อหาเข้าไปในชั้นเรียน

โรงเรียนจุฬารัตน์ราชวิทยาลัย ควรมองในเชิงนโยบายก่อนเมื่อผู้บริหารรับรู้และมอบ ให้กับครูเป็นผู้ประสานงานต่อ ทำอย่างไรให้เด็กกว้างน้อยที่สุด เป็นสิ่งที่คิดว่าโรงเรียน ที่มีนักเรียน หอพักอย่างจุฬารัตน์ราชวิทยาลัย จะดำเนินการได้อย่างไร ควรเอาไปสอดแทรกในกิจกรรมใดได้ อีก เนื่องจากว่าทุกวันนี้เราให้นักเรียน ได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งแนวทางคือการตั้งโจทย์และทำ อย่างเป็นสิ่งที่สถานศึกษาต้องทำการบ้านต่อไป การอบรมครูเพื่อสร้างตระหนักรู้ให้ครูนั้น โยง ใยไปแบ่งปันที่เด็ก ในขณะที่เดียวกัน ใช้เทคนิคการสอนที่ ทำให้เด็กตื่นเต้น สนองสนุก มีความ ยุติธรรม ควรสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมเข้าไปในเนื้อหา เพื่อทำให้เด็กเป็นผู้ที่ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มากที่สุด

โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรนำกระบวนการไปบูรณาการ ทั้ง 8 กลุ่มสาระ การสอดแทรกเข้าไปทั้งหมด เพราะบูรณาการเริ่มจากปัญหา แล้วเรียนรู้แบบตั้ง สมมุติฐานเข้าเรียนรู้เชิงวิทยาศาสตร์ เพื่อค้นคว้าหาความรู้ ดังนั้นควรมีการประสานกันระหว่างทั้ง แปดกลุ่มสาระ น่าจะสอดคล้องกับสภาพสังคมไทยเป็นอย่างดี

ส่วนเนื้อหา ให้ครอบคลุมว่า เริ่มตั้งแต่ชั้นประถมศึกษา จนถึงชั้นมัธยมศึกษานั้น ควรจะมี ความแตกต่างกัน เนื่องจากจิตวิทยาพัฒนาการของนักเรียนแต่ละช่วงชั้นต่างกันด้วย

ดังนั้นสรุปได้ว่า ทางด้านเนื้อหาของการเรียนรู้ให้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมเข้าไป นั้น คือการเรียนรู้แนววิถีพุทธที่มีการสอดแทรกในหลักสูตรการศึกษาในปัจจุบัน อีกทั้งการบูรณาการ ทั้ง 8 กลุ่มสาระ สร้างเนื้อหาให้ค้นคว้าวิจัย เพื่อหาทางแก้ปัญหาจากชีวิตประจำวัน เน้นหลักพุทธ ศาสนาที่ได้ถือกำเนิดและปฏิบัติมาอย่างช้านาน ด้านบุคลากร ควรจัดสรรบุคลากรทางการศึกษาที่มี ความรู้ ความสามารถด้านสื่อในสถานศึกษา ให้ความรู้ครูด้านการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อนำหลักการไปใช้ ในทุกรายวิชาได้