

การเสริมสร้างความตระหนักรู้การใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ในนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
A Study on Enhancing Students' Awareness in Digital Media Usage for
Social Studies Instruction to Foster Analytical Thinking Skills among
Vocational Certificate Students

ว่าที่ ร.ต.ทัศนာ นนทวิ

Acting Sub Lt. Tassana Nootawee

วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์

Panyapiwat Technological College

Email: Tassana741@gmail.com

Received: 2025-7-10; Revised: 2025-10-25; Accepted: 2025-10-30

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยใช้การวิจัยเชิงกึ่งทดลองแบบกลุ่มตัวอย่างเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 จำนวน 120 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย (1) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และ (2) แบบประเมินความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล เครื่องมือผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิและมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80–1.00 การดำเนินการทดลองใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการสื่อดิจิทัลเชิงวิเคราะห์ เว็บไซต์เชิงสืบค้น สื่อโต้ตอบ และกิจกรรมสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าขนาดอิทธิพลในระดับ ปานกลาง นอกจากนี้ ระดับความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลของผู้เรียนเพิ่มขึ้นจากระดับปานกลางเป็นระดับสูง ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผลดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นการใช้สื่อดิจิทัลเชิงคุณภาพและการส่งเสริมสมรรถนะการคิดเชิงวิพากษ์อย่างเป็นระบบ

คำสำคัญ: ความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล; ทักษะการคิดวิเคราะห์; การรู้เท่าทันสื่อ; การจัดการเรียนรู้; ผู้เรียนอาชีวศึกษา

Abstract

This quasi-experimental research aimed to investigate the effects of a digital media awareness-oriented instructional approach on the development of analytical thinking skills among vocational students. A one-group pretest–posttest design was employed. The sample consisted of 120 first-year Vocational Certificate students, selected through purposive sampling. The research instruments comprised (1) an analytical thinking assessment and (2) a digital media awareness assessment, both of which were validated for content accuracy by experts, yielding Item-Objective Congruence (IOC) indices ranging from 0.80 to 1.00. The intervention was implemented over a six-week period through a systematically designed

learning plan integrating high-quality digital media, evidence-based online resources, interactive learning materials, and structured critical reflection activities.

The findings revealed that posttest analytical thinking scores were significantly higher than pretest scores at the .05 level, with a moderate effect size, demonstrating the empirical effectiveness of the instructional approach in enhancing students' analytical thinking skills. Furthermore, students' digital media awareness increased from a moderate to a high level following the intervention, indicating the effectiveness of incorporating digital media awareness-enhancement activities within vocational education context.

Keywords: Digital Media Awareness; Analytical Thinking; Media Literacy; Instructional Design; Vocational Students

บทนำ

ในยุคสังคมดิจิทัลที่ข้อมูลข่าวสารไหลเวียนอย่างไร้ขอบเขต การสื่อสารออนไลน์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเยาวชนซึ่งเติบโตขึ้นมาท่ามกลางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว แม้สื่อดิจิทัลจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และพัฒนาทักษะการสืบค้นอย่างอิสระ หากแต่ในอีกด้านหนึ่ง สื่อเหล่านี้กลับเป็นพื้นที่ที่เอื้อต่อการแพร่กระจายของข่าวปลอม (fake news) และข้อมูลบิดเบือน (disinformation) อันส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ ความเชื่อ และพฤติกรรมของผู้บริโภคสื่อโดยตรง ปัญหาดังกล่าวได้กลายเป็นความท้าทายสำคัญของระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นต้องปลูกฝัง “ความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล” (Digital Media Awareness) ให้เกิดขึ้นควบคู่กับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการใช้เหตุผลเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดำรงตนอย่างมีวิจารณญาณในฐานะพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็ว การสื่อสารออนไลน์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเยาวชนซึ่งเติบโตขึ้นมาท่ามกลางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

สื่อดิจิทัลได้กลายมาเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของผู้เรียนในทุกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนที่เติบโตมากับสื่อออนไลน์ โซเชียลมีเดีย และแหล่งข้อมูลเสมือนที่หลากหลาย แม้ว่าสื่อดิจิทัลจะมีข้อดีหลายประการ เช่น การเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็ว ความสะดวกในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเปิดโลกทัศน์ให้กับผู้เรียน แต่ในขณะเดียวกันก็แฝงด้วยความท้าทายทางการศึกษาที่สำคัญ เช่น ปัญหาข่าวปลอม (fake news) การบิดเบือนข้อมูล การขาดวิจารณญาณในการเลือกใช้อ้างอิงข้อมูล รวมถึงการเสพสื่ออย่างไร้ขอบเขตและไม่รู้เท่าทันการส่งเสริม “ความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล” (Digital Media Awareness) จึงกลายเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล ซึ่งควรได้รับการปลูกฝังไปพร้อมกับการพัฒนาทักษะทางวิชาการ โดยเฉพาะ “ทักษะการคิดวิเคราะห์” (Analytical Thinking Skills) ที่เป็นรากฐานของการเรียนรู้เชิงลึก

แนวคิดว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ได้รับการเน้นย้ำอย่างต่อเนื่องในระดับสากล โดย Hobbs (2017) ชี้ว่าการรู้เท่าทันสื่อไม่ได้เป็นเพียงทักษะในการตรวจสอบข้อมูลเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการทางการศึกษาที่เสริมสร้างความสามารถในการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และตีความสารอย่างมีเหตุผล ขณะที่ Livingstone (2019) อธิบายว่าพลเมืองดิจิทัลต้องสามารถประเมินผลกระทบของข้อมูลต่อสังคมและใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม องค์การยูเนสโก (UNESCO, 2021) ได้กำหนดให้การพัฒนาความตระหนักรู้ด้านสื่อดิจิทัลเป็นหนึ่งในสมรรถนะหลักของการศึกษายุคใหม่ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาให้ผู้เรียนรับมือกับสังคมข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิชาสังคมศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เป็นหนึ่งในรายวิชาที่มีศักยภาพสูงในการบูรณาการทักษะดังกล่าว ด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม ตลอดจนประเด็นทางสังคมร่วมสมัย การเรียนรู้ในวิชานี้จึงต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนากระบวนการคิดอย่างลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงความรู้กับบริบทจริง และประเมินผลกระทบของข้อมูลที่ได้รับอย่างมีเหตุผล อย่างไรก็ตาม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังคงเน้นการถ่ายทอดเนื้อหา (Content Transmission) และการท่องจำมากกว่าการฝึกฝนทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ (Higher-order Thinking Skills) หรือการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) นอกจากนี้ ด้วยความแพร่หลายของอุปกรณ์สื่อสารดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย นักเรียนระดับ ปวช. ส่วนใหญ่จึงใช้สื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ทว่าการใช้งานสื่อดิจิทัลในบริบทการศึกษาและชีวิตจริงนั้นยังขาดความตระหนักรู้ในเชิงคุณภาพ นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะในการวิเคราะห์เนื้อหา ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลจริงกับข้อมูลเท็จ รวมถึงขาดความเข้าใจผลกระทบของสื่อดิจิทัลที่อาจมีต่อทัศนคติและพฤติกรรมส่วนบุคคลและสังคม งานวิจัยในต่างประเทศ อาทิ ผลการศึกษาของ Livingstone (2019) และ Hobbs (2017) ระบุว่าสื่อดิจิทัลสามารถเป็นเครื่องมือทรงพลังในการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ หากได้รับการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสม โดยเน้นการมีส่วนร่วม (Engagement) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการสะท้อนกลับ (Reflective Learning) อย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม ในบริบทของการจัดการเรียนรู้ในระดับ ปวช. ของประเทศไทย งานวิจัยที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลควบคู่กับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในวิชาสังคมศึกษายังมีไม่มากนัก จากการสำรวจในสถานศึกษาอาชีวศึกษาหลายแห่ง พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษายังคงเน้นการบรรยายแบบเดิม (Lecture-Based) ซึ่งเน้นการท่องจำมากกว่าการคิดวิเคราะห์ อีกทั้งยังขาดการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในเชิงลึกของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยแม้จะสามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว แต่กลับไม่สามารถประเมินความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ หรือผลกระทบของข้อมูลนั้นได้อย่างเหมาะสม การเสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลจึงควรเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยเฉพาะในระดับอาชีวศึกษา ซึ่งนักเรียนจำนวนมากจะเข้าสู่ตลาดแรงงานภายหลังจากจบการศึกษาโดยตรงจากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น Hobbs (2017) และ Livingstone (2019) พบว่า การส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และการออกแบบกิจกรรมที่บูรณาการสื่อดิจิทัลสามารถยกระดับความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการสื่อสารเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ส่งเสริมการแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น การตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล และการสะท้อนผลกระทบของเนื้อหาที่ตนเองเสพหรือเผยแพร่ ทั้งนี้ แนวทางดังกล่าวยังคงมีข้อจำกัดในการนำไปใช้ในห้องเรียนของไทย โดยเฉพาะในระดับ ปวช. ซึ่งครูผู้สอนอาจยังขาดทักษะในการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงระหว่างสื่อดิจิทัลกับเป้าหมายทางการเรียนรู้เชิงคิดวิเคราะห์และเชิงจริยธรรมในด้านของทฤษฎี การเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความรู้ตระหนักรู้และการคิดวิเคราะห์สามารถอิงได้จากแนวคิดของ Anderson & Krathwohl (2001) ในกรอบ “Bloom’s Revised Taxonomy” ซึ่งเน้นการพัฒนาการคิดตั้งแต่ระดับความรู้ ความเข้าใจ การประยุกต์ ไปจนถึงการวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ทฤษฎี Cognitive Constructivism ของ Piaget ยังเน้นว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้จากประสบการณ์เดิม หากได้รับการกระตุ้นอย่างเหมาะสมจากสิ่งแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ดังนั้น การออกแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานทั้งทฤษฎีด้านพัฒนาการทางความคิด และการใช้เทคโนโลยีเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในบริบทของผู้เรียนระดับ ปวช. ที่มีลักษณะการเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติและต้องการความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

การวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาและประเมินผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาที่ใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยเน้นการเสริมสร้างความตระหนักรู้ควบคู่กับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ใน



นักเรียนระดับ ปวช. ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบเป็นพิเศษ เช่น วิดีโอเชิงโต้ตอบ เกมการเรียนรู้ การอภิปรายออนไลน์ และการสะท้อนคิด โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และประเมินผลกระทบของข้อมูลต่อสังคมได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังสามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น ตลอดจนรับผิดชอบต่อการใช้สื่อดิจิทัลในฐานะพลเมืองดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม หากการออกแบบการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวประสบผลสำเร็จ จะสามารถนำไปต่อยอดเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับวิชาสังคมศึกษาในบริบทอาชีวศึกษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นต้นแบบในการบูรณาการสื่อดิจิทัลกับการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นที่เน้นการคิดวิเคราะห์และการสื่อสารเชิงวิพากษ์ เช่น ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ หรือวิชาแนะแนว ทั้งนี้การเสริมสร้างความตระหนักรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนระดับ ปวช. เติบโตเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learner) และสามารถรับมือกับข้อมูลที่ซับซ้อนในสังคมดิจิทัลได้อย่างมีวิจารณญาณ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
2. เพื่อศึกษาระดับความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบด้วยสื่อดิจิทัล
3. เพื่อสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ในวิชาสังคมศึกษา

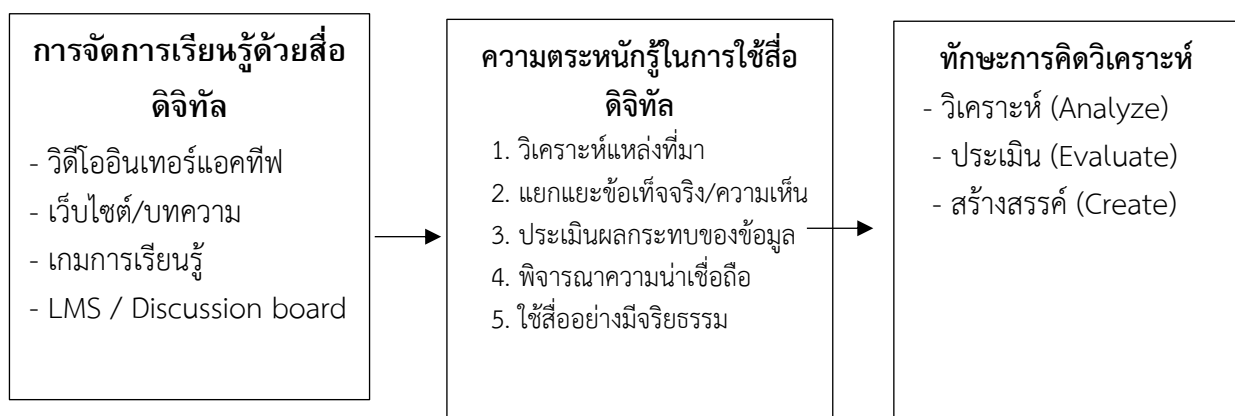
สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนระดับ ปวช. ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการเสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลจะมีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ระดับความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับ ปวช. หลังเรียนจะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้พัฒนาขึ้นโดยอิงแนวคิดจาก 3 ส่วนสำคัญ คือ

1. แนวคิดเรื่องการคิดวิเคราะห์ ตามกรอบ Bloom's Revised Taxonomy (Anderson & Krathwohl, 2001) ซึ่งแบ่งกระบวนการคิดเป็นระดับ ได้แก่ การเข้าใจ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์
2. แนวคิดเรื่องความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy) โดยอิงจาก Hobbs (2010) ซึ่งระบุองค์ประกอบสำคัญ เช่น การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม
3. ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ทางปัญญา (Cognitive Constructivism) ของ Piaget ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้ที่มีความหมายจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้สร้างความรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดย Hobbs (2010) แบ่งกรอบแนวคิดความตระหนักรู้การใช้สื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy) ออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึง (Access) การวิเคราะห์ (Analyze) การประเมิน (Evaluate) การสร้างสื่อ (Create) และการใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม (Act Ethically) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จึงมุ่งเน้นการบูรณาการสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ (เช่น วิดีโออินเทอร์แอคทีฟ เว็บไซต์ บทความ เกม ฯลฯ) กับกระบวนการพัฒนาความตระหนักรู้ และการคิดเชิงวิเคราะห์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหา แยกแยะข้อมูลจริงกับความคิดเห็น และประเมินผลกระทบของข้อมูลที่บริโภคอย่างมีเหตุผล

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้รูปแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งเหมาะสำหรับการศึกษาผลของการเสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รวมถึงการเก็บข้อมูลเชิงความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ใช้รูปแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งเป็นรูปแบบที่เหมาะสมในการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลที่มุ่งเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน โดยไม่มีการเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม ทั้งนี้ เนื่องจากบริบทของสถานศึกษาไม่เอื้อต่อการแบ่งกลุ่มควบคุมได้อย่างเป็นอิสระ การวิจัยจึงมุ่งเน้นเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงภายในกลุ่มเดียวกันก่อนและหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 200 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับ ปวช. ปีที่ 1 จำนวน 120 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้การจับฉลากรายชื่อนักเรียนจากทะเบียนเรียนของวิทยาลัย โดยมีเกณฑ์คัดเลือกคือ (1) มีประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัลอย่างน้อย 1 ปี และ (2) มีความพร้อมในการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่วิทยาลัยจัดเตรียมไว้

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลที่เสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อ โดยใช้สื่อหลากหลายประเภท เช่น วิดีโอเชิงโต้ตอบ (Interactive Video),

บทความออนไลน์, เว็บไซต์ความรู้, เกมการเรียนรู้ (Educational Games) และระบบการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม (Learning Management System: LMS)

3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับ ปวช. ซึ่งวัดจากแบบทดสอบที่ออกแบบตามกรอบ Bloom's Revised Taxonomy และความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล วัดจากแบบสอบถามที่ครอบคลุม 5 มิติ ได้แก่ ความเข้าใจแหล่งที่มา, การแยกแยะข้อเท็จจริงและความคิดเห็น, การประเมินผลกระทบ, ความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อให้สามารถตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างครบถ้วน ผู้วิจัยได้พัฒนาและใช้เครื่องมือวิจัยที่หลากหลาย ประกอบด้วย

4.1 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็นข้อปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ และข้อคำถามปลายเปิด จำนวน 5 ข้อ ออกแบบโดยอิงตามกรอบแนวคิดของ Anderson & Krathwohl (2001) ครอบคลุมมิติต่าง ๆ ของการคิดวิเคราะห์ ได้แก่ การจำแนก การเปรียบเทียบ การตั้งสมมติฐาน การให้เหตุผล และการสรุปผล การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) กระทำโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้ค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) จากการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างทดลอง (try-out) เท่ากับ 0.89

4.2 แบบวัดความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล แบบสอบถามจำนวน 25 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) แบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ (1) ความรู้เกี่ยวกับแหล่งที่มาของข้อมูล (2) ความสามารถในการแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น (3) ความเข้าใจผลกระทบของข้อมูล (4) การประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ (5) การใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม เครื่องมือนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ได้ค่า IOC เฉลี่ย 0.94 และค่าความเชื่อมั่นจากการทดสอบเบื้องต้นเท่ากับ 0.91

4.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน แบบสอบถามจำนวน 20 ข้อ ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลในวิชาสังคมศึกษา ครอบคลุม 4 ด้าน ได้แก่ ความสนใจและความน่าสนใจของกิจกรรม, ความเข้าใจเนื้อหา, การมีส่วนร่วม และการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เครื่องมือนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

4.4 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน ใช้เวลา 6 สัปดาห์ โดยออกแบบตามหลักการของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning) และเน้นการใช้สื่อดิจิทัลหลากหลายเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ มีการออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นการวิเคราะห์ การสะท้อนคิด และการเชื่อมโยงกับประเด็นร่วมสมัย เช่น การใช้คลิปวิดีโอจำลองสถานการณ์ การสืบค้นข้อมูลออนไลน์ และการอภิปรายในกลุ่มผ่าน LMS

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นตอนการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

เก็บข้อมูลเชิงปริมาณจาก คะแนนแบบทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์ (ก่อนและหลังเรียน) คะแนนแบบวัดความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล (ก่อนและหลังเรียน) แบบสอบถามความคิดเห็นหลังสิ้นสุดโครงการ เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจาก บันทึกการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน การสะท้อนคิดรายบุคคล (Reflective Journal)

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 การวิเคราะห์เชิงปริมาณ วิเคราะห์คะแนน Pretest และ Posttest ด้วย t-test สำหรับกลุ่มสัมพันธ์ (Paired Sample t-test) วิเคราะห์ระดับความตระหนักรู้โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังสรุปความคิดเห็นของนักเรียนด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Mean, SD)

6.2 การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ (หากมีการเปิดคำตอบปลายเปิด) วิเคราะห์คำตอบปลายเปิดโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สร้างหมวดหมู่เชิงเนื้อหาเพื่อสรุปประเด็นสำคัญ

ผลการวิจัย

จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลที่มุ่งเสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อ และส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ในนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ผลการวิจัยปรากฏชัดเจนในสามด้านหลัก ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ด้านการคิดวิเคราะห์ 2) ระดับความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล และ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลในวิชาสังคมศึกษา ดังนี้

1. ผลของการเสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์

หลังจากที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบตามแนวทางการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning) โดยใช้สื่อดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเชิงโต้ตอบ (Interactive Video), เว็บไซต์บทความวิชาการ, เกมการเรียนรู้ และแพลตฟอร์ม LMS พบว่า คะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (Paired Sample t-test) ซึ่งผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายชัดเจนในการส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์ในหมู่นักเรียนสายอาชีพ

2. การเปลี่ยนแปลงระดับความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล

ผลการประเมินระดับความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลจากแบบสอบถาม 25 ข้อ พบว่า ก่อนการเรียนรู้ นักเรียนมีระดับความตระหนักรู้เฉลี่ยอยู่ในระดับ “ปานกลาง” แต่หลังจากจบกิจกรรมการเรียนรู้ 6 สัปดาห์ คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญจนอยู่ในระดับ “มาก” ในทุกมิติของการวัด ได้แก่ (1) ความเข้าใจแหล่งที่มา (2) การแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น (3) การประเมินผลกระทบของข้อมูล (4) การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่อ และ (5) การใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเป็นผลจากการออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ และสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง เช่น การอภิปรายออนไลน์ การดูวิดีโอพร้อมคำถามวิพากษ์ และการสะท้อนคิดผ่านแบบฝึกปฏิบัติในแพลตฟอร์ม LMS ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล

จากการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นจำนวน 20 ข้อ พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นในเชิงบวกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้สื่อดิจิทัล โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ “มาก” ในทุกด้าน โดยเฉพาะในประเด็นความน่าสนใจของกิจกรรม การมีส่วนร่วมของผู้เรียน และการรู้สึกละเอียดอ่อนต่อสื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ การวิเคราะห์บันทึกการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนและสมุดสะท้อนคิดรายบุคคล (Reflective Journal) พบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการตั้งคำถามและการแสดงความคิดเห็นที่แสดงถึงการคิดอย่างมีเหตุผล และสามารถแยกแยะข้อมูลเชิงเท็จออกจากข้อเท็จจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นดังตารางที่ 1 นี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลสัมฤทธิ์ด้านการคิดวิเคราะห์ และ ระดับความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล ก่อนหลังเรียน ของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลในวิชาสังคมศึกษา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ค่าที (t)	ระดับนัยสำคัญ (p)
คะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ (ก่อนเรียน)	22.13	3.45	-	-
คะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ (หลังเรียน)	27.65	2.87	6.89	< .05

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	ค่าที (t)	ระดับนัยสำคัญ (p)
คะแนนความตระหนักรู้ในการใช้สื่อ ดิจิทัล (ก่อนเรียน)	3.12	0.51	-	-
คะแนนความตระหนักรู้ในการใช้สื่อ ดิจิทัล (หลังเรียน)	4.21	0.39	5.72	< .05

จากตาราง พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล มีคะแนนเฉลี่ยของทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับระดับความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญจากระดับปานกลางเป็นระดับมาก ทั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างมีกลยุทธ์โดยเน้นการมีส่วนร่วมผ่านสื่อดิจิทัลและการสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ สามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยเน้นการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจุดมุ่งหมาย สามารถส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลในนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Hobbs (2010) ที่เสนอว่า การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นกระบวนการสำคัญในการทำให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของข้อมูล แยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น และตัดสินใจเชิงจริยธรรมต่อการใช้สื่อ

ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่เพิ่มขึ้นสะท้อนให้เห็นถึงความเหมาะสมของกิจกรรมที่ออกแบบตามกรอบ Bloom's Revised Taxonomy (Anderson & Krathwohl, 2001) โดยเฉพาะระดับการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analyze) การประเมิน (Evaluate) และการสร้างสรรค์ (Create) นักเรียนได้ฝึกคิดอย่างมีเหตุผล มีหลักฐาน และสามารถตั้งคำถามต่อข้อมูลที่ตนได้รับ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการรับมือกับข้อมูลข่าวสารจำนวนมากในยุคดิจิทัล

ในด้านความตระหนักรู้ในการใช้สื่อดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่านักเรียนสามารถประเมินแหล่งที่มา แยกแยะความจริงจากความคิดเห็น และใช้สื่ออย่างมีจริยธรรมได้ดีขึ้น หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ของ Piaget (1970) ที่มองว่าผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ตรง โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนได้รับโอกาสในการมีส่วนร่วมผ่านการสังเกต วิเคราะห์ และสะท้อนคิดในแต่ละกิจกรรม

ความคิดเห็นเชิงบวกของนักเรียนต่อการเรียนรู้ ยังบ่งชี้ว่า การบูรณาการเทคโนโลยีกับเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาทำให้เนื้อหาชีวิตชีวาและมีความหมายมากขึ้น นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ซึ่งช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความเข้าใจเชิงลึกในประเด็นสังคมร่วมสมัย

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

ผลการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการสื่อดิจิทัลร่วมกับการเสริมสร้างความตระหนักรู้ในการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และความรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรู้ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มีความสามารถ

ในการแยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็น การประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และการใช้สื่ออย่างมีจริยธรรมเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้ นักเรียนยังสะท้อนว่ากิจกรรมที่ออกแบบโดยใช้สื่อดิจิทัลมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม และช่วยให้เข้าใจเนื้อหาทางสังคมศึกษาได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น

ในเชิงกระบวนการ การเรียนรู้ที่เน้นการสะท้อนคิด (reflective learning) และการใช้สื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบ (interactive media) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการคิดเชิงระบบ สามารถเชื่อมโยงข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง และสร้างข้อสรุปอย่างมีเหตุผล ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และเจตคติที่ดีต่อการใช้อุปกรณ์อย่างรับผิดชอบ การวิจัยครั้งนี้จึงยืนยันประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เน้นการเรียนรู้เท่าทันสื่อในบริบทของการศึกษาอาชีวศึกษา ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ได้กับรายวิชาที่เน้นการคิดวิเคราะห์อื่น ๆ เช่น ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษในอนาคต

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1. การออกแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการ: ผู้สอนควรพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานสื่อดิจิทัลกับกิจกรรมฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการพิจารณาด้านจริยธรรมอย่างเป็นระบบ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกตั้งคำถาม วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสะท้อนคิดต่อข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแหล่งสื่อออนไลน์จริง
2. การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีเป้าหมาย: การใช้สื่อดิจิทัลควรมีการออกแบบเชิงกลยุทธ์ ไม่จำกัดเพียงการนำเสนอวิดีโอหรือสื่อสำเร็จรูป แต่ควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน พร้อมกระบวนการให้ผู้เรียนสะท้อนคิดหลังการรับสื่อ เพื่อสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและยั่งยืน
3. การพัฒนาสมรรถนะครู: สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนพัฒนาทักษะด้าน Digital Pedagogy และ Media Literacy Teacher Competency เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรดำเนินการศึกษาผลระยะยาวของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน เพื่อประเมินความคงทนของผลลัพธ์ด้านความรู้และเจตคติในระยะยาว
2. ควรเปรียบเทียบประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้สื่อดิจิทัลกับการเรียนรู้แบบดั้งเดิมในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ครอบคลุมมากขึ้น
3. ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปยังระดับการศึกษาอื่น เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เพื่อเปรียบเทียบความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัยและสาขาวิชา
4. ควรศึกษาปัจจัยด้านบริบท เช่น ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและวัฒนธรรมการใช้สื่อของผู้เรียน ซึ่งอาจมีอิทธิพลต่อผลการจัดการเรียนรู้ในแต่ละสถานศึกษา

โดยสรุป การวิจัยนี้ตอกย้ำความสำคัญของการพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลกับกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนสายอาชีวศึกษาให้มีความรอบรู้ทางสื่อและสามารถปรับตัวในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม.

เอกสารอ้างอิง

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. The Aspen Institute.
- Hobbs, R. (2017). *Create to learn: Introduction to digital literacy*. Wiley.

- Livingstone, S. (2019). Media literacy and the challenge of new information environments. *Journal of Communication*, 69(4), 564–566.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Viking Press.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2021). *Media and information literacy curriculum for teachers* (2nd ed.). UNESCO.