Received: 17-04-2024
Revised: 08-07-2024
Accepted: 02-08-2024

การจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

Managing Media Literacy for Youth to Prevent Social Violence in Digital Media Era

มาริษา สุจิตวนิช[*,1]
Marisa Sujittavanich
Voon58@hotmail.com
ผ่องใส สินธุสกุล[1]
Pongsai Sintusakun
pongsai@webmail.npru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล 2) เพื่อสร้างแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล และ3) เพื่อประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยแบบผสมวิธี ใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อเป็นกรอบการวิจัย พื้นที่วิจัย คือ จังหวัดนครปฐม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูจำนวน 37 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 358 คน รวมจำนวน 395 คน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ชนิด คือ 1) แบบสัมภาษณ์ 2) แบบสนทนากลุ่ม และ3) แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา เขียนบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัญหาการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ได้แก่ ความรุนแรงทางร่างกาย สภาพแวดล้อมและสังคมเป็นสาเหตุของความรุนแรงก่อให้เกิดความรู้สึกลดคุณค่าในตัวเอง จิตตกซึ่งอาจนำไปสู่การฆ่าตัวตาย ความรุนแรงทางเพศ สื่อนำเสนอความรุนแรงทางเพศ ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบและความอยากรู้อยากลอง ความรุนแรงทางจิตใจ ส่งผลให้เกิดความเครียด จิตตก หดหู่อับอาย และความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสีย การละเลยและการถูกทอดทิ้ง สื่อเสนอเรื่องราวที่เป็นการตอกย้ำความรู้สึกและแผลในใจ อย่างไร้จรรยาบรรณ 2) แผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ควรมีความรู้เรื่องการพัฒนาทักษะรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย คุณลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินสื่อ ทักษะการสร้างสรรค์ ควรมีแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนฯ ควรมีแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อองค์ประกอบของการรู้เท่า

[*] Corresponding Author
[1] คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
Faculty of Management Science Nakhon Pathom Rajabhat University

ทันสื่อ ควรมีเรื่องการลดความรุนแรงจากสื่อ ประกอบด้วยความรุนแรง ด้านร่างกาย ด้านเพศ ด้านจิตใจ และด้านที่ก่อให้เกิดความสูญเสียการละเลยและการถูกทอดทิ้งจากสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อสังคม และ 3) การประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล พบว่า ควรสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ควรทดสอบด้วยข้อสอบหรือกรณีศึกษา ควรทดสอบด้วยข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ควรสังเกตทัศนคติในการเรียน และควรสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

คำสำคัญ: การจัดการความรู้, การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์, ความรุนแรงทางสังคม, สื่อดิจิทัล

Abstract

The objectives of this research are 1) to study the problem of media literacy management for youth to prevent social violence in the digital media age, 2) to create a media literacy management plan for youth to prevent social violence problems in digital media, and 3) to evaluate the media literacy management plan for youth to prevent social violence problems in digital media. The research employed mixed methods research. The research framework applied the concept of media literacy. The study area is Nakhon Pathom Province. The samples consisted of 37 teachers and 358 junior high school students. Multistage random sampling was applied. Research tools included an interview form, a focus group form, and a questionnaire. The statistical analyses are percentage, mean, and standard deviation. Content analysis and descriptive narrative were also applied.

The results found that 1) problems of media literacy management for youth to prevent social violence in digital media era include: in part of the physical violence, environment and society are the causes of violence, causing feelings of low self-worth and mental collapse which can lead to suicide, in part of sexual violence, media depicts sexual violence results in imitative behavior and curiosity, in part of mental violence, results in stress, depression, depression, shame, and violence that causes loss, neglect and abandonment. The media presentations were unethical, which could reinforce feelings and wounds in the mind. 2) A media literacy management plan for youth to prevent social violence problems in the digital media era should include developing knowledge about media literacy skills, characteristics of media literacy, accessibility skills, analytical skills, media evaluation skills, and creative skills. Moreover, there should be a media literacy management plan for youth that includes concepts about media literacy, and the meaning and importance of media literacy according to the components of media literacy. Besides, there should be a matter of reducing violence from the media that consists of physical, sexual, and psychological violence; and those that cause loss, neglect, and abandonment from social media that affect society. And 3) in terms of evaluating the media literacy management plan for youth to prevent social violence problems in digital media, it was found that one should observe youth behaviors in classroom activities, attitude in studying, and classroom activity behaviors, as well as using pre-study and post-study tests or case studies.

Keywords: knowledge management, social media literacy, social violence, digital media

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการเข้าถึงสื่อเป็นเรื่องง่าย โดยเฉพาะการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ที่มีจำนวนมากขึ้น อีกทั้งสื่อดั้งเดิมต่างๆ เช่น วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างก็มีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล ด้วยการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์ (Ketverapong, 2021, p.145) และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ถูกพัฒนาให้มีความสามารถในการเชื่อมโยงการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คน และกลุ่มต่าง ๆ แบบไร้สายข้ามข้อจำกัดด้านพื้นที่และเวลา ทำให้ผู้คนใช้ชีวิตติดอยู่กับหน้าจอ ทั้งเพื่อแสวงหาข้อมูล ติดต่อสื่อสาร สร้างความสัมพันธ์ ความบันเทิง หรือแม้แต่ใช้เป็นเครื่องมือระบายอารมณ์ ซึ่งนำมาสู่ปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Achaphet, 2017) ความรุนแรงที่เกิดจากสื่อในยุคดิจิทัลนี้ได้แก่ อาชญากรรม ความขัดแย้ง และเรื่องราวทางเพศ ซึ่งมีรูปแบบใหม่ๆ ของความรุนแรง เช่น การผลิตสื่อความรุนแรงทางเพศต่อเด็กตาม คำสั่งซื้อของลูกค้า โดยลูกค้าสามารถแจ้งความต้องการเฉพาะของลูกค้า อายุของเด็ก ลักษณะกิจกรรมที่ต้องการให้เกิด (Pao-in, 2017) และหากเนื้อหาในสื่อแสดงให้เห็นถึงตัวละครเอกในเรื่องที่มีอำนาจ มีชัยชนะเหนือผู้อื่นได้ด้วยการใช้พละกำลังหรือความรุนแรง

ซึ่งเด็กและเยาวชนที่ยังมีประสบการณ์ชีวิตน้อยอาจถูกบ่มเพาะโดยไม่รู้ตัว และสุดท้ายจะคล้อยตามและเชื่อต่อสิ่งที่สื่อนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย (Songmuang, 2021)

การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะสำคัญ การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับสากล ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างพลังอำนาจในการบริโภคสื่ออย่างชาญฉลาดของผู้บริโภคสื่อ เพราะหากบุคคลใดขาดการรู้เท่าทันสื่อยอมตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสาร ดังนั้นการที่บุคคลในสังคมจะสามารถรู้เท่าทันสื่อได้ย่อมต้องอาศัยทักษะในการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมิน เนื้อหาสาร ทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะการมีส่วนร่วม รวมทั้งยังต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ทั้งปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ล้วนส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ (Sarathee, 2016, p.2)ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับคนในสังคมโดยเฉพาะนักเรียน นักศึกษา และเยาวชน (Klangburam, Suwannasaen, & Ruengtip, 2020, p.130) ด้วยผู้เรียนแต่ละคนมีความความสนใจ และความสามารถในการสื่อสารที่ต่างกัน ผู้สอนจึงเลือกใช้สื่อที่เป็นเอกสาร ตำรา สื่อซีดี ภาพประกอบ ชุดกิจกรรม เพื่อเป็นการให้ความรู้ความเข้าใจ องค์กรทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนจึงควรมุ่งส่งเสริมและกระตุ้นให้เยาวชนและคนในสังคมตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อเพื่อที่จะสามารถก้าวข้ามหลุมดำแห่งข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย (Sujittavanich, & Buawech, 2015, pp. 218-219) หากผู้สอนทราบถึงพัฒนาการของผู้เรียนในช่วงวัยแล้วทำให้การจัดการเรียนการสอนของผู้สอนเหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงการจัดสภาพการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สอดคล้องกับลีลาการเรียนรู้ตามความสนใจ ความถนัดและความชอบของตนเอง ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนเพิ่มสูงขึ้น (Khamcharoen, 2019 p.4) การเรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมการสอนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมช่วยเร้าความสนใจ รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน (Phongpanich, 2018, p. 2) ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมช่วยกระตุ้นให้นักเรียน อยากเรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียน เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมการเรียนรู้ มากกว่าวิธีการสอนในห้องเรียน ซึ่งภายในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่ออุปกรณ์และการวัดประเมินผล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหรือครูผู้สอน สามารถเป็นผู้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ตามกิจกรรม เพื่อเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น (Chiewsuth, 2018, p. 5)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจด้านการใช้สื่อ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และการลดความรุนแรงที่เกิดจากการเสพสื่อเป็นอย่างมาก จึงสนใจศึกษาและหาแนวทางในการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล เพื่อเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันและป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมให้กับเยาวชนของประเทศชาติ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล
2. เพื่อสร้างแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล
3. เพื่อประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

นิยามศัพท์

การจัดการความรู้ หมายถึง กระบวนการที่จะช่วยให้เกิดพัฒนาการของความรู้ หรือการจัดการความรู้ที่จะเกิดขึ้น มี 7 ขั้นตอน คือ 1. การค้นหา/บ่งชี้ความรู้ 2. การสร้างและการแสวงหาความรู้ 3. การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ 4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้ 5. การเข้าถึงความรู้ 6. การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และ 7.การเรียนรู้

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ความสามารถของเยาวชนจังหวัดนครปฐมในการเข้าถึงและเข้าใจ สื่อออนไลน์เพื่อการใช้งานตามวัตถุประสงค์ มีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลและความคิดเห็น ตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ตีความเชิงคุณค่าประเมินประโยชน์และโทษ ผลกระทบ เนื้อหาของสื่อออนไลน์ สามารถคิดเชิงวิพากษ์ มองเห็นบริบททางสังคมอื่น ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับสื่อออนไลน์โดยที่ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลสื่อออนไลน์หรือเป็นทาสของสื่อเทคโนโลยี และสามารถตัดสินใจเลือกรับและใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ในทางสร้างสรรค์ต่อสังคม

ความรุนแรงทางสังคม หมายถึง การใช้กำลังหรือพลังทางกายโดยเจตนาต่อตนเอง ผู้อื่นหรือต่อกลุ่มหรือชุมชนเพื่อให้เกิดหรือเป็นไปได้สูงว่าจะเกิดการบาดเจ็บ การเสียชีวิต การทำร้ายร่างกาย จิตใจ ได้แก่ ความรุนแรงทางร่างกาย ความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงทางจิตใจ และความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสีย การละเลยและการถูกทอดทิ้ง ซึ่งในการศึกษาจะเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เป็นประเภทความรุนแรงระหว่างกลุ่ม เช่น ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสถาบันการศึกษาความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากสื่อการคุกคามทางเพศ โดยมีข้อเสนอแนวทางการป้องกันและแก้ไขการใช้ความรุนแรงที่จะส่งผลต่อสังคมไทยในอนาคต

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวเสียง และวิดีโอ เป็นต้น โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยให้ข้อมูลที่เป็นสื่อต่างๆ เหล่านั้นมาแปลงสภาพและเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ประโยชน์ต่อผู้ร่วมวิจัย/อาสาสมัครวิจัยเป็นรายบุคคล ได้แก่ นักเรียนจังหวัดนครปฐมสามารถใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันทั้งการเป็นผู้ส่งสารและเป็นผู้รับสารเพื่อลดความรุนแรงทางสังคม

2. ประโยชน์ต่อวิชาชีพครู ได้แก่ ครู/อาจารย์ มีหลักสูตร/แผน/คู่มือ ในการจัดการเรียนการสอน การจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

3. ประโยชน์ต่อสังคม ได้แก่ สามารถสร้างเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีกระบวนการจัดการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ช่วยลดความรุนแรงที่จะเกิดขึ้นทางสังคม

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ครูและนักเรียนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาจังหวัดนครปฐม จำนวน 29 โรงเรียน ได้แก่ ครูของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดนครปฐม จำนวน 2,241 คน และนักเรียนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดนครปฐม จำนวน 20,913 คน กลุ่มตัวอย่าง การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จะใช้การคำนวณขนาดของประชากรที่ใช้ในการวิจัยจากครูของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาจังหวัดนครปฐม จำนวน 2,241 คน และนักเรียนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดนครปฐม จำนวน 20,913 คน รวมจำนวน 23,154 คน โดยการคำนวณจากสูตรการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่าง และจากการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง ทำให้สามารถประมาณกลุ่มตัวอย่างที่เป็นครูจำนวน 37 คน และนักเรียนจำนวน 358 คน รวมจำนวน 395 ตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และแบบสอบถาม (questionnaire)

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ดำเนินการดังนี้
    1) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างและขอเก็บข้อมูลการวิจัย
    2) ผู้ประสานงานในแต่ละโรงเรียนจะประสานงานกับครูและนักเรียนเพื่อเชิญเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูลในเชิงลึก

3) ผู้วิจัยจัดเตรียมเครื่องมือ และกำหนดตัวผู้ช่วยวิจัยในการสัมภาษณ์และจัดจ้างบุคคลเพื่อเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์

4) ผู้วิจัยจะจัดประชุมเพื่อแนะนำวิธีสัมภาษณ์ที่สุภาพและการสัมภาษณ์ที่ครอบคลุมเนื้อหากับผู้ช่วยวิจัยและคณะบุคคลที่จัดจ้างเพื่อเก็บข้อมูล ทั้งรูปแบบการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์และเผชิญหน้า

5) ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ครูและนักเรียน โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก แบบเผชิญหน้า ใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เป็นการตั้งคำถามแบบปลายเปิด

6) ผู้วิจัยจัดจ้างถอดเทปคำสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความถูกต้องและสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ประมวลผลร่วมกับแบบสอบถามได้

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ดำเนินการดังนี้

1) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์จากโรงเรียนแต่ละโรงเรียน โดยทำการประสานงานไปยังผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อส่งตัวแทนครูและนักเรียน เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลได้

2) ผู้วิจัยจัดเตรียมเครื่องมือ อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่สำหรับการสนทนาและกำหนดตัวผู้ช่วยวิจัยในการเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกการสนทนากลุ่มและจัดจ้างบุคคลเพื่อเก็บข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม

3) ผู้วิจัยจัดจ้างถอดเทปการสนทนากลุ่ม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของกระบวนการสร้างคู่มือประกอบการเรียนการสอนการจัดการการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลที่ได้อีกครั้ง และเตรียมความพร้อมเพื่อนำรูปแบบดังกล่าวมาสนทนากลุ่ม ในวัตถุประสงค์ถัดไป

4) ผู้วิจัยกำกับดูแลทุกขั้นตอนของกิจกรรมการสนทนากลุ่ม โดยจะมีการควบคุมโดยผู้วิจัยอย่างใกล้ชิดเพื่ออำนวยความสะดวกและให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงและถูกต้องมากที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม (questionnaire) ดำเนินการดังนี้

1) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์โรงเรียนเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย โดยแจ้งไปยังโรงเรียนต่างๆ ในสังกัด สพม. 9 จังหวัดนครปฐม โดยการขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียน และประสานงานกับครูที่สามารถให้ความร่วมมือในการประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างได้

2) ผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบสอบถามให้ครูและนักเรียน เพื่อให้กระจายแบบสอบถามในการเก็บข้อมูล ผู้รับจ้างเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม และแนะนำวิธีการเก็บแบบสอบถามในเบื้องต้น โดยแบ่งเป็นครูจำนวน 37 คน และนักเรียน จำนวน 358 คน รวมจำนวน 395 คน

3) ผู้วิจัยตรวจสอบข้อมูลจากแบบสอบถามที่สมบูรณ์ที่ได้กลับมา จากนั้นทำการแก้ไขให้มีการจัดเก็บเพิ่มเติม เพื่อทดแทนแบบสอบถามที่ไม่มีคุณภาพ

4) เมื่อได้ข้อมูลที่มีความสมบูรณ์และครบถ้วนแล้วมาทำการวิเคราะห์ผลการวิจัย

5) ขั้นตอนของกิจกรรมทั้งการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ จะมีการควบคุมโดยผู้วิจัยอย่างใกล้ชิดเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงและถูกต้องมากที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม ใช้วิธีวิเคราะห์แบบการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ซึ่งได้จากการศึกษาเอกสาร (Documentary) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) แล้ว นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์และนำเสนอในเชิงพรรณนา

2. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม (questionnaire) มาประมวลผล โดยใช้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้ค่าความถี่ (frequency) และค่าร้อยละ (percentage)

2) การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล การสร้างแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล และการประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ประมวลผลข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) จากนั้นนำคะแนนเฉลี่ย แปลความหมายตามเกณฑ์

3) การหาค่าความสอดคล้องโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคำนวนค่าความสอดคล้องก่อนนำไปทดสอบ และทำการปรับปรุงแบบทดสอบให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ หากผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยให้ลงความเห็นว่าสอดคล้องได้ 1 คะแนน ไม่แน่ใจ 0 คะแนน ไม่เห็นด้วยกับข้อความได้ –1 คะแนน ต้องมีค่าความสอดคล้อง (IOC) ที่ได้ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ ค่าความตรงเชิงเนื้อหา และ ค่าความเที่ยงของแบบสอบถาม และค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 สภาพปัญหาการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

ผลการวิจัยในส่วนของครู (เชิงปริมาณ) พบว่า ในภาพรวมสภาพปัญหาการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.42) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมาก ซึ่งเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านการประเมินสื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 4.27) ด้านการสังเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 4.18) ด้านการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 4.14) ด้านการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 3.74) ด้านการสร้างสรรค์สื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 3.48)

ผลการวิจัยในส่วนของนักเรียน (เชิงปริมาณ) พบว่า ในภาพรวมสภาพปัญหาการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.09) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมาก ซึ่งเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านการสังเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 3.60) ด้านการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 3.59) ด้านการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 3.21) ด้านการสร้างสรรค์สื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 3.21) และด้านการประเมินสื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 2.74)

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ครู พบว่า มีประเด็นโดยเรียงลำดับ ด้านการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ด้านการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ ด้านการประเมินสื่อสังคมออนไลน์ ด้านการสังเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ และด้านการสร้างสรรค์สื่อสังคมออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ด้านการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์

1.1 ด้านความรุนแรงทางร่างกายจากสื่อสังคมออนไลน์ สภาพแวดล้อมและสังคมเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลและเป็นสาเหตุของพฤติกรรมความรุนแรงทางร่างกาย การบูลลี่เรื่องต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ เพศ ซึ่งเป็นการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียอาจจะส่งผลต่อจิตใจและการทำร้ายร่างกายโดยเจตนาที่จะใช้กำลังบังคับข่มขู่นั้นส่วนหนึ่งอาจมาจากเกมส์ออนไลน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง ดังนั้น สื่อควรกลั่นกรองก่อนนำเสนอข่าว เด็กควรมีภูมิคุ้มกันในตัวเองในระดับหนึ่ง ควรมีหน่วยงานภาครัฐเข้ามาช่วยดูแลทำให้ผู้ถูกกระทำรู้สึกลดคุณค่าในตนเอง อาจทำให้เกิดจิตตกทำให้วิตกกังวล และอาจเกิดการไม่กล้าออกไปเผชิญหน้ากับผู้คนนำไปสู่การฆ่าตัวตาย

1.2 ด้านความรุนแรงทางเพศจากสื่อสังคมออนไลน์ สมัยนี้สื่อเข้าถึงง่าย ทำให้เด็กๆ เข้าไปดู ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบและความอยากรู้อยากลอง ซึ่งถ้าเยาวชนปฏิบัติแบบไม่มีความรู้หรือการป้องกันก็อาจจะทำให้เกิดผลเสียตามมาได้ สื่อสังคมออนไลน์บางสื่ออาจก่อให้เกิดความรุนแรงทางเพศ การเปิดเผยข้อมูลโดยที่ไม่ยินยอม ทำให้ส่งผลกระทบเชิงลบกับผู้ถูกกระทำ ซึ่งทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความอับอายได้ ทำให้ไม่กล้าสบตาผู้อื่น จิตใจแย่ เสียใจ กลัวสิ่งต่างๆ มากมาย เป็นเรื่องที่ไม่สมควรเกิดขึ้น สร้างความเสียหาย ไม่ควรมีใครที่จะต้องมาตกเป็นเหยื่อกับการกระทำ และควรหลีกเลี่ยงการนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์ เพราะอาจทำให้เกิดการลอกเลียนแบบในสื่อออนไลน์และเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม มีการล่วงละเมิดทางเพศมากขึ้นจากการเสพสื่อมากจนเกินไป ดังนั้น เวลาสื่อเสนอเหตุการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศควรมีข้อคิดว่าไม่ควรใช้ความรุนแรงทางเพศเพื่อที่เด็กหรือผู้เสพสื่อจะได้ไม่ไปทำตาม

1.3 ด้านความรุนแรงทางจิตใจจากสื่อสังคมออนไลน์ เป็นเรื่องละเอียดอ่อน ก่อให้ความเครียด และไม่ควรมีปรากฏในสื่อ การถูกทำร้ายจิตใจ และควบคุมบังคับจิตใจ ทำให้รู้สึกอับอายและการบูลลี่ คนส่วนมากมีพฤติกรรมที่ชอบบลูลี่ ชอบว่าผู้อื่นผ่านคอมเม้นหรือที่เรียกว่านักเลงคีย์บอร์ด

1.4 ด้านความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสีย การละเลยและการถูกทอดทิ้งจากสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ควรเกิดขึ้น เป็นการตอกย้ำความรู้สึกและแผลในใจของคนนั้นอย่างไร้จรรยาบรรณของสื่อ สังคมยังมองข้ามคนบางกลุ่มควรรู้ว่าการกระทำบางการกระทำ อาจส่งผลทำร้ายบุคคลอื่นโดยผ่านสื่อออนไลน์ มันมีผลเสียเยอะมากๆ ก่อนจะทำอะไรควรคิดดีๆ ไม่งั้นอาจจะเกิดสิ่งที่ไม่คาดฝันเกิดขึ้น และคุณจะเสียใจไปตลอดชีวิต คือการไม่ได้ถูกดูแลเอาใจใส่ การถูกละเลยทอดทิ้ง การกระทำความรุนแรง เป็นเรื่องที่ร้ายแรงพอสมควร ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสีย การละเลย การถูกทอดทิ้ง ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ควรจะเกิดขึ้นในสังคมเลย การถูกทอดทิ้งเป็นสิ่งที่เราทุกคนไม่ควรโดนอาจทำให้ผู้นั่นเป็นโรคส่วนตัวสูงได้ ทำให้ผู้สูญเสียมีความเครียดและมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตได้และโรคซึมเศร้า รู้สึกไม่ดีทุกครั้ง ที่เห็นข่าวคนแก่คนชรา ได้ถูกทอดทิ้ง ถูกพาไปบ้านพักคนชรา ทำให้รู้สึกเหมือนถูกทอดทิ้ง ควรมีหน่วยงานเข้ามาดูแลความปลอดภัย ควรได้รับการดูแลจากหน่วยงานภาครัฐ เหตุการณ์เช่นนี้ผู้ที่ช่วยเหลือได้ดีที่สุดคือครอบครัว และตนเอง และครอบครัวที่ไม่อบอุ่นอาจทำให้เด็กเกิดมามีปัญหาได้ เป็นเรื่องที่ร้ายแรงพอสมควร ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสีย การละเลย การถูกทอดทิ้ง ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ควรจะเกิดขึ้นในสังคมเลย ดังนั้น รัฐควรเข้ามามีบทบาทในการช่วยกำกับดูแลและควบคุมสื่อออนไลน์ให้มากขึ้น ดังนั้น สังคมควรตระหนักถึงการต่อต้านความรุนแรง ทำให้บั่นทอนต่อจิตใจ และเป็นเรื่องที่ไม่ควรจะเกิดขึ้นในสังคม

ดังนั้นความรุนแรงที่กล่าวมาข้างต้นไม่ควรมีปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ อาจทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าส่งผลกระทบต่อสังคม โดยความรุนแรงที่พบเห็นจากสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ การบูลลี่โดยใช้ภาษากลั่นแกล้งโดยใช้คำพูดที่ก้าวร้าวรุนแรง การทำร้ายร่างกาย **ขู่ทำร้าย** และการลอกเลียนแบบหนังละครและเกมส์ที่ใช้ความรุนแรง ซึ่งผลในเชิงบวก ทำให้รู้เท่าทันทุกเหตุการณ์ เป็นตัวอย่างของการกระทำที่ไม่ควรเป็นแบบอย่าง และสร้างวิธีคิดที่ดีได้ หาแนวทางที่ถูกต้องมาเสริม อาจให้บางคนระวังตัวและไม่ล้อเลียนแบบตาม ได้รู้เท่าทันข่าวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ทำให้เห็นสังคมในหลายๆ มุมมอง และเป็นอุทาหรณ์สอนใจ อย่าไปทำตาม ให้หลีกเลี่ยงต่อภัยที่จะเกิดขึ้นได้ และส่งผลในเชิงลบ ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ อาจทำให้ผู้เสพสื่อลอกเลียนแบบตามสื่อที่เสพ มีผลต่อสภาพจิตใจ และส่งผลกระทบต่อสังคม สร้างความสะเทือนใจแก่ผู้อื่น ทำให้เด็กเห็นภาพที่ไม่เหมาะสม และการใช้สื่อออนไลน์ที่ผิดๆ ส่งผลต่อค่านิยมการใช้ภาษา นอกจากนั้น กลุ่มตัวอย่างยังอ่านเนื้อหาจากสื่อและทำความเข้าใจ สามารถเข้าใจได้โดยศึกษาทำความเข้าใจ หาความรู้เพิ่มเติมก่อนคอมเม้น หรือแสดงความคิดเห็นทุกครั้ง ตรวจสอบที่มาว่าข่าวนี้เป็นจริงหรือไม่ ใครเป็นผู้ลงข่าวนี้ เมื่ออ่านเนื้อหาจากสื่อจะต้องมีการตีความหมาย และวิเคราะห์ว่าสื่อนั้นหมายถึงอะไร สื่อว่าอะไรบ้าง ทบทวนให้ดี และดูว่าสื่อที่ให้ข้อมูลมามีรายเอียดที่สมบูรณ์ทั้งรูปภาพหรือบ้างสื่อก็มีคลิปในสถานะนั้น ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อพิจารณาข้อมูลข่าวสาร โดยการอ่าน คิด วิเคราะห์ แยกแยะไตร่ตรอง และคิดสถานการณ์ต่อ ใช้ความรู้และประสบการณ์ที่เคยเรียนมา ทำการพิจารณาข่าวสารให้ทราบถึงแหล่งที่มาของข้อมูลข่าวสารเหล่านั้น และตรวจสอบความทันสมัยของข้อมูลว่าเผยแพร่เมื่อใด ปรับปรุงเมื่อใด วิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและเป็นประโยชน์โดยใช้ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ค้นหา คิด วิเคราะห์และไตร่ตรองจากข่าวที่อ่านว่าสิ่งไหนคือประโยชน์ และดูจากจำนวนผู้ติดตามแหล่งข่าวนั้น

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่า 1. ความรุนแรงทางร่างกายจากสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้ผู้ถูกกระทำรู้สึกลดคุณค่าในตนเอง อาจทำให้เกิดจิตตกทำให้วิตกกังวล และอาจเกิดการไม่กล้าออกไปเผชิญหน้ากับผู้คนนำไปสู่การฆ่าตัวตาย 2.ความรุนแรงทางเพศจากสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นเรื่องที่เสียหาย และไม่ควรมีใครที่จะต้องมาตกเป็นเหยื่อกับการกระทำ และควรหลีกเลี่ยงการนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์ 3. ความรุนแรงทางจิตใจจากสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ก่อให้ความเครียด และไม่ควรมีปรากฏในสื่อ 4. ความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสีย การละเลยและการถูกทอดทิ้งจากสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นเรื่องที่สังคมควรตระหนักถึงการต่อต้านความรุนแรง ทำให้บั่นทอนต่อจิตใจ และเป็นเรื่องที่ไม่ควรจะเกิดขึ้นในสังคม สามารถอ่านเนื้อหาจากสื่อและทำความเข้าใจได้ โดยอ่านหลายๆ รอบ ทำความเข้าใจและจะตรวจสอบจากหลายๆ แหล่ง

ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มครูและนักเรียน พบว่า 1. ความรุนแรงทางร่างกายจากสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ สภาพแวดล้อมและสังคมเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลและเป็นสาเหตุของพฤติกรรมความรุนแรงทางร่างกายได้ การบูลลี่เรื่องรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ เพศ ก็อาจจะสงผลต่อจิตใจ และเป็นการทำร้ายร่างกายโดยเจตนาที่จะใช้กำลังบังคับ ข่มขู่ 2. ความรุนแรงทางเพศจากสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ สื่อสังคมออนไลน์บางสื่ออาจก่อให้เกิดความรุนแรงทางเพศ การเปิดเผยข้อมูลโดยที่ไม่ยินยอม ทำให้ส่งผลกระทบเชิงลบกับผู้ถูกกระทำ ซึ่งทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความอับอายได้ ทำให้ไม่กล้าสบตาผู้อื่น จิตใจแย่ เสียใจ กลัวสิ่งต่างๆ มากมาย สมัยนี้สื่อเข้าถึงง่าย ทำให้เด็กๆ ได้เข้าไปดู ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ และความอยากรู้อยากลอง ซึ่งถ้าปฏิบัติแบบไม่มีความรู้หรือการป้องกันก็อาจจะทำให้เกิดผลเสียตามมาได้ และเวลาสื่อเสนอเหตุการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศควรมีข้อคิดว่าไม่ควรใช้ความรุนแรงทางเพศเพื่อที่เด็กหรือผู้เสพสื่อจะได้ไม่ไปทำตาม เกิดการลอกเลียนแบบในสื่อออนไลน์ และเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม มีการล่วงละเมิดทางเพศมากขึ้นเพราะเสพสื่อมากจนเกินไป 3. ความรุนแรงทางจิตใจจากสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ การถูกทำร้ายจิตใจ และควบคุมบังคับจิตใจ ทำให้รู้สึกอับอายและการบูลลี่ คนส่วนมากมีพฤติกรรมที่ชอบบลูลี่ ชอบว่าผู้อื่นผ่านคอมเม้น หรือที่เรียกว่า นักเลงคีย์บอร์ด 4. ความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสีย การละเลยและการถูกทอดทิ้งจากสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ สังคมยังมองข้ามคนบางกลุ่มควรรู้ว่าการกระทำบางการกระทำอาจส่งผลทำร้ายบุคคลอื่นโดยผ่านสื่อออนไลน์ มันมีผลเสียเยอะมากๆ ก่อนจะทำอะไรควรคิดดีๆ ไม่งั้นอาจจะเกิดสิ่งที่ไม่คาดฝันเกิดขึ้นและคุณจะเสียใจไปตลอดชีวิต คือการไม่ได้ถูกดูแลเอาใจใส่ การถูกละเลยทอดทิ้ง การกระทำความรุนแรงเป็นเรื่องที่ร้ายแรงพอสมควร ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสีย การละเลย การถูกทอดทิ้ง ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ควรจะเกิดขึ้นในสังคมเลย การถูกทอดทิ้งเป็นสิ่งที่เราทุกคนไม่ควรโดน อาจทำให้ผู้นั่นเป็นโรคส่วนตัวสูงได้ ทำให้ผู้สูญเสียมีความเครียดและมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตได้และโรคซึมเศร้า รู้สึกไม่ดีทุกครั้ง ที่เห็นข่าวคนแก่คนชรา ได้ถูกทอดทิ้ง ถูกพาไปบ้านพักคนชรา ทำให้รู้สึกเหมือนถูกทอดทิ้ง ควรมีหน่วยงานเข้ามาดูแลความปลอดภัย ควรได้รับการดูแลจากหน่วยงานภาครัฐ เหตุการณ์เช่นนี้ผู้ที่ช่วยเหลือได้ดีที่สุดคือครอบครัว และตนเอง และครอบครัวที่ไม่อบอุ่นอาจทำให้เด็กเกิดมามีปัญหาได้ ยกตัวอย่าง เช่น จากกรณีเด็ก 17 ท้องก่อนวัยอันควรและคลอดลูกออกมาทิ้งตามถังขยะ เป็นสื่อที่บางครั้งพ่อแม่อาจจะไม่ได้สนใจ และการดูแลที่ไม่ทั่วถึง จึงทำให้เกิดเรื่องแบบนี้ได้โดยที่ตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจ เป็นเรื่องที่ร้ายแรงพอสมควร ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสีย การละเลย การถูกทอดทิ้ง ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ควรจะเกิดขึ้นในสังคมเลย อ่านเนื้อหาจากสื่อและทำความเข้าใจ สามารถเข้าใจได้ โดยศึกษาทำความเข้าใจ หาความรู้เพิ่มเติม ก่อนคอมเม้น หรือแสดงความคิดเห็นทุกครั้ง ตรวจสอบที่มาว่าข่าวนี้เป็นจริงหรือไม่ ใครเป็นผู้ลงข่าวนี้ เมื่ออ่านเนื้อหาจากสื่อจะต้องมีการตีความหมายและวิเคราะห์ว่าสื่อนั้นหมายถึงอะไร สื่อว่าอะไรบ้าง ทบทวนให้ดี และดูว่าสื่อที่ให้ข้อมูลมามีรายเอียดที่สมบูรณ์ทั้งรูปภาพหรือบ้างสื่อก็มีคลิปในสถานะนั้น

สรุปการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ โดยด้านความรุนแรงทางร่างกาย สภาพแวดล้อมและสังคมเป็นสาเหตุของความรุนแรงอาจทำให้ผู้บริโภคสื่อมีความรู้สึกลดคุณค่าในตัวเอง และอาจทำให้เกิดการจิตตกซึ่งอาจนำไปสู่การฆ่าตัวตาย ด้านความรุนแรงทางเพศ สื่อบางสื่อนำเสนอความรุนแรงทางเพศ โดยผู้บริโภคสื่ออาจถูกเปิดเผยข้อมูลที่ไม่ยินยอม ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบและความอยากรู้อยากลอง และเห็นว่าเป็นเรื่องเสียหายไม่ควรมีผู้ใดที่ต้องตกเป็นเหยื่อของการกระทำ ผู้ผลิตสื่อควรหลีกเลี่ยงการนำเสนอความรุนแรงในสื่อ ด้านความรุนแรงทางจิตใจ เนื่องจากจิตใจเป็นเรื่องละเอียดอ่อน อาจส่งผลให้เกิดความเครียดกับผู้บริโภคสื่อ และไม่ควรมีปรากฏในสื่อ อีกทั้งผู้บริโภคสื่ออาจถูกทำร้ายจิตใจจากการบลูลี่ ซึ่งส่งผลให้จิตตกและรู้สึกหดหู่อับอาย และด้านความรุนแรงที่ก่อให้เกิดคว าม

สูญเสีย การละเลยและการถูกทอดทิ้ง สื่ออาจนำเสนอเรื่องราวที่เป็นการตอกย้ำความรู้สึกและแผลในจิตใจของผู้บริโภคสื่อ อย่างไร้จรรยาบรรณ อีกทั้งการกระทำบางอย่างอาจทำร้ายบุคคลอื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นสังคมควรตระหนักถึงการต่อต้านความรุนแรง การบั่นทอนจิตใจ ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่ไม่ควรเกิดขึ้นในสังคม

2. ด้านการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ครู พบว่า จะใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อพิจารณาข้อมูลข่าวสาร โดย อ่าน คิด วิเคราะห์ แยกแยะ การศึกษา การเปรียบเทียบ ไตร่ตรอง และคิดสถานการณ์ต่อ ใช้ความรู้และประสบการณ์ที่เคยเรียนมา ทำการพิจารณาข่าวสารให้ทราบถึงแหล่งที่มาของข้อมูลข่าวสารเหล่านั้น และตรวจสอบความทันสมัยของข้อมูล ว่าเผยแพร่เมื่อใด ปรับปรุงเมื่อใด แหล่งข้อมูล ที่มาและแหล่งอ้างอิงสำหรับวิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและเป็นประโยชน์ โดยการนำเสนอ การอธิบาย ชี้แจงข้อมูล เพื่อนำมาปรับความเข้าใจการรับรู้ข่าว จะทำการศึกษาและวิเคราะห์โดยนำความรู้ที่มีและประสบการณ์ที่มีมาช่วยในการพิจารณาข้อมูลข่าวสารก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อ เปรียบเทียบข้อมูลข่าวสารในหลายๆ แหล่งอ้างอิง ทำการสืบค้นข้อมูล ใช้สติและการพิจารณาไตร่ตรอง โดยดูความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ค้นหา การคิด วิเคราะห์และไตร่ตรองจากข่าวที่อ่านว่าสิ่งไหนคือประโยชน์ และดูจากจำนวนผู้ติดตามแหล่งข่าวนั้น

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่า ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อพิจารณาข้อมูลข่าวสาร โดยการคิดวิเคราะห์ เช็คหาแหล่งข้อมูล ที่มาและแหล่งอ้างอิง มีวิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและเป็นประโยชน์ โดยการเปรียบเทียบข้อมูลข่าวสารในหลายๆ แหล่งอ้างอิง ทำการสืบค้นข้อมูล ใช้สติและการพิจารณาไตร่ตรอง แต่ยังไม่สามารถแสดงความรู้ด้วยการใช้เหตุผลและทักษะการคิดวิเคราะห์ได้

ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มครูและนักเรียน พบว่า ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อพิจารณาข้อมูลข่าวสาร ได้แก่ อ่าน คิด วิเคราะห์ แยกแยะ ไตร่ตรอง และคิดสถานการณ์ต่อ ใช้ความรู้และประสบการณ์ที่เคยเรียนมา ทำการพิจารณาข่าวสารให้ทราบถึงแหล่งที่มาของข้อมูลข่าวสารเหล่านั้น และตรวจสอบความทันสมัยของข้อมูลว่าเผยแพร่เมื่อใด ปรับปรุงเมื่อใด และวิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและเป็นประโยชน์ ได้แก่ ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ค้นหา คิด วิเคราะห์และไตร่ตรองจากข่าวที่อ่านว่าสิ่งไหนคือประโยชน์ และดูจากจำนวนผู้ติดตามแหล่งข่าวนั้น

สรุปการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้บริโภคสื่อใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อพิจารณาข้อมูลข่าวสาร โดย อ่าน คิด วิเคราะห์ แยกแยะ การศึกษา การเปรียบเทียบ ไตร่ตรอง และคิดสถานการณ์ต่อ ใช้ความรู้และประสบการณ์ที่เคยเรียนมา ทำการพิจารณาข่าวสารให้ทราบถึงแหล่งที่มาของข้อมูลข่าวสารเหล่านั้น และตรวจสอบความทันสมัยของข้อมูล ว่าเผยแพร่เมื่อใด ปรับปรุงเมื่อใด แหล่งข้อมูล ที่มา และแหล่งอ้างอิงสำหรับวิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ และเป็นประโยชน์ โดยการนำเสนอ การอธิบาย ชี้แจงข้อมูล เพื่อนำมาปรับความเข้าใจการรับรู้ข่าว จะทำการศึกษาและวิเคราะห์โดยนำความรู้ที่มีและประสบการณ์ที่มีมาช่วยในการพิจารณาข้อมูลข่าวสารก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อ และมีวิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและเป็นประโยชน์ ได้แก่ ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ค้นหา คิด วิเคราะห์และไตร่ตรองจากข่าวที่อ่านว่าสิ่งไหนคือประโยชน์ และดูจากจำนวนผู้ติดตามแหล่งข่าวนั้น ในหลายๆ แหล่งอ้างอิง ทำการสืบค้นข้อมูล ใช้สติและการพิจารณาไตร่ตรอง แต่ยังไม่สามารถแสดง ความรู้ด้วยการใช้เหตุผลและทักษะการคิดวิเคราะห์ ได้

3. ด้านการประเมินสื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ครู พบว่า มีความเข้าใจถึงข้อดีข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอพฤติกรรมในด้านต่างๆ โดยการพิจารณา ความน่าเชื่อถือของสื่อ เช็คหาแหล่งที่มาของข้อมูล แหล่งอ้างอิงว่ามีความน่าเชื่อถือไหม แยกแยะได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดมีคุณภาพ มีประโยชน์และสามารถนำไปบอกต่อกับผู้อื่น/เพื่อนได้ โดยใช้การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ในส่วนของการพิจารณาความน่าเชื่อถือของสื่อ โดยผู้เผยแพร่มีความชำนาญในข้อมูลมากน้อยแค่ไหน การคิด วิเคราะห์และการแยกแยะว่าอันไหนมีความน่าเชื่อถือได้มากน้อย พิจารณาจากความเป็นจริงหรือสิ่งที่ควรเป็นไปได้ หาอ่านจากหลายๆ แหล่ง ไม่เชื่อจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง จากอ้างอิง แหล่งข่าว ข่าวสำนักอื่นมาเปรียบเทียบ ตรวจสอบข้อมูลก่อนหลงเชื่อ เช็คให้หลายรอบ และคิดให้ถี่ถ้วน และพิจารณาจาก

ผู้ติดตาม และที่มาที่ไป หาที่มาของข่าวสาร การค้นคว้าในสื่อ ต่างๆ ให้หลากหลาย มีเนื้อหาที่สมเหตุสมผล มีแหล่งอ้างอิงชัดเจน สามารถตรวจสอบได้ ไตร่ตรองตามความเป็นจริง และไม่เอนเอียง ต้องมีเนื้อหาสาระที่น่าเชื่อถือมีหลักฐานสำคัญของสื่อนั้นๆ ให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น โดยพิจารณาความน่าเชื่อถือของสื่อ ใช้สติในการทำความเข้าใจ และการตรวจสอบแหล่งข้อมูลว่าเป็นจริงหรือเท็จ แยกแยะได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ ได้ โดยการอ่านอย่างรอบคอบ ใช้ความรู้ และสติ สำหรับการแยกแยะนั้น ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่สามารถแยกแยะได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์มีคุณภาพ มีประโยชน์และสามารถนำไปบอกต่อกับผู้อื่น/เพื่อน ได้ โดยสามารถนำไปเป็นประโยชน์ในการปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ การเรียนรู้สิ่งต่างๆที่ทำให้เราสามารถนำไปพัฒนาชีวิตได้ และยังทำให้การทำงานเป็นไปในทางที่ดี ต้องดูข้อมูลให้ชัดเจน แหล่งที่มา ข้อเท็จจริง ละความน่าจะเป็นที่ถูกต้อง เช็คให้ดีก่อนนำไปเผยแพร่หรือบอกต่อ และ เกิดจากการวิเคราะห์ แยกแยะและหาข้อมูลในหลายๆแหล่งเพื่อข้อมูลที่เป็นจริงก่อนจะบอกผู้อื่น แยกแยะและหาข้อมูลในหลายๆ แหล่งเพื่อข้อมูลที่เป็นจริงก่อนแชร์ โดยดูความน่าเชื่อถือของแหล่งข่าว แหล่งที่มา ตรวจสอบว่ามีหลักฐานอ้างอิงใดๆ และแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่า มีความเข้าใจถึงข้อดีข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอพฤติกรรมในด้านต่างๆ โดยการพิจารณา ความน่าเชื่อถือของสื่อ เช็คหาแหล่งที่มาของข้อมูล แหล่งอ้างอิงว่ามีความน่าเชื่อถือไหม แยกแยะได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดมีคุณภาพ มีประโยชน์และสามารถนำไปบอกต่อกับผู้อื่น/เพื่อน ได้ โดยใช้การคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ แยกแยะและหาข้อมูลในหลายๆ แหล่งเพื่อข้อมูลที่เป็นจริงก่อนแชร์

ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มครูและนักเรียน พบว่า ความเข้าใจถึงข้อดีข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอพฤติกรรมในด้านต่างๆ โดยดูความน่าเชื่อถือของแหล่งข่าว แหล่งที่มา ตรวจสอบว่ามีหลักฐานอ้างอิงใดๆ และแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้ การพิจารณาความน่าเชื่อถือของสื่อ โดยผู้เผยแพร่มีความชำนาญในข้อมูลมากน้อยแค่ไหน การคิด วิเคราะห์ และการแยกแยะว่าอันไหนมีความน่าเชื่อถือได้มากน้อย พิจารณาจากความเป็นจริงหรือสิ่งที่ควรเป็นไปได้ หาอ่านจากหลายๆ แหล่ง ไม่เชื่อจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง จากอ้างอิง แหล่งข่าว ข่าวสำนักอื่นมาเปรียบเทียบ ตรวจสอบข้อมูลก่อนหลงเชื่อ เช็คให้หลายรอบ และคิดให้ถี่ถ้วน และพิจารณาจากผู้ติดตาม และที่มาที่ไป หาที่มาของข่าวสาร การค้นคว้าในสื่อต่างๆ ให้หลากหลาย มีเนื้อหาที่สมเหตุสมผล มีแหล่งอ้างอิงชัดเจนสามารถตรวจสอบได้ ไตร่ตรองตามความเป็นจริง และไม่เอนเอียง ต้องมีเนื้อหาสาระที่น่าเชื่อถือมีหลักฐานสำคัญของสื่อนั้นๆ ให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น และแยกแยะได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์มีคุณภาพ มีประโยชน์และสามารถนำไปบอกต่อกับผู้อื่นและเพื่อนได้ โดยสามารถนำไปเป็นประโยชน์ในการปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ การเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่ทำให้เราสามารถนำไปพัฒนาชีวิตได้ และยังทำให้การทำงานเป็นไปในทางที่ดี ต้องดูข้อมูลให้ชัดเจน แหล่งที่มา ข้อเท็จจริงและความน่าจะเป็นที่ถูกต้อง เช็คให้ดีก่อนนำไปเผยแพร่หรือบอกต่อและเกิดจากการวิเคราะห์ แยกแยะและหาข้อมูลในหลายๆ แหล่งเพื่อข้อมูลที่เป็นจริงก่อนจะบอกผู้อื่น

สรุปการประเมินสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้บริโภคสื่อมีความเข้าใจถึงข้อดีข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอพฤติกรรมในด้านต่างๆ ซึ่งพิจารณาจาก ความน่าเชื่อถือของสื่อ ตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล ความน่าเชื่อถือของแหล่งอ้างอิง และการอ่านอย่างรอบคอบ ใช้ความรู้ และสติ ในการแยกแยะการเรียนรู้สิ่งต่างๆที่ทำให้เราสามารถนำไปพัฒนาชีวิตได้ พิจารณาจากความเป็นจริงหรือสิ่งที่ควรเป็นไปได้ หาอ่านจากหลายๆ แหล่ง ไม่เชื่อจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง จากอ้างอิง แหล่งข่าว ข่าวสำนักอื่นมาเปรียบเทียบ ตรวจสอบข้อมูลก่อนหลงเชื่อ เช็คให้หลายรอบ และคิดให้ถี่ถ้วน แยกแยะสิ่งที่มีประโยชน์และสามารถนำไปบอกต่อกับผู้อื่น และปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

4. ด้านการสังเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ครู พบว่า สามารถนำข้อมูลข่าวสารที่ได้จากสื่อสังคมออนไลน์ไปประยุกต์ใช้กับความต้องการได้ โดยพิจารณาจากหลักความเป็นจริง อาจจะต้องดูความแม่นยำการว่าจริงหรือไม่ หรืออาจจะต้องหาความรู้เพิ่มเติม การทดลองนำข้อมูลที่ศึกษามานำมาลองทดสอบจริงๆ ว่ามีผลดีหรือแย่กว่าเดิม และใช้เตือนสติ ก่อนเชื่อสื่อออนไลน์ รับชมสื่อที่มีประโยชน์ และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับเรา ใช้การสืบค้น สร้างความเข้าใจ การแยะแยะ และตรวจสอบความถูกต้อง ทำการอ่าน คิดวิเคราะห์ และไตร่ตรอง

และสามารถระบุได้ว่าข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ว่าข้อมูลใด เชื่อถือได้และข้อมูลใด เชื่อถือไม่ได้ โดยผู้เผยแพร่มีความชำนาญพอที่จะให้ข้อมูลในเรื่องดังกล่าว ตรวจสอบว่าสื่อใดมีความน่าเชื่อถือสื่อใดเชื่อถือไม่ได้ และต้องดูและพิจารณาจากสิ่งที่เกิดขึ้น โดยใช้ความคิดและความเข้าใจ ตรวจสอบแหล่งที่มา ลิ้งค์ วันที่ หลักฐาน สังเกตสิ่งผิดปกติ และพิจารณารูปภาพ ที่มาแหล่งอ้างอิง ดูจากสื่อที่มานำเสนอ และควรคัดกรองข่าวจากเว็บไซต์กรองข่าวที่น่าเชื่อถือ

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่า สามารถนำข้อมูลข่าวสารที่ได้จากสื่อสังคมออนไลน์ไปประยุกต์ใช้กับความต้องการของท่านได้ โดยทำการอ่าน คิดวิเคราะห์ และไตร่ตรอง สามารถระบุได้ว่าข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ว่าข้อมูลใด เชื่อถือได้และข้อมูลใด เชื่อถือไม่ได้ โดยดูจากที่มาแหล่งอ้างอิง ดูจากสื่อที่มานำเสนอ และควรคัดกรองข่าวจากเว็บไซต์กรองข่าวที่น่าเชื่อถือ

ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มครูและนักเรียน พบว่า สามารถนำข้อมูลข่าวสารที่ได้จากสื่อสังคมออนไลน์ไปประยุกต์ใช้กับความต้องการได้ โดยพิจารณาจากหลักความเป็นจริง อาจจะต้องดูความแม่นยำการว่าจริงหรือไม่ หรืออาจจะต้องหาความรู้เพิ่มเติม การทดลองนำข้อมูลที่ศึกษามานำมาลองทดสอบจริงๆ ว่ามีผลดีหรือแย่กว่าเดิม และใช้เตือนสติ ก่อนเชื่อสื่อออนไลน์ รับชมสื่อที่มีประโยชน์และนำมาใช่ให้เกิดประโยชน์กับเรา และสามารถระบุได้ว่าข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ว่าข้อมูลใด เชื่อถือได้และข้อมูลใด เชื่อถือไม่ได้ ได้แก่ ผู้เผยแพร่มีความชำนาญพอที่จะให้ข้อมูลในเรื่องดังกล่าว ตรวจสอบว่าสื่อได้มีความน่าเชื่อถือสื่อใดเชื่อถือไม่ได้ความน่าเชื่อถือ และต้องดูและพิจารณาจากสิ่งที่เกิดขึ้น โดยใช้ความคิดและความเข้าใจ

สรุปการสังเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถระบุได้ว่าข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ข้อมูลใดที่เชื่อถือได้และข้อมูลใดที่เชื่อถือไม่ได้ เช่น ผู้เผยแพร่มีความชำนาญพอที่จะให้ข้อมูลในเรื่องดังกล่าว และสามารถตรวจสอบได้ว่าสื่อใดมีความน่าเชื่อถือ สื่อใดไม่มีความน่าเชื่อถือ ต้องพิจารณาจากสิ่งที่เกิดขึ้น โดยใช้ความคิด ความเข้าใจ และควรคัดกรองข่าวจากเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ เพื่อนำมาประกอบการบริโภคสื่อที่สามารถนำข้อมูลข่าวสารที่ได้จากสื่อสังคมออนไลน์ไปประยุกต์ใช้กับความต้องการได้ โดยพิจารณาจากหลักความเป็นจริง ควรตรวจสอบความถูกต้องหรืออาจจะต้องหาความรู้เพิ่มเติม และอาจทำการทดลองโดยการนำข้อมูลมาทดลองจริงว่ามีผลดี ผลเสีย และใช้เตือนสติ ก่อนเชื่อสื่อออนไลน์ และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์

5. ด้านการสร้างสรรค์สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ครู พบว่า สามารถเขียนข้อความ บทความ เล่าเรื่อง และนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ โดยการอ่าน ทำความเข้าใจ ศึกษาข้อมูลก่อนเผยแพร่ การคิดก่อนจะโพสต์ การโพสต์ข้อความต่างๆ ลงในเว็บไซต์ โพสต์ลงเฟสบุ๊ค สามารถเล่าเรื่องราวต่างๆ ได้ และแสดงความคิดเห็นในเม้นต่างๆ การโพสต์วิดีโอ ลงยูทูบ หรือรูปผ่านทางแอพพลิเคชั่นต่างๆ ที่เราใช้ สามารถสร้างสื่อสังคมออนไลน์ด้วยตัวเอง ได้แก่ ยูทูบ สื่อวิดิโอ สร้างคลิปวิดิโอ เนื้อหาเกี่ยวกับที่เรียน การนำเสนอชีวิตประจำวัน ติ๊กตอก สามารถคิดคอนเทนท์ในเชิงบวกได้ การทำคลิปในติกต๊อก การสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจต่างๆ และ เฟสบุ๊ค สร้างแอคเค้าท์ เฟสบุ๊คของเราเอง การโพสต์หรือแชร์ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ และสามารถปรับปรุงข้อมูลข่าวสาร ข้อความ และความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ได้ โดยคอมเมนท์ในเชิงบวก ในเชิงให้กำลังใจควรคอมเม้นในเชิงสร้างสรรค์ ถ้าสื่อผิดพลาดก็ควรเตือนอย่างสร้างสรรค์ ผู้สร้างจะได้ทำไปพัฒนาได้ ใช้เหตุผล และอ้างอิงตามหลักความเป็นจริงมากที่สุด และมีการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้รู้มากขึ้นแล้วทำความเข้าใจให้มากขึ้น

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่า สามารถเขียนข้อความ เล่าเรื่อง และนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ สามารถสร้างสื่อสังคมออนไลน์ได้ โดยใช้สื่อ เฟสบุ๊ค ติกต๊อก และอินสตาแกรม สามารถปรับปรุงข้อมูลข่าวสาร ข้อความ ความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ โดยการคิดก่อนจะโพสต์ อ่านก่อนแชร์ข่าวปลอม และนำเสนอในเชิงสร้างสรรค์ได้

ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มครูและนักเรียน พบว่า สามารถเขียนข้อความ บทความ เล่าเรื่อง และนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ โดยทำการศึกษาข้อมูลก่อนเผยแพร่ การโพสต์ข้อความต่างๆ ลงในเว็บไซต์ โพสต์ลงเฟสบุ๊ค สามารถเล่าเรื่องราวต่างๆ และสามารถแสดงความคิดเห็น สร้างโพสต์วิดีโอลงยูทูบหรือรูปผ่านทางแอพพลิเคชันต่างๆ ที่ใช้ได้ สามารถสร้างสื่อสังคมออนไลน์ด้วยตัวเองได้ โดยสามารถสร้างยูทูบเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวันหรืออื่นๆ สร้างสื่อวีดิโอ สร้างคลิปวีดิโอที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน ทำคลิปลงติกต๊อก สร้างคอนเทนท์ และสามารถสร้างแอคเค้าท์เฟสบุ๊คของตนเองได้ สามารถโพสต์หรือแชร์ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ และสามารถปรับปรุงข้อมูลข่าวสารหรือข้อความและความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ได้ ส่วนใหญ่จะเป็นการพูดคุยในเชิงบวก ให้กำลังใจ

สรุปการสร้างสรรค์สื่อสังคมออนไลน์ เขียนข้อความ เล่าเรื่อง สามารถนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ โดยศึกษาข้อมูลก่อนเผยแพร่ การโพสต์ข้อความต่างๆ ลงในเว็บไซต์ โพสต์ลงเฟสบุ๊ค สามารถเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวันต่างๆ ได้ และแสดงความคิดเห็นในข้อคิดเห็นต่างๆ การโพสต์วิดีโอ ลงยูทู หรือรูปผ่านทางแอพพลิเคชันต่างๆ สามารถสร้างสื่อสังคมออนไลน์ด้วยตัวเอง ได้แก่ ยูทูบ ติ๊กตอก เฟสบุ๊ก นอกจากนั้นยังสามารถปรับปรุงข้อมูลข่าวสาร ข้อความ ความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ได้ ได้แก่ ข้อแสดงความคิดเห็นในเชิงบวก การให้กำลังใจในเชิงสร้างสรรค์ ควรติติงอย่างสร้างสรรค์ ผู้สร้างจะได้นำไปพัฒนาอย่างมีเหตุผล อ้างอิงตามหลักความเป็นจริง ตลอดจนถึงมีการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้ได้รู้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 แผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

ผลการวิจัยในส่วนของครู (เชิงปริมาณ) พบว่า ในภาพรวมสร้างแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.41) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดและมาก ซึ่งเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ท่านคิดว่าแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนควรมีความรู้เรื่องการพัฒนาทักษะรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยคุณลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินสื่อทักษะการสร้างสรรค์ ($\overline{X}$ = 4.43) ท่านคิดว่าควรมีแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ($\overline{X}$ = 4.41) ท่านคิดว่าแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนควรมีแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ($\overline{X}$ = 4.40) ตามลำดับ

ผลการวิจัยในส่วนของนักเรียน (เชิงปริมาณ) พบว่า ในภาพรวมสร้างแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.91) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก ซึ่งเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ท่านคิดว่าแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนควรมีเรื่องการลดความรุนแรงจากสื่อ ประกอบด้วยความรุนแรง ด้านร่างกาย ด้านเพศ ด้านจิตใจ และด้านที่ก่อให้เกิดความสูญเสียการละเลยและการถูกทอดทิ้งจากสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อสังคม ($\overline{X}$ = 4.04) ท่านคิดว่าแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนควรมีความรู้เรื่องการพัฒนาทักษะรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วยคุณลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินสื่อ ทักษะการสร้างสรรค์ ($\overline{X}$ = 3.95) และ ท่านคิดว่าควรมีแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ($\overline{X}$ = 3.94) ตามลำดับ

สรุปแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ควรมีความรู้เรื่องการพัฒนาทักษะรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยคุณลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินสื่อทักษะการสร้างสรรค์ ควรมีแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุค แผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนควรมีแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ และแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนควรมีเรื่องการลดความรุนแรงจากสื่อ ประกอบด้วยความรุนแรง ด้านร่างกาย ด้านเพศ ด้านจิตใจ และด้านที่ก่อให้เกิดความสูญเสียการละเลยและการถูกทอดทิ้งจากสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อสังคม

ผลการประเมินรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนของแผนการรู้เท่าทันสื่อแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ =4.73) โดยพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้สอนแนะนำขั้นตอนและกิจกรรมการเรียนการสอน (แผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล) ($\overline{X}$ =5.00) ระยะเวลาในการเรียนรู้เหมาะสม ($\overline{X}$ =5.00) ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปวีดิโอ ($\overline{X}$ =4.90) ตามลำดับ

ผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนของแผนการรู้เท่าทันสื่อแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ =4.80)

โดยพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า วัตถุประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสม ($\overline{X}$ =5.00) วิธีการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับหัวข้อการเรียน ($\overline{X}$ =5.00) ระยะเวลาในการเรียนรู้เหมาะสม ($\overline{X}$ =5.00) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบและทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองด้วย t-test dependent แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

ผลการวิจัยในส่วนของครู (เชิงปริมาณ) พบว่า ในภาพรวมประเมินผลแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.32) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก ซึ่งเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ท่านคิดว่าการประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ควรสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ($\overline{X}$ = 4.49) ท่านคิดว่าการประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ควรทดสอบด้วยข้อสอบหรือกรณีศึกษา ($\overline{X}$ = 4.38) และ ท่านคิดว่าการประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ควรทดสอบด้วยข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ($\overline{X}$ = 4.35) ตามลำดับ

ผลการวิจัยในส่วนของนักเรียน (เชิงปริมาณ) พบว่า ในภาพรวมประเมินผลแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.73) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก ซึ่งเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ท่านคิดว่าควรมีการประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลควรสังเกตเจตคติ / ทัศนคติในการเรียน ($\overline{X}$ = 3.88) ท่านคิดว่าการประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลควรสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ($\overline{X}$ = 3.81) และ ท่านคิดว่าการประเมินแผนจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลควรทดสอบด้วยข้อสอบการเรียนและหลังเรียน ($\overline{X}$ = 3.72) ตามลำดับ

สรุปการประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล โดยควรสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ควรทดสอบด้วยข้อสอบหรือกรณีศึกษา ควรทดสอบด้วยข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ควรสังเกตเจตคติ / ทัศนคติในการเรียน และควรสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

อภิปรายผล

1. สภาพปัญหาการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

1.1 การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ โดยความรุนแรงทางร่างกาย ที่สภาพแวดล้อมและสังคมเป็นสาเหตุของความรุนแรง การบูลลี่เรื่องต่างๆ การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Achaphet (2017) ได้ศึกษาเรื่อง การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรมการจัดการปัญหา โดยการกลั่นแกล้งกันบนโซเชียลมีเดีย สาเหตุหลักเกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีง่ายต่อการใช้งานเป็นการสื่อสารที่สามารถใช้ได้ทันทีและยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ketverapong (2021, p.143) ได้ศึกษา พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ และการตระหนักรู้ การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สัมพันธ์กับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ และการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สัมพันธ์กับการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1.2 การวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้บริโภคสื่อใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อพิจารณาข้อมูลข่าวสาร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sujittavanich and Buawech (2015) ได้ศึกษาเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม พบว่า มีความเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับปานกลาง แต่ยังไม่สามารถแสดงความรู้ด้วยการใช้

เหตุผลและทักษะการคิดวิเคราะห์ ข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อนั้นเป็นทักษะที่จะต้องอาศัยการพัฒนาอยู่เสมอ

1.3 การประเมินสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้บริโภคสื่อมีความเข้าใจถึงข้อดีข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอพฤติกรรมในด้านต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Klangburam, Suwannasaen, and Ruengti (2020) ได้ศึกษาเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดชลบุรี พบว่า การรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มตัวอย่างในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.73 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การรู้เท่าทันสื่อทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยด้านการประเมินค่าสื่อมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.85 อยู่ในระดับมาก

1.4 การสังเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถระบุได้ว่าข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ข้อมูลใดที่เชื่อถือได้และข้อมูลใดที่เชื่อถือไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Satee (2016) ได้ศึกษาเรื่อง คุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 26 พบว่า ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจของคุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อ ได้จำนวนองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านการรับรู้สื่อ ด้านการวิเคราะห์สื่อ ด้านการเข้าใจสื่อ ด้านการประเมินค่าสื่อ และด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

1.5 การสร้างสรรค์สื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถเขียนข้อความ บทความ เล่าเรื่อง และนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Khamcharoen (2019, p.230) ได้ศึกษาเรื่อง แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัล ตามลีลาการเรียนรู้แบบวาร์คสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลจาก 7 ทักษะ ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล จำนวน 5 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึง (access skill) ทักษะการวิเคราะห์ (analysis skill) ทักษะการประเมิน (evaluation skill) ทักษะการสื่อสาร (communication skill) และทักษะการสะท้อนคิด (reflect skill) ในขณะที่ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับน้อย จำนวน 2 ทักษะได้แก่ ทักษะการสร้างสรรค์ (creative skill) และทักษะการปฏิบัติ (taking action skill) ซึ่งผลวิจัย แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลทั้ง 7 ทักษะ อยู่ในระดับไม่สูง ดังนั้น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กควรสอนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลในการใช้งานสื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และช่วยเหลือสังคมส่วนร่วมได้อย่างเหมาะสม

2. แผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ควรมีความรู้เรื่องการพัฒนาทักษะรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยคุณลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินสื่อทักษะการสร้างสรรค์ ควรมีแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ควรมีแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยความหมายและความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ และควรมีเรื่องการลดความรุนแรงจากสื่อ ประกอบด้วยความรุนแรง ด้านร่างกาย ด้านเพศ ด้านจิตใจ และด้านที่ก่อให้เกิดความสูญเสียการละเลยและการถูกทอดทิ้งจากสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อสังคม โดยแผนการจัดการเรียนรู้ จะประกอบด้วย คู่มือฉบับครู แบบทดสอบ แผนการจัดกิจกรรมสาระสำคัญ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ คลิปวิดีโอ ใบความรู้ สื่อแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chiewsuth (2018, p.95) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยองค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ขึ้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ คู่มือสำหรับครู แผนการจัดกิจกรรม แบบทดสอบ สื่อทรัพยากร และสื่อเทคโนโลยี ซึ่งผลการประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอยู่ในระดับมาก

3. การประเมินแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ควรสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ควรทดสอบด้วยข้อสอบหรือกรณีศึกษา ควรทดสอบด้วยข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ควร

สังเกตเจตคติหรือทัศนคติในการเรียน และควรสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ Pongphanich (2018, p.37) ที่กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อช่วย ให้ผู้เรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งชุดกิจกรรมประกอบด้วย ใบความรู้ ชุดฝึกทักษะ แบบทดสอบ ซึ่งจะวัดทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด สำนักเขตพื้นที่มัธยมศึกษาจังหวัด ฯลฯ ควรให้ความสำคัญกับความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อ และส่งเสริมให้มีจัดการเรียนการสอนหรือเสริมหลักสูตรเรื่องความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อเพื่อให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ

2. สถานศึกษาต่างๆ สามารถนำแผนการจัดการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนเพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลที่โครงการฯ พัฒนาขึ้นไปใช้ในการสอนเพื่อเสริมหลักสูตรให้กับนักเรียน และให้ความรู้เพิ่มเติมแก่นักเรียนและควรส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เช่น การอบรมพัฒนาทักษะทางด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ ให้สามารถแยกแยกข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น ฯลฯ

3. ผู้ปกครองเด็ก และเยาวชนต้องมีการเรียนรู้และมีทักษะเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ให้มากขึ้น เพื่อให้รู้เท่าทันและสามารถนำไปใช้ในการให้ความรู้กับบุตรหลานได้ โดยเฉพาะการแสดงพฤติกรรมความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ บนโลกออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียและพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในระดับที่กว้างขึ้น เช่น ระดับภาคและระดับประเทศ แล้วทำการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างแต่ละพื้นที่หรือแต่ละภูมิภาค เพื่อนำไปสู่การหาแนวทางในการให้ความรู้กับเด็ก เยาวชนในแต่ละพื้นที่ต่อไป

2. ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านความรุนแรงของนักเรียนในจังหวัดอื่นๆ และควรมีการขยายกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา เพื่อให้เกิดความหลากหลายในมุมของทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านความรุนแรง

บรรณานุกรม

Achaphet, N. (2017). Cyberbullying: Aggressive Misbehavior and Innovation for Solution. *Academic Journal of Social Communication Innovation, 1*(9), 100-106. Retrieved June 24, 2022, from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/94972/74203.

Chiewsuth, P. (2018). *Study of the Effects of Using Learning Activity Packages to Enhance the Creative Skills in Media Literacy for Lower-Secondary Students* (Master of Education Thesis). Srinakharinwirot University. Retrieved May 13, 2023, from http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/399/1/gs571130120.pdf.

Ketverapong, R. (2021). Online Media Usage Behavior, Media Literacy and Cyberbullying Awareness of Youth in Chiang Mai Province. *Ganesha Journal*, *17*(2), 143–160. Retrieved from https://so01.tci-thaijo.org/index.php/pikanasan/article/view/247297

Khamcharoen, P. (2019). *The Guidelines for Digital Literacy Promotion with VARK Learning Style for Elementary School Students* (Doctor of Information Science Thesis). Suranaree University of Technology. Retrieved May 11, 2023, from http://sutir.sut.ac.th:8080/sutir/bitstream/123456789/8634/2/Fulltext.pdf.

Klangburam, N. Suwannasaen, P., & Ruengtip, P. (2020). Media Literacy in Lower Secondary School Students in Chonburi Province. *Journal of Educational Studies, 14*(2), 129-140. Retrieved May 13, 2023, from https://edujournal.bsru.ac.th/publishes/17/articles/307

Pao-in, W. (2017). Violence and Its Effects. Retrieved April 14, 2021, from https://www.thaielderlycare.org/data/files/3_3%20media.pdf

Pongphanich, N. (2018). *The Development of Mathematical Activities Package by Reference to Dienes' Theory to Improve Various Mathematical Process Skills of Prathomsuksa 4 Students* (Master of Education Thesis). College of Science, Dhurakij Pundit University. Retrieved May 20, 2023, from https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Narumit.Pon.pdf

Satee, P. (2016). *The Secondary School Student' Characteristics towards Media Literacy in The Secondary Educational Service Area Office 26* (Master of Education Thesis). Maha Sarakham Rajabhat University. Retrieved March 10, 2023, from https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2559/121939/Satee%20Piyanuch.pdf.

Songmuang, J. (2021). *"Media" and Violence*. Retrieved January 14, 2022, from https://researchcafe.tsri.or.th/media-violence/

Sujittavanich, M., & Buawech, Y. (2015). *Media Literacy: Advantages and Applications a Case Study of Nakhonpathom Rajabhat University* (Research Report). Office of the Broadcasting Commission National Television and Telecommunications Commission. Bangkok.