



รายงานการวิจัย

การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

Digital Media Development for Media and Information
Literacy Skills Improvement of Undergraduate Student,
Phetchabun Rajabhat University

นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี
สาขาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ประจำปีงบประมาณ 2562

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

Digital Media Development for Media and Information
Literacy Skills Improvement of Undergraduate Student,
Phetchabun Rahabhat University

นางลักษ์ ยุทธศิลป์เสวี

สาขาสารสนเทศศาสตร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ทุนอุดหนุน โดยมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
งบประมาณรายได้ ประเภททุนสนับสนุนการขอผลงานทางวิชาการ
ประจำปีงบประมาณ 2562

ชื่องานวิจัย

การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแก่นักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
Digital Media Development for Media and Information Literacy Skills Improvement of Undergraduate Student, Phetchabun Rahabhat University

ผู้วิจัย

นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี

สาขาวิชา

สารสนเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ปีเสร็จวิจัย 2562

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแก่นักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา และ เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแก่นักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน คือ วิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเพื่อการพัฒนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling โดยคัดเลือกจากนักศึกษา 5 หมู่เรียน จาก 5 คณะวิชา รวมจำนวน 273 คน เครื่องมือในการวิจัยคือ แบบสอบถามความรู้ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา และ แบบประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัล

ผลการวิจัย ระยะที่ 1 การสำรวจความรู้ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ด้านการเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับความรู้ ความสามารถในการเข้าถึง สืบค้นข้อมูลด้วยเทคนิค และวิธีการที่หลากหลาย มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 3.92$) ด้านการประเมินสื่อและสารสนเทศ พบว่า ส่วนใหญ่มีความสามารถในการแยกแยะ กลั่นกรองข้อมูล รวมถึงสามารถตรวจสอบและพิสูจน์ข้อเท็จจริงได้ ค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 3.73$) และด้านการสร้างสื่อและสารสนเทศ พบว่า ส่วนใหญ่มีระดับความรู้ ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง ไม่เข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม และไม่เผยแพร่ข้อมูลที่อาจทำให้ผู้อื่นตื่นตระหนกหรือเสียหาย มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 3.84$)

ผลการวิจัยระยะที่ 2 การผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ จัดทำเป็นวิดีโอให้ความรู้ 4 เรื่อง ได้แก่ Cloud Storage ผู้ให้บริการ Cloud Storage พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 และ รู้ทันสื่อ รู้ทันข่าว ผลการประเมินคุณภาพสื่อ ด้านเนื้อหา คุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{x}=3.67$, S.D. = 0.51) และ ด้านสื่อดิจิทัล ($\bar{x}=3.75$, S.D. = 0.52) คุณภาพอยู่ในระดับดีเช่นกัน

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สื่อดิจิทัล

Abstract

The research on Digital Media Development for Media and Information Literacy Skills Improvement of Undergraduate Student, Phetchabun Rahabhat University. The objectives of the study were; (1) to study the status on media and information literacy of undergraduate students (2) to study and develop the digital media to encourage student's media and information literacy. The method of this research was mixed method. Samples were 273 undergraduate students. Data collecting by questionnaires and digital media quality's evaluated form.

The research result was divided into 2 phases, survey research and digital media development. The first phase result divided according to media and information literacy skills in 3 aspects; the access to media and information, the critical analysis and evaluation of media and information and creating the content of media and information. The study was found that most students know how to access and search for information with the variety of techniques, able to define and prove the fact information and able to use the internet safely in high level.

The second phase of this research was the evaluation of digital media. The digital media was created according to four topics, digital media on four topics; Cloud Storage, Cloud Storage Providers, the Computer Crimes Act (No. 2) B.E. 2560 and Fact or Fake. The quality of digital media were evaluated by three experts found that quality of digital media in the aspect of content quality in overall at good level ($\bar{x}=3.67$, S.D. = 0.51) and digital media quality is also at good level ($\bar{x} = 3.75$, S.D. = 0.52).

Keywords Media literacy, Information Literacy, digital media.

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญรูป.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
1.6 กรอบแนวคิด.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ.....	4
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ.....	9
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ.....	12
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อดิจิทัล	14
2.5 การจัดการเรียนการสอนในรายวิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	16
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	20
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	20
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	20
3.3 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ.....	21
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	22
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	23
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	27
4.1 ข้อมูลส่วนตัวผู้ตอบแบบสอบถาม.....	28
4.2 พฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศ	29
4.3 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา	35
4.4 การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ	40
และสารสนเทศ	

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	42
5.1 สรุปผล.....	45
5.2 อภิปรายผล.....	47
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	48
บรรณานุกรม.....	49
ภาคผนวก.....	51
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	52
ภาคผนวก ข (แบบสอบถาม).....	54
ภาคผนวก ค แบบทดสอบออนไลน์วัดระดับความรู้ก่อน-หลังใช้สื่อดิจิทัล.....	58

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 3-1 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนใน รายวิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561.....	21
ตารางที่ 4-1 ความถี่และร้อยละของข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา.....	28
ตารางที่ 4-2 ความถี่ และร้อยละของอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้.....	29
ตารางที่ 4-3 ความถี่ และร้อยละของอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต.....	29
ตารางที่ 4-4 ความถี่ และร้อยละของช่องทางในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้.....	30
ตารางที่ 4-5 ความถี่ และร้อยละของระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์....	31
ตารางที่ 4-6 ความถี่ และร้อยละของแหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ใช้เพื่อการศึกษา เรียนรู้ และพัฒนาตนเอง.....	32
ตารางที่ 4-7 ความถี่ และร้อยละของแหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ใช้เพื่อดำเนินชีวิตใน ประจำวัน.....	33
ตารางที่ 4-8 ความถี่ และร้อยละของสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด.....	34
ตารางที่ 4-9 ระดับความรู้ ความสามารถต่อการเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ.....	35
ตารางที่ 4-10 ระดับความรู้ ความสามารถต่อการประเมินสื่อและสารสนเทศ	37
ตารางที่ 4-11 ระดับความรู้ ความสามารถต่อการสร้างสื่อและสารสนเทศ.....	38
ตารางที่ 4-12 ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศ	41
ตารางที่ 4-13 ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศด้านเนื้อหา.....	42
ตารางที่ 4-14 ผลการประเมินคุณภาพสื่อเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศ ด้านสื่อ	43

(ช)

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
ภาพที่ 2-1 การรู้เท่าทันสื่อ.....	11
ภาพที่ 2-2 การรู้เท่าทันสารสนเทศ	11
ภาพที่ 2-3 ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศตามกรอบของ UNESCO.....	13

บทที่ 1

บทนำ

1. ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา มีการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว และได้เคลื่อนเข้าสู่ยุคสื่อหลอมรวม (Convergent Media) ซึ่งมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต การสื่อสาร และการเรียนรู้ของคนในสังคม นอกจากนี้ จากข้อมูลของ Internet World Stats ปี พ.ศ. 2558 พบว่า มีการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกสามพันกว่าล้านคน (Internet World Stats, 2015) เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในโลกเสมือนจริง (Virtual World) ส่งผลให้เกิดยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน และเป็นยุคหลังข้อมูลสารสนเทศ (Post-Information Age) ที่ผู้คนจากทั่วทุกมุมสามารถเข้าถึงสื่อ ได้รับข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากผ่านสื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็ว สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จึงเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกันและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

จากแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย ซึ่งได้รับความเห็นชอบจากคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 5 เมษายน 2559 มุ่งเน้นการพัฒนาระยะยาวอย่างยั่งยืนเพื่อให้สอดคล้องกับการจัดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี โดยให้ความสำคัญกับยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านการสร้างสังคมคุณภาพ ที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์รวมถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแยกแยะข้อมูลข่าวสารในสังคมดิจิทัลที่เปิดกว้างและเสรี เพื่อให้การขับเคลื่อนแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สามารถบรรลุผลอย่างเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจน จึงได้มีการจัดลำดับความสำคัญเร่งด่วน ซึ่งในช่วง 1 ปี 6 เดือนแรกของแผนฯ จะเป็นการเตรียมความพร้อมพื้นฐานด้านดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับประเทศ ซึ่งหนึ่งในโครงการด้านสังคม คือ โครงการส่งเสริมการใช้ดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ และสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัล ให้แก่ เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นชุดของสมรรถนะ (Competency) ที่ครอบคลุมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล การเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมิน และนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งความสามารถผลิตสื่อเพื่อขับเคลื่อนสังคม ได้ด้วยตนเอง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล นั้นมีลักษณะที่เชื่อมโยงกันระหว่างสมรรถนะ 3 เรื่อง คือ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) นอกจากนี้สมรรถนะชุดดังกล่าวยังมีความสัมพันธ์กับทักษะชุดอื่น ๆ เช่น ทักษะชีวิต ที่ครอบคลุมเรื่องทักษะการเท่าทันตัวเอง (Self Management Skills) ทักษะการคิด (Thinking Skills) และทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Interpersonal and Communication Skills) อีกด้วย

เยาวชนรุ่นใหม่ที่เกิดในยุคระดับดิจิทัล เป็นกลุ่มที่มีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้จากแหล่ง

เรียนรู้ต่าง ๆ การเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของเยาวชน โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน นักศึกษามีปริมาณเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยอุปกรณ์การสื่อสารแบบพกพาต่าง ๆ เมื่อการเข้าถึงข้อมูลเป็นเรื่องง่าย สิ่งที่ควรให้ความสำคัญคือ การพัฒนาทักษะในการเข้าถึง การวิเคราะห์ แยะแยะและประเมินเนื้อหาในสื่อประเภทต่าง ๆ หรือเรียกว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ซึ่งรวมถึงการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม ไม่ผิดกฎหมายหรือพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์และไม่ล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ จึงเป็นเรื่องที่ต้องฝึกฝนและเสริมสร้างทักษะให้เกิดในตัวผู้เรียน

จากความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ อันนำไปสู่การพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล ด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล มีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนัก ความรู้ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา โดยสำรวจสภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเพื่อรวบรวมข้อมูลด้านทักษะที่นักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาและเติมเต็มความรู้ในส่วนที่ขาดหายหรือยังขาดความรู้ความเข้าใจ เพื่อนำมาใช้เป็นเนื้อหาหลักในการผลิตสื่อ ทั้งนี้ผลที่ได้จากการวิจัยสามารถใช้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนหรือจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองต่อไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
- 2) เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแก่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา GEHU104 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 12 หมู่เรียน จำนวน 421 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากนักศึกษา 5 หมู่เรียน จาก 5 คณะวิชา ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีการเกษตร คณะครุศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ และ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวมจำนวน 273 คน

3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

วัดระดับความรู้และความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ทั้ง 3 ด้าน คือ การเข้าถึง การประเมิน และการสร้าง จากนั้นเลือกตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดในแต่ละด้านมาวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อออกแบบสื่อดิจิทัล

4. นิยามศัพท์

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ หมายถึง ความสามารถของตัวบุคคลในการกำหนดความต้องการ การใช้เทคนิคและเครื่องมือในการเข้าถึง การใช้ การวิเคราะห์และการประเมินคุณค่าของสื่อและสารสนเทศได้ รวมไปถึงความสามารถในการประมวลผลความรู้ที่ได้จากสื่อและสารสนเทศที่สืบค้นนั้น มาสร้างใหม่ในรูปแบบที่สร้างสรรค์ ถูกต้องตามหลักจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษา ระดับปริญญาตรี ภาคปกติที่ลงทะเบียนในรายวิชา GEHU104 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

5. ตัวแปรที่ศึกษา

1) ตัวแปรอิสระ ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ประกอบด้วย คณะวิทยาการจัดการ คณะครุศาสตร์ คณะเทคโนโลยีการเกษตร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และคณะวิชา

2) ตัวแปรตาม ประกอบด้วย การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา

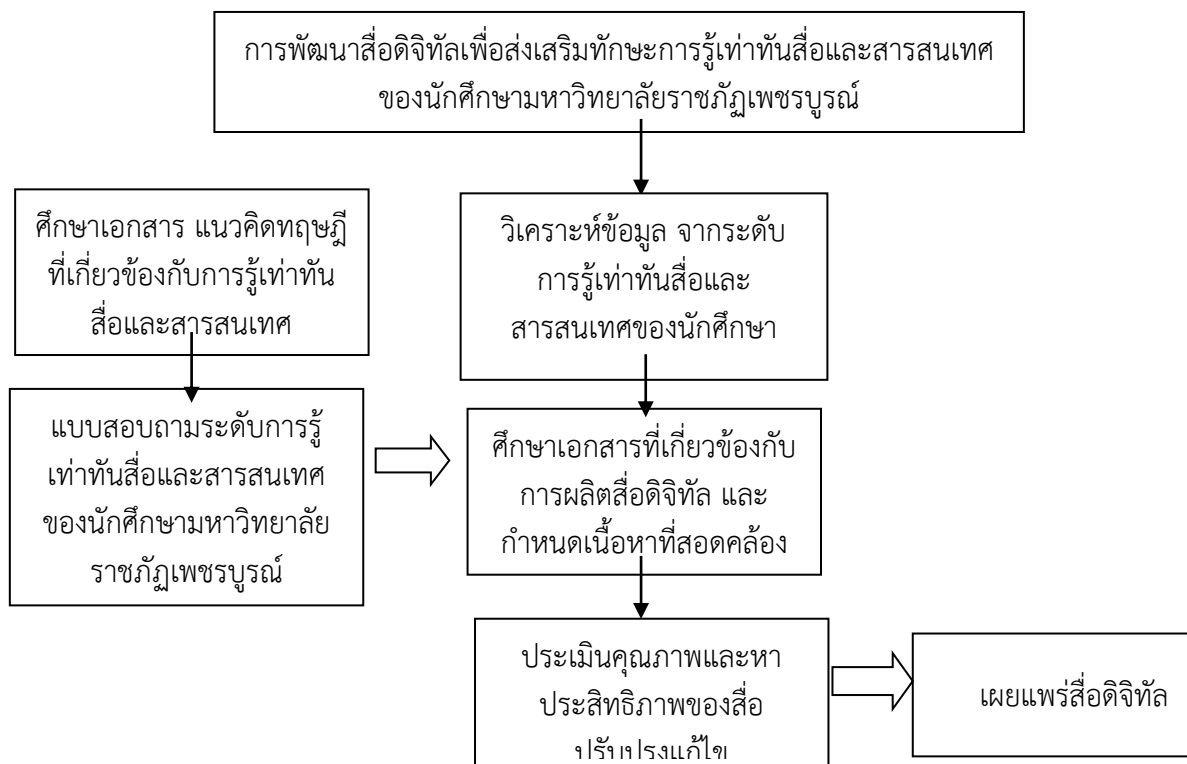
6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามวัดความรู้ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา

6.1 แบบสอบถามความคิดเห็นความรู้ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินหาค่าความสอดคล้องของแบบสอบถาม (IOC) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษา ประเมินความรู้ความสามารถของตนเองในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ เพื่อนำมาสร้างสื่อดิจิทัล

6.2 แบบประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัล ด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อ โดยออกแบบและพัฒนาโดยพิจารณาผลการประเมินความรู้ ความสามารถของนักศึกษา ด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดนำมาออกแบบ และ พัฒนาสื่อดิจิทัล

7. กรอบแนวคิดการวิจัย



8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้แนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชา GEHU104 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ รวมถึงในรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
- 2) ได้เผยแพร่สื่อดิจิทัลเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ เพื่อใช้ประกอบการสอนในรายวิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ และเพื่อให้นักศึกษาและผู้สนใจได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 3) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ แก่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ และเยาวชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและประเทศชาติโดยรวม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแก่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์” ผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอตามลำดับหัวข้อดังนี้

1. แนวคิดการรู้สารสนเทศ
2. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ
3. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
4. การพัฒนาสื่อดิจิทัล
5. การจัดการเรียนการสอนรายวิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ

แนวคิดเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ มีนักวิชาการได้อธิบายเกี่ยวกับความสำคัญของสารสนเทศ การใช้สารสนเทศ และ สมรรถนะของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาที่รู้สารสนเทศ ไว้ดังนี้

1.1 ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ

สารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญทั้งในด้านการศึกษาค้นคว้าในการเรียนและการดำเนินชีวิต รวมถึงมีบทบาทต่อการพัฒนาตนเอง พัฒนาประเทศ และสังคม ซึ่งมีนักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญ of สารสนเทศ ดังนี้

แม้นมาส ชวลิต (2532) ได้กล่าวถึงความสำคัญ of สารสนเทศไว้ดังนี้

1.1.1 ความสำคัญของสารสนเทศต่อบุคคล

- 1) ทำให้สามารถต่อสู้ได้ดีกับสิ่งแวดล้อมที่ไม่รู้จักและอาจเป็นอันตรายถึงชีวิตได้
- 2) ทำให้สามารถต่อสู้กับความไม่รู้ของตนเองในเรื่องที่จำเป็นต้องรู้
- 3) ทำให้สามารถเผชิญกับปัญหาต่างๆ ตัดสินใจในการแก้ไขปัญหา
- 4) ทำให้เกิดความเจริญด้านจิตใจ

1.1.2 ความสำคัญของสารสนเทศต่อสังคม

- 1) ก่อให้เกิดการศึกษาซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาสังคม
- 2) รักษาไว้และถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม
- 3) เสริมสร้างความรู้ ความสามารถทางด้านเทคโนโลยี และความรู้อื่นๆ ที่เป็นพื้นฐานจำเป็นต่อการพัฒนาสังคม

ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ ไม่ได้มีความสำคัญต่อการเรียนการศึกษาเพียงเท่านั้น แต่ยังมีมีความสำคัญต่อการค้นคว้าหาข้อมูลในชีวิตประจำวันอีกด้วย จันทิมา เขียวแก้ว (2554) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการรู้สารสนเทศไว้ ดังนี้

1. การรู้สารสนเทศช่วยสร้างทักษะการประเมินสารสนเทศ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว และการเผยแพร่ทรัพยากรสารสนเทศจากแหล่งต่างๆ ในรูปแบบที่หลากหลาย ได้แก่ กราฟิก เสียง ข้อความ และภาพเคลื่อนไหว ก่อให้เกิดปัญหาการเลือกใช้สารสนเทศในการศึกษา การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวัน เนื่องจากสารสนเทศอาจไม่ได้รับการกลั่นกรอง ขาดความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ ก่อให้เกิดปัญหาในการประเมินสารสนเทศที่ต้องการ

2. การรู้สารสนเทศช่วยปรับปรุงคุณภาพชีวิต การรู้สารสนเทศมีความสำคัญกับทุกกลุ่มบุคคลและทุกสาขาอาชีพ เพราะทุกคนต้องอาศัยสารสนเทศในการทำงานและการดำเนินชีวิตประจำวัน การรู้สารสนเทศช่วยให้ข้อมูลในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ เช่น การซื้อสินค้า การเลือกสถานศึกษา การจ้างพนักงาน การลงทุน การเลือกผู้แทน และอื่นๆ รวมถึงเป็นพื้นฐานของเสียงในระบอบประชาธิปไตยซึ่งมีผลต่อการยกระดับหรือปรับปรุงคุณภาพชีวิต

3. การรู้สารสนเทศช่วยสนับสนุนการเรียนการสอน การรู้สารสนเทศเป็นทักษะที่ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนในสาขาวิชาต่างๆ เนื่องจากการสอนและการเรียนรู้ในปัจจุบันเกิดขึ้นได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้และสารสนเทศได้จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาจารย์และนักศึกษาไม่จำเป็นต้องดำเนินการเรียนการสอนในชั้นเรียน หรืออยู่ในสถานที่และเวลาเดียวกัน การเรียนรู้รูปแบบนี้ต้องอาศัยทักษะการรู้สารสนเทศของผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญในการสนับสนุนการเรียนการสอน

4. การรู้สารสนเทศช่วยเพิ่มโอกาสในการหางานของบัณฑิต หน่วยงานหลายหน่วยงานในทุกสาขาวิชา ยังให้ความสำคัญกับการรู้สารสนเทศ โดยได้กำหนดให้การรู้สารสนเทศเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา นอกเหนือจากความรู้ในวิชาชีพและความสามารถทางวิชาการ และทักษะเฉพาะแล้ว ผู้จ้างงานส่วนใหญ่ยังต้องการบัณฑิตที่มีทักษะการรู้สารสนเทศด้วย บัณฑิตที่มีทักษะการรู้สารสนเทศจึงมีโอกาสมากที่จะได้รับการจ้างงาน

5. การรู้สารสนเทศช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เมื่อนักศึกษาจบการศึกษา ก้าวเข้าสู่การทำงาน ทักษะการรู้สารสนเทศจะช่วยฝึกปฏิบัติการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งนักศึกษาสามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานได้ (The Association of College and Research Libraries, 2000: 4) จึงถือได้ว่าการรู้สารสนเทศเป็นองค์ประกอบที่สำคัญและเป็นปัจจัยช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (ชุดิมา สัจจามันท์, 2550: 30; Virkus, 2011)

6. การรู้สารสนเทศช่วยส่งเสริมเสรีภาพในการเรียนรู้ การรู้สารสนเทศของบุคคล จะช่วยส่งเสริมให้บุคคลสามารถเข้าถึงสารสนเทศจากทั่วทุกมุมโลก และสามารถนำสารสนเทศออกเป็นความรู้ เพื่อนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นับเป็นการส่งเสริมเสรีภาพในการเรียนรู้ของทุกคนอย่างแท้จริง

กล่าวโดยสรุป การรู้สารสนเทศ จะช่วยส่งเสริมให้บุคคลสามารถเข้าถึงสารสนเทศจากทั่วทุกมุมโลก และนำสารสนเทศออกเป็นความรู้ เพื่อนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นับเป็นการส่งเสริมเสรีภาพในการเรียนรู้ของทุกคนอย่างแท้จริง

1.2 การใช้สารสนเทศ (Information use)

เมื่อผู้ใช้ได้สารสนเทศที่ตรงกับความต้องการแล้ว จะนำสารสนเทศที่ค้นได้ไปแก้ไขหรือทำความเข้าใจปัญหา หรือไปเรียบเรียง วิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อนำเสนอตามความต้องการของตน หรือนำสารสนเทศที่ได้ไปใช้ประโยชน์ ซึ่งวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ ได้แก่

1) เพื่อสนองความต้องการส่วนบุคคล เช่น แก้ปัญหาประจำวัน การติดตามข่าวสาร สถานการณ์บ้านเมือง เพื่อความบันเทิง และนันทนาการ รวมถึงเพื่อมีส่วนร่วมในการตัดสินใจนโยบาย สาธารณชน

2) เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีพ เช่น บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาทางการทุกระดับ ผู้ใหญ่ที่สนใจการศึกษาต่อด้วยตนเองหรือบุคคลที่ไม่รู้หนังสือ

3) เพื่อปฏิบัติงานและเพื่อปรับปรุงองค์กร เพื่อสร้างผลผลิตและบริการ สร้างผลประโยชน์แก่กลุ่มหรือองค์กร หรือ การใช้สารสนเทศเพื่อปกครองสังคมให้มีประสิทธิภาพ

4) เพื่อปกครองสังคมให้มีประสิทธิภาพ เช่น เพื่ออธิบายข้อมูลให้ประเทศชาติ ได้แก่ สำมะโนประชากร อากาศ สถิติสุขภาพ และสถิติแรงงาน หรือการใช้สารสนเทศเพื่อการดำเนินงานของรัฐ

5) เพื่อวัตถุประสงค์นานาชาติ เช่น การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม แลกเปลี่ยนทางด้าน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและแลกเปลี่ยนทางวิชาชีพอื่น ๆ

1.3 สมรรถนะของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาที่รู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในแต่ละประเทศต่างมีการกำหนด มาตรฐานการรู้สารสนเทศที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งมาตรฐานสมรรถนะการรู้สารสนเทศสำหรับ การศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศสหรัฐอเมริกา ที่พัฒนาขึ้นโดย Association of College and Research Libraries (2000) ซึ่งประกอบด้วย 5 มาตรฐาน ดังนี้

มาตรฐานที่ 1 สามารถกำหนดลักษณะและขอบเขตสารสนเทศที่ต้องการได้

มาตรฐานที่ 2 เข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

มาตรฐานที่ 3 สามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่คัดเลือกไว้กับความรู้เดิมที่มีอยู่

มาตรฐานที่ 4 ใช้สารสนเทศได้ตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในฐานะบุคคล หรือสมาชิกกลุ่ม

มาตรฐานที่ 5 เข้าใจประเด็นทางด้านเศรษฐกิจ กฎหมาย และสังคมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ สารสนเทศ รวมถึงการเข้าถึงและการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย

จากมาตรฐานการรู้สารสนเทศของสมาคมห้องสมุดมหาวิทยาลัยและวิจัยแห่งสหรัฐอเมริกา (ACRL, 2000) มุจรินทร์ ผลกล้า (2550 : 22) ได้สรุป ความสามารถในการรู้สารสนเทศของ นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาควรมีความสามารถ โดยมีขอบเขต ดังนี้

1. นักศึกษาสามารถกำหนดสารสนเทศที่ต้องการโดยสังเกตจากการรวมอภิปรายกลุ่ม ความสามารถในการกำหนดหัวข้อการศึกษาวิจัย การสำรวจแหล่งทรัพยากรสารสนเทศที่สอดคล้องกับ เรื่องที่ต้องการได้ รวมทั้งระบุประเภทและรูปแบบของแหล่งสารสนเทศที่ต้องการได้โดยสังเกตจาก

การ รู้จริงของสารสนเทศ รู้จักหมวดหมู่ รู้คุณค่าและความแตกต่างของสารสนเทศ บอกวัตถุประสงค์และเป้าหมายของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศได้

2. นักศึกษาสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพคือเลือกวิธีการที่เหมาะสมสำหรับการเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการกำหนดกลยุทธ์ในการสืบค้นได้มีวิธีการที่หลากหลายในการค้นคืนสารสนเทศแบบออนไลน์พร้อมทั้งต้องสรุปย่อ บันทึกสารสนเทศที่ค้นคืนได้

3. นักศึกษาสามารถประเมินผลสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศมาประยุกต์กับความรู้เดิมได้โดยสรุปสาระสำคัญของสารสนเทศ ที่รวบรวมได้ เลือกเกณฑ์ในการนำมาประเมินสารสนเทศได้พร้อมทั้ง สามารถตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่รวบรวมได้ตรงกับความต้องการหรือไม่

4. นักศึกษาสามารถใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพโดยการนำสารสนเทศที่รวบรวมได้มาสร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะส่งผลต่อความสำเร็จและความล้มเหลวในการใช้สารสนเทศที่ได้มา

2. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ

มีนักวิชาการหลายท่าน ได้ให้ความหมายของคำว่า การรู้เท่าทันสื่อ ไว้ดังนี้

Silverblatt & Eliceiri (1997: 48) นิยามความรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นทักษะการคิดแบบวิพากษ์ที่ทำให้ผู้รับสื่อสามารถแปลความหมายของข้อมูลที่ได้รับผ่านสื่อมวลชน และช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะการวินิจฉัยเนื้อหาของสื่อได้อย่างเป็นอิสระ

Potter (2014: 20) ผู้เขียนหนังสือ Media Literacy นิยามการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นมุมมองของบุคคลที่ก่อร่างขึ้นจาก 3 ส่วน ได้แก่ โครงสร้างความรู้ การใช้เครื่องมือและความตั้งใจในการเปิดรับสื่อและแปลความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยบุคคลผู้รู้เท่าทันสื่อจะใช้โครงสร้างความรู้ของตนเองในการตีความสาร ซึ่งเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ของผู้รู้เท่าทันสื่อคือ ทักษะ 7 ประการ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การประเมิน (Evaluation) การจำแนกกลุ่ม (Grouping) การใช้เหตุผลแบบอุปนัย (Induction) การใช้เหตุผลแบบนิรนัย (Deduction) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการสรุปสาระสำคัญ (Abstracting)

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (2556: 55) อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อคือ ทักษะหรือความสามารถในการใช้สื่ออย่างรู้ตัวและใช้สื่ออย่างตื่นตัวโดยขยายความการใช้สื่ออย่างรู้ตัวว่าเป็นความสามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ สามารถโต้ตอบได้อย่างมีสติและรู้ตัว รวมทั้งสามารถตั้งคำถามว่าสื่อผู้สร้างขึ้นได้อย่างไร ส่วนการใช้สื่ออย่างตื่นตัวเป็นการเปลี่ยนจากฝ่ายตั้งรับเป็นฝ่ายรุก โดยการแสวงหาข้อมูลข่าวสาร เข้าถึงสื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพรวมถึงสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

Yenjabok, et al. (n.p.) ได้อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึงการอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อการวิเคราะห์สื่อการตีความเนื้อหาของสื่อการประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อและสามารถสร้างสรรค์สื่อในแบบฉบับของตนเอง

สรุปได้ว่าการรู้เท่าทันสื่อ นั้น คือ ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงข้อมูล สารสนเทศ (Access) ที่ตนต้องการ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (Analysis) วิพากษ์ (Critical) มี การทำ

ความเข้าใจดีต่อเนื้อหาสารสนเทศ (Understand) ประเมินสารสนเทศ (Evaluate) และสามารถสร้างสรรค์/ผลิต (Create/produce) สารสนเทศ ในรูปแบบต่างๆ ภายใต้บริบทที่หลากหลาย

2.1 ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ

ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ นั้น ได้มีองค์กร นักวิชาการ และนักวิชาชีพทางด้านการรู้เท่าทันสื่อได้ให้คำจำกัดความ ดังนี้

ในการประชุม The National Leadership Conference on Media Literacy ซึ่งได้รับการสนับสนุนของสถาบันเอสปิน (Aspen Institute) เมื่อ ปี ค.ศ.1992 ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นการประชุมเพื่อที่จะหาแนวทางให้เข้าใจในหลักการที่ตรงกันเกี่ยวกับคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” (Media Literacy) ซึ่งผลของการประชุมครั้งนี้ ได้เห็นพ้องกันในการอธิบาย การรู้เท่าทันสื่อ ว่าเป็นความสามารถของพลเมืองในการเข้าถึง (Access) วิเคราะห์ (Analysis) และผลิต (Produce) ข้อมูลข่าวสารในหลากหลายรูปแบบเพื่อผลลัพธ์ที่เฉพาะเจาะจง

Hobbs ได้อธิบายความสามารถการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นการเข้าถึงสาร การวิเคราะห์สาร การประเมินสารและการใช้สารสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับความหมายที่ Wan & Cheng (2004: 2) ได้ระบุถึงความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ มี 4 ประการ ได้แก่

1) การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร (Access Information) คือ ทักษะในการอ่าน การหาแหล่งที่มา การเลือก และการจัดการข้อมูลข่าวสารจากแหล่งข้อมูลที่มีความหลากหลาย เช่น สิ่งพิมพ์ วิทยุ และอินเทอร์เน็ต

2) การวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร (Analyze Information) คือ การวิเคราะห์และการสำรวจว่าเนื้อหาสารถูกสร้างอย่างไร การวิเคราะห์นี้ต้องอาศัยทักษะต่างๆ เช่น การใช้ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ การตัดสินใจชนิดของผลงาน การอนุมานเหตุและผล การระบุจุดประสงค์ของผู้เขียน การรู้ถึงบริบทด้านสังคม การเมือง ประวัติศาสตร์ความงามของศิลปะของข้อมูลข่าวสาร

3) การประเมินข้อมูลข่าวสาร (Evaluate Information) คือ การประเมินเนื้อหาของสื่อโดยใช้หลักคุณธรรม จริยธรรม และประชาธิปไตยของตน รวมถึงทักษะอื่นๆ เช่น การตัดสินใจที่มีประโยชน์ของสารการใช้ความรู้ที่มีมาก่อนมาแปลความหมายผลงานการระบุคุณค่าของสาร และการชื่นชมคุณภาพทางศิลปะของผลงาน

4) การสื่อสารข้อมูลข่าวสาร (Communicate Information) คือ การแสดงความเห็นหรือการสร้างสารของตนเองโดยใช้เครื่องมือและสื่อต่างๆ ที่มีความหลากหลาย รวมถึงการอ่าน การเขียน การพูด การเข้าใจผู้ชมผู้ฟัง การใช้สัญลักษณ์ในการแสดงความหมายในการติดต่อสื่อสาร การจัดการความคิดต่างๆ และการจับความสนใจของผู้ชมผู้ฟัง ซึ่งจะใช้ทักษะ เช่น การติดต่อการทบทวนแก้ไข และการสร้างสารกับเครื่องมือและสื่อที่มีหลากหลาย

Buckingham et al. (2005) ได้สรุป ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อไว้ในรายงานเรื่อง “The Media Literacy of Children and Young People” ซึ่งนำเสนอต่อออฟคอม (Ofcom) ไว้ว่าประกอบด้วยทักษะ 3 ด้าน ซึ่งสามารถสรุปใจความสำคัญ ได้ดังนี้

1) การเข้าถึง (Access) หมายถึง ความสามารถในการแสวงหาเนื้อหาของสื่อที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้รับสารเอง ความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีความสามารถใช้เครื่องมืออุปกรณ์เทคโนโลยีในการสื่อสารเพื่อค้นหาสารที่ต้องการ

2) การเข้าใจ (Understand) หมายถึง ความสามารถในการตีความ (Interpret) ประเมินค่า (Evaluate) ตระหนักรู้และเข้าใจในภาษาของสื่อ เช่น รู้ว่าอะไรคือภาพตัวแทน (Representative) ที่สื่อสร้างขึ้น อะไรคือความจริง (Reality) การรู้กลวิธีในการชักจูงใจในโฆษณาการมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโลกเพิ่มมากขึ้น การรู้จักควบคุมอารมณ์อันเป็นผลจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในสื่อ สามารถตัดสินคุณค่าของสื่ออย่างวิพากษ์เมื่อพบเนื้อหาสื่อที่ไม่เหมาะสม อย่างเนื้อหาสื่อที่เต็มไปด้วยความรุนแรง และความสามารถในการเข้าถึงสุนทรียศาสตร์ของสื่อแต่ละชนิด

3) การสร้างสรรค์ (Create) หมายถึง ความสามารถในการใช้เครื่องมือในการสื่อสาร ความสามารถในการผลิตสื่อวิทยุโทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง ตลอดจนสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบต่างๆ เพื่อแสดงออกถึงความเป็นตัวตน ความคิดเห็นของตนเอง ประสบการณ์ในการผลิตความสามารถในการเข้าถึงและจัดการกับเทคโนโลยี

สรุปได้ว่า ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ คือ ชุดของความสามารถของบุคคล อันประกอบด้วย ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ ข้อมูลและสารสนเทศ โดยใช้เครื่องมือ เทคนิคและวิธีการที่เหมาะสม ความสามารถในการประเมินคุณค่า ความน่าเชื่อถือของสื่อ และความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อใหม่ อย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย

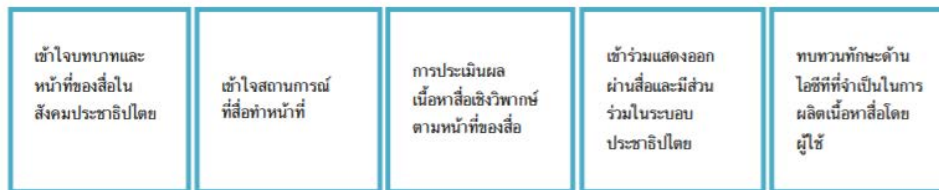
3. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

ในส่วนของความหมายและแนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy) ผู้วิจัยขอเสนอเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ และการวัดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

3.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

จากแนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ มีนักวิชาการหลายท่าน นำ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ไปบูรณาการรวมกับ การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) โดย Tyner (1998) ได้เสนอแนวคิดที่ร่วมกันของ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) รวมกับ การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) ว่าเป็น การรวมสื่อหลายรูปแบบ มีการสอนตั้งคำถามเกี่ยวกับสารสนเทศ หรือ ข้อความที่ได้รับจากแหล่งต่าง ๆ เป็นการกระตุ้นให้มีความรับผิดชอบ จริยธรรมต่อการใช้สื่อและเทคโนโลยี แลเห็นคุณค่าของการบริโภคและผลิตสื่อเช่นเดียวกันทั้งสื่อและสารสนเทศ ส่วน UNESCO (2004) ได้รวมการรู้สารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อเข้าด้วยกัน ว่าเป็นทักษะความสามารถในการรับรู้เชิงตระหนัก การประเมินและการใช้สื่อและสารสนเทศ ทั้งในด้านการทำงานและชีวิตประจำวัน และเรียกว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Technology) ซึ่งมีหลักการสำคัญ ๆ ร่วมกันที่สามารถนำไปใช้ได้ร่วมกัน และใช้ได้กับสื่อและสารสนเทศเกือบทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นสื่อ หรือ แหล่งสารสนเทศจากแหล่งใด ๆ ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศนวัสดุ และสื่อใหม่ประเภทต่าง ๆ เช่น สื่อดิจิทัล สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อเกมคอมพิวเตอร์ สื่อโทรศัพท์มือถือและสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ทั้งนี้เป็นเพราะทั้งการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศนั้น จะต้องทำการศึกษาผ่าน องค์ประกอบสำคัญ ๆ ต่าง ๆ ของสื่อ ได้แก่ ตัวอักษร เนื้อหา สัญลักษณ์ ส่วนการรู้สารสนเทศนั้น จะต้องทำการศึกษาผ่านองค์ประกอบของสารสนเทศ คือ ข้อมูลสารสนเทศ เนื้อหา และวัจนภาษา (พรทิพย์ เย็นจะบกและ น้ำทิพย์ วิภาวิน, 2554)

จะเห็นได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ จะมีความสัมพันธ์กันในด้านขององค์ประกอบ ดังแสดงให้เห็นในภาพที่ 2-1 และ ภาพที่ 2-2



ภาพที่ 2-1 การรู้เท่าทันสื่อ
(ที่มา : อุษา บิ๊กกินส์ : ออนไลน์)



ภาพที่ 2-2 การรู้เท่าทันสารสนเทศ
(ที่มา : อุษา บิ๊กกินส์ : ออนไลน์)

ในด้านการให้ความหมายของคำว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ได้มีองค์กร นักวิชาการ ทั้งในและต่างประเทศ ได้ให้ความหมายไว้หลายท่าน พรทิพย์ เย็นจะบก (2545) ได้ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจวิธีการทำงานของสื่อ วิธีที่สื่อสร้างความหมาย วิธีใช้สื่อและวิธีประเมินข้อมูลข่าวสารที่สื่อนำเสนอ Moore (2008) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศว่า เป็นการรวมของสมรรถนะ 5 ด้าน (5Cs) คือ ความเข้าใจ (comprehensive) ความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การตระหนักรู้ข้ามวัฒนธรรม (Cross cultural awareness) และ ความเป็นพลเมือง (Citizenship) นอกจากนี้ น้ำทิพย์ วิภาวิน (2554) ได้อธิบายว่า การรู้เท่าสื่อและสารสนเทศ คือ การปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน โดยการกำหนดสารสนเทศที่ต้องการ การค้นหาสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้แหล่งข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ได้ ทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งอื่น ๆ ให้เป็นไปตามความต้องการและสนับสนุนความต้องการของบุคคล ชุมชน และสังคมเศรษฐกิจของชาติ ส่วนองค์กร UNESCO ได้ให้ความหมาย การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ คือ การตระหนักถึงความสำคัญของการระบุแหล่ง การประเมินคุณค่าของสารสนเทศ เข้าใจถึงหน้าที่ของสื่อ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารเพื่อการถ่ายทอดความเป็นตัวตน

กล่าวโดยสรุป การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ หมายถึง ความสามารถของตัวบุคคลในการ กำหนดความต้องการ การใช้เทคนิคและเครื่องมือในการเข้าถึง การใช้ การวิเคราะห์และการประเมินคุณค่าของสื่อและสารสนเทศได้ รวมไปถึงความสามารถในการประมวลผลความรู้ที่ได้จากสื่อและสารสนเทศที่สืบค้นนั้น มาสร้างใหม่ในรูปแบบที่สร้างสรรค์ ถูกต้องตามหลักจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย

3.2 การวัดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

จากกรอบการจัดเก็บและประเมินการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy Assessment Framework) ของ UNESCO ได้กำหนดตัวชี้วัด จำนวน 3 ตัวชี้วัด ประกอบด้วย การเข้าถึง (Access) การประเมิน (Evaluation) และ การสร้างสรรค์(Creation) ซึ่งเป็น สมรรถนะที่สำคัญของประชากรในสังคมดิจิทัล ซึ่งมีการจัดแบ่งตัวชี้วัด 3 ตัวชี้วัดหลัก และมีตัวชี้วัดย่อย จำนวน 9 องค์ประกอบแสดงรายละเอียด แต่ละตัวชี้วัดได้ดังนี้

ตัวชี้วัดหลักที่ 1: การเข้าถึง การเข้าถึง หมายถึง บุคคลสามารถค้นหาและเข้าถึงเนื้อหา ข้อมูลและสารสนเทศที่ต้องการได้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตัวชี้วัดย่อย ได้แก่ การนิยาม การค้นหา การเข้าถึง การค้นคืน

1) การนิยาม หมายถึง บุคคลสามารถกำหนดความต้องการ ข้อมูลและสารสนเทศที่ต้องการรับรู้ได้ และกำหนดรูปแบบ วิธีการ เครื่องมือ กระบวนการต่างๆ เพื่อค้นหาและเข้าถึงข้อมูล และ สารสนเทศที่ต้องการรับรู้ได้

2) การค้นหา/ระบุตำแหน่ง หมายถึง บุคคลสามารถค้นหา เนื้อหาและแหล่งที่มาของข้อมูลและสารสนเทศได้

3) การเข้าถึง (เนื้อหาสื่อ) หมายถึง บุคคลสามารถเข้าถึง ข้อมูลและเนื้อหาที่จำเป็นสำหรับตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างมีประสิทธิภาพ และถูกต้องตามจริยธรรม รวมถึงตามข้อตกลง ของผู้ให้บริการสื่อและข้อมูล

4) การค้นคืน/ถือครอง หมายถึง บุคคลสามารถเรียกค้นคืนและเก็บรักษาข้อมูลและเนื้อหาสื่อไว้ได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ด้วยเทคนิควิธีการและเครื่องมือที่หลากหลายได้

ตัวชี้วัดหลักที่ 2: การประเมินการประเมิน หมายถึง บุคคลสามารถเข้าใจ ประเมินผล และประเมินคุณค่าข้อมูลสื่อและสารสนเทศได้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตัวชี้วัดย่อย ได้แก่ การเข้าใจ การประเมินผล ประเมินคุณค่าและการจัดการระบบ

1) การเข้าใจ หมายถึง บุคคลสามารถเข้าใจความสำคัญของผู้ให้บริการข้อมูลสื่อและสารสนเทศต่อสังคม

2) การประเมินผล หมายถึง บุคคลสามารถประเมินผลวิเคราะห์ เปรียบเทียบ เรียบเรียง เชื่อมโยง และประยุกต์ใช้เกณฑ์เบื้องต้น เพื่อประเมินผลข้อมูลและสารสนเทศที่ได้รับและแหล่งที่มาของข้อมูล รวมถึงผู้ให้บริการข้อมูลและสารสนเทศในสังคมได้

3) การประเมินคุณค่า หมายถึง บุคคลสามารถประเมินคุณค่าและตรวจสอบความน่าเชื่อถือข้อมูลสื่อและสารสนเทศที่ได้รับรวบรวมได้และแหล่งที่มา รวมถึงผู้ให้บริการข้อมูลและสารสนเทศในสังคมได้

4) การจัดระบบ หมายถึง บุคคลสามารถสังเคราะห์ และจัดการข้อมูลสื่อและสารสนเทศที่รวบรวมได้

ตัวชี้วัดหลักที่ 3: การสร้างสรรค์ หมายถึง บุคคลสามารถสร้าง ใช้ประโยชน์และติดตามข้อมูลสื่อและสารสนเทศได้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตัวชี้วัดย่อย ได้แก่ การสร้าง การติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วม และการติดตามและควบคุม

1) การสร้าง หมายถึง บุคคลสามารถสร้างและผลิตข้อมูลสารสนเทศใหม่ หรือเนื้อหาสื่อใหม่ หรือความรู้ใหม่ เพื่อจุดประสงค์เฉพาะเจาะจงใดๆ หนึ่งได้ อย่างมีนวัตกรรมมีจริยธรรม และสร้างสรรค์

2) การสื่อสาร (เนื้อหาสื่อ) หมายถึง บุคคลสามารถสื่อสารข้อมูลสารสนเทศ เนื้อหาสื่อ และความรู้ ได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย มีจริยธรรม และมีประสิทธิภาพด้วยการใช้ช่องทางและเครื่องมือที่เหมาะสม

3) การมีส่วนร่วม หมายถึง บุคคลสามารถมีส่วนร่วมกับผู้ให้บริการสื่อและสารสนเทศ เพื่อแสดงความคิดเห็นที่มีความเคารพซึ่งกันและกัน ยอมรับความแตกต่างทางความคิดหรือมุมมองอย่างมีประชาธิปไตย ด้วยวิธีการที่หลากหลาย มีจริยธรรมมีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิผล

4) การติดตามและควบคุม หมายถึง บุคคลสามารถติดตามผลกระทบของสื่อ สารสนเทศ และความรู้ที่ถูกสร้างและเผยแพร่ไปแล้วได้ รวมถึงติดตามผลกระทบสื่อและสารสนเทศ และความรู้ของผู้ให้บริการอื่น ๆ ด้วย



ภาพที่ 2-3 ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศตามกรอบของ UNESCO
(ที่มา : <https://www.milsurvey.org>)

4. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ปัจจุบันในสถาบันการศึกษาได้มีการส่งเสริมให้มีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในห้องเรียนมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต หรือเรียนรู้จากวิดีโอทัศน์และซีดีรอม สื่ออิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้เป็นอีกมิติหนึ่งในการสร้างองค์ความรู้ ช่วยเปิดโลกทัศน์ให้ผู้เรียนได้สังเกตและ

เรียนรู้จากสถานการณ์หลากหลาย มีรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ และมักออกแบบมาเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน

4.1 ความหมายของสื่อดิจิทัล

ความหมายของ สื่อดิจิทัล นั้น ได้มีองค์กร นักวิชาการ และนักวิชาชีพทางด้านการการผลิตสื่อ ได้ให้คำจำกัดความ ดังนี้

ไพฑูรย์ มะณู (2559) ได้อธิบายว่า สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ สื่อสารทางออนไลน์ หรือ ตัวกลางที่ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่นำเอาข้อความ กราฟิกภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตามกระบวนการ และวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตรงกับวัตถุประสงค์ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล แยกแยะระหว่าง "0" กับ "1" ในการแสดงข้อมูล

4.2 องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลเบื้องต้นจึงน่าจะเป็นอย่างเดียวกันกับองค์ประกอบเบื้องต้นของ มัลติมีเดียด้วย ซึ่งมักประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิด ดังนี้ (ไพฑูรย์ มะณู : 2559)

1) ข้อความ เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่นำเสนอ ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบัน มีหลายรูปแบบ ได้แก่

1.1) ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วยโปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส เช่น ASCII

1.2) ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว (เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกนด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ (Image) 1 ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพ เป็นข้อความปกติได้ โดยอาศัยโปรแกรม OCR ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้

1.3) ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิคการลิงก์ หรือเชื่อมข้อความไปยังข้อความ หรือจุดอื่นๆ ได้

2) เสียง ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบ มาโดยเฉพาะสำหรับทางด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาใน การนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนี้เกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ชมมากกว่าข้อความหรือภาพหนึ่งดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าเสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดีดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

3) ภาพนิ่ง เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

4) ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า

5) วิดีโอ เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัล สามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบมัลติมีเดียก็คือ การสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการนำเสนอวิดีโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Real-Time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพต่อวินาที (Frame/Second) ถ้าหากการประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่านกระบวนการบีบอัดขนาดของสัญญาณมาก่อน การนำเสนอภาพเพียง 1 นาทีอาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งจะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินขนาดและมีประสิทธิภาพในการทำงานที่ด้อยลงนั่นเอง

4.3 ประเภทของสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล ที่นิยมใช้และพบเห็นได้บ่อย แบ่งออกได้ 4 ประเภท ดังนี้ (พิสิษฐ์ ฌอน บัวกนก : 2554)

1) CD Training คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ที่ใช้ในการสอนการใช้งาน จะเป็นการสอนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น การสอนใช้โปรแกรม Microsoft Word เป็นต้น นอกจากนี้ CD Training ยังครอบคลุมไปถึงเรื่องการสอนการทำงานของโปรแกรมต่าง ๆ จะใช้เป็นการสาธิตการทำงานของโปรแกรม เป็นต้น

2) CD Presentation คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ที่ใช้สำหรับการนำเสนอ ในสถานที่ต่าง ๆ เช่น การนำเสนอข้อมูลในที่ประชุม นำเสนอข้อมูลบริษัท ที่เรียกว่า Company Profile

3) VCD/DVD คือ การสร้างสื่อในลักษณะที่เป็น CD ภาพยนตร์ ที่มีการตัดต่อภาพยนตร์ต่าง ๆ ในลักษณะที่เป็น Movie Clip แล้วนำมาจัดเรียงต่อกันเป็นภาพยนตร์ 1 เรื่อง เป็นต้น

4) E-book และ E-document คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะหนังสือ

อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสามารถอ่านได้ง่าย ๆ โดยการแปลงไฟล์เอกสารต่าง ๆ เป็น Webpage หรือ เป็น PDF และยังสามารถสร้างโดยใช้โปรแกรม Software อาทิ Desktop Author, Flip album, I love Library เป็นต้น

4.4 กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล

ฟิลิกส์ ฌอน บัวกนก (2554) ได้อธิบายกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล ว่า ในการผลิตสื่อดิจิทัล ผู้ดำเนินงานต้องทราบขอบเขตการทำงานเพื่อใช้ประกอบการวางแผนและการจัดการของสื่อนั้น ๆ ซึ่งกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนกำหนดแนวทางในการผลิตสื่อทั้งหมด ซึ่งแบ่งได้ 3 ขั้นตอน คือ

1.1) การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและ รูปแบบรายการ

1.2) การเขียนบท

1.3) การวางแผนก่อนถ่ายทำ

2) ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการถ่ายทำ ซึ่งได้แก่ การแสดง การกำกับรายการ การบันทึกภาพและเสียง ตามสถานที่ที่ปรากฏในบทที่เขียนขึ้น เป็นต้น

3) ขั้นหลังการผลิต (Post-production) ขั้นหลังการผลิต เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการผลิตวิดีโอ ขั้นตอนนี้เป็นการตัดต่อภาพและเสียง การลดเสียงบรรยายเพิ่มเติม การใส่เทคนิคด้านภาพ (Special effect) เป็นเทคนิคด้านเสียง (Sound effect) รวมถึงการเผยแพร่สู่มวลชน (Distribution) และการประเมินผล (Evaluation) ที่เกิดขึ้นจากการเผยแพร่สื่อวิดีโอด้วย

4) ขั้นนำเผยแพร่ (Distribution) ขั้นนำเผยแพร่ หรือ ขั้นการนำสู่สาธารณะ จำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ

4.1) แบบ Online คือ แบบแสดงสถานะเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4.2) แบบ Offline คือ การนำเสนอสื่อดิจิทัล โดยไม่ได้เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เช่น ซีดี ดีวีดี เป็นต้น

5. การจัดการเรียนการสอนรายวิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

การสอน การรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ มีทั้งการสอนสารสนเทศแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

การสอนการรู้สารสนเทศ อย่างไม่เป็นทางการ ได้แก่ การจัดอบรมสอนการใช้ห้องสมุด การอบรมการสืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ การจัดทำแผนปฏิบัติการสืบค้นจาก OPAC และ ฐานข้อมูลออนไลน์ที่ห้องสมุดให้บริการ ฐานข้อมูลออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ของห้องสมุด เป็นต้น

การสอนการรู้สารสนเทศ อย่างเป็นทางการ ได้แก่ การสอนในรายวิชาต่าง ๆ เช่น วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร และ สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา GEHU104 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ (Information for Learning) มีสาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เป็นผู้รับผิดชอบ

4.1 ลักษณะของรายวิชา

วิชา GEHU104 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ จำนวน 3 หน่วยกิต เป็นรายวิชาเลือกเสรีของหลักสูตร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มีรายละเอียดของเนื้อหาวิชา ดังนี้

1) คำอธิบายรายวิชา GEHU104 3(3-0-6) จำนวน 3 หน่วยกิต

ความหมาย ความสำคัญของสารสนเทศ การเรียนรู้สารสนเทศ สังคมสารสนเทศ แหล่งเรียนรู้และทรัพยากรสารสนเทศ จริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ การใช้สารสนเทศเพื่อเลือกใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม การศึกษาค้นคว้าสารสนเทศ กลยุทธ์และกระบวนการสืบค้นสารสนเทศ ด้วยตนเองโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนการอ้างอิง การเขียนรายการบรรณานุกรม การเรียบเรียงการเขียนและนำเสนอข้อมูล สารสนเทศด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลายและถูกต้องตามมาตรฐานสากล เพื่อผู้เรียนได้พัฒนาความรู้และทักษะในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และสามารถนำสารสนเทศจากการสืบค้นไปประยุกต์ใช้ในการทำรายงาน การวิจัย สารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

2) จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ทรัพยากรและรู้แหล่งสารสนเทศที่เหมาะสม มีทักษะในการศึกษาค้นคว้าและการสืบค้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียน การทำงาน รวมถึงการประกอบอาชีพ

3) วิธีการสอน

- 3.1) บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง ทำแบบฝึกและปฏิบัติ
- 3.2) อภิปรายกลุ่ม
- 3.3) กำหนดให้นักศึกษาค้นคว้าและสืบค้นสารสนเทศด้วยตนเอง

4) วิธีการประเมินผล

4.1) พฤติกรรมการเข้าเรียน และการส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้ และตรงเวลา

4.2) ประเมินผลการศึกษาค้นคว้าและสืบค้นสารสนเทศด้วยตนเอง โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสื่ออินเทอร์เน็ต

4.3) ประเมินผลการเขียนเอกสารอ้างอิงและบรรณานุกรมในรูปแบบที่ถูกต้อง

4.4) ประเมินผลการเรียบเรียงเขียนรายงานที่มอบหมายได้ถูกต้องตามรูปแบบ

5) ความรู้ที่ต้องได้รับ

5.1) มีความรู้ในเรื่องสารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้า สามารถสืบค้นสารสนเทศโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่ออินเทอร์เน็ต สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

5.2) มีทักษะในการเขียนเรียบเรียงรายงานทางวิชาการ ตลอดจนสามารถเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรมได้ถูกต้อง

5.3) มีความเข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรมในการสารสนเทศที่ถูกต้องและเหมาะสม

5.4) มีความรู้เกี่ยวกับประเภทของหนังสืออ้างอิง การใช้ประโยชน์หนังสืออ้างอิง แต่ละประเภท

5.5) มีความรู้เรื่องประเภทของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ ประเภทการจัดหมวดหมู่ทรัพยากร และการเข้าถึงแหล่งทรัพยากรแต่ละประเภท

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562) ได้ศึกษา สถานภาพ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562 ตามกรอบการประเมินในระดับสากล ของ UNESCO ให้ได้ข้อมูลที่เป็นตัวแทนสะท้อนถึงสถานะปัจจุบันของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ในระดับประเทศ ระดับภูมิภาค และจังหวัด โดยผลการสำรวจตัวแทนประชากรไทย จำนวน 12,374 คน ครอบคลุม 77 จังหวัดทั่วประเทศ

ผลการสำรวจสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศไทย พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศไทย 68.10 คะแนน และการเข้าใจดิจิทัลมีคะแนนเฉลี่ย 63.70 คะแนน โดยมีพฤติกรรมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลและการเปิดรับสื่อและสารสนเทศ ที่สะท้อนต่อตัวชี้วัดต่างๆ ประกอบด้วย ประชากรมีการบริโภคสื่อและสารสนเทศผ่านอุปกรณ์สมาร์ตโฟน มากถึง ร้อยละ 99.40 ประชากรส่วนใหญ่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุด วันละ 3-4 ชั่วโมง มากถึงร้อยละ 25.38 โดยจะใช้งานอินเทอร์เน็ตแบบจ่ายค่าบริการจำนวนมากถึง ร้อยละ 85.89 และใช้งานเฉพาะอินเทอร์เน็ตแบบไม่มีค่าบริการเพียงอย่างเดียว ร้อยละ 14.11 มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเปิดรับสื่อผ่านแหล่งที่มาชนิดต่าง ๆ 3 อันดับสูงสุด คือ สื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ และโทรทัศน์ดิจิทัล ซึ่งมีการนำสื่อจากช่องทางอินเทอร์เน็ตไปใช้ในการพัฒนาตนเอง การดำเนินชีวิตประจำวัน และการพัฒนาอาชีพ

ผลการสำรวจจำแนกเป็นรายจังหวัด ซึ่งผลการสำรวจประชาชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ เมื่อพิจารณาจากดัชนีชี้วัดการเข้าใจดิจิทัล (DL) พบว่า คะแนนรวมทั้งหมดที่ได้อยู่ในช่วงคะแนนระดับพื้นฐาน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า สมรรถนะที่คะแนนอยู่ในระดับปรับปรุง คือ ความสามารถในการประเมินสถานการณ์และพฤติกรรมที่เป็นการหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ตซึ่ง อาจจะเป็นภัยต่อตนเองได้ เช่น การหลอกลวงเพื่อทำธุรกรรมทางอินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทันกลลวงของมิจฉาชีพ นอกจากนี้ยังพบว่า ประชาชนยังไม่ทราบว่าการหลอกลวงใด ถือว่าเป็นการกระทำผิดกฎหมายพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ปี พ.ศ.2560 และอาจจะยังไม่เท่าทันกฎหมายลิขสิทธิ์ ขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล รวมทั้งกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ถูกต้อง

ด้านผลการสำรวจ สถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (MIL) พบว่า คะแนนรวมทั้งหมดที่ได้อยู่ในช่วง คะแนนระดับพื้นฐาน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านตามสมรรถนะหลักทั้งสามด้าน พบว่า สมรรถนะหลัก ที่อยู่ในระดับดี กล่าวคือ ประชาชนจังหวัดเพชรบูรณ์สามารถประเมินและสร้างสื่อสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม และสมรรถนะที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ การประเมินคุณค่า หมายถึง ประชาชนยังไม่สามารถประเมินคุณค่าและการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งสารสนเทศ การประเมินความน่าเชื่อถือของผู้เขียน ความทันสมัยของสารสนเทศ

กฤษฎพร ประสิทธิ์วิเศษ (2561) งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร (information exposure behavior) การรู้ทันสื่อ (media literacy) การรู้ทันตนเอง (self-awareness) ในสื่อสังคมออนไลน์และศึกษาปัจจัยด้าน ลักษณะทางประชากร การรู้ทันสื่อ การรู้ทันตนเองที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ซึ่งเป็นการวิจัยแบบผสมทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ มีกลุ่มตัวอย่างเป็น นักศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1-4 ในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งการวิจัยเชิงปริมาณวิเคราะห์ผลโดยใช้ สถิติเชิงพรรณนและทดสอบสมมติฐาน ด้วยการวิเคราะห์การถดถอย ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์ โดยการสรุปตามประเด็นที่ได้มีการกำหนดไว้ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่เปิดรับข้อมูลข่าวสารทุกวัน มีการ ใช้เฟซบุ๊กมากที่สุด และ ทวิตเตอร์น้อยที่สุด เปิดรับเนื้อหาประเภทภาพยนตร์และเพลง โดยรูปแบบการใช้ งานจะเน้นการสนทนา (chat) การฟังเพลง ดูหนังและชอบแสดงความคิดเห็น (comment)และกดไลค์(click like) โดยมีเหตุผลในการใช้เพื่อความบันเทิงและความคาดหวังเกี่ยวกับความเร็วในการใช้สื่อเป็นเครื่อง มือในการสื่อสารส่วนความคิดเห็นที่มีต่อด้านพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก ในขณะที่ ความคิดเห็นด้านการรู้ทันสื่อและการประเมินตนเองด้านการรู้ทันตนเองอยู่ในระดับ ปานกลางสำหรับผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ปัจจัยลักษณะทางประชากรสามารถพยากรณ์พฤติกรรม การเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ปัจจัยการรู้ทันสื่อไม่สามารถ พยากรณ์พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในขณะที่ ปัจจัยการรู้ทันตนเองสามารถ พยากรณ์พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เยาวภา บัวเวช และ มารีชา สุจิตวนิช (2558) ศึกษาเกี่ยวกับ การรู้เท่าทันสื่อ : ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เพื่อศึกษาประโยชน์ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาและ ศึกษาการนำไปใช้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา ประชากรของการวิจัย คือ นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่เรียนเกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันสื่อ” จำนวน 86 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม 1 ชุด ที่สร้างและพัฒนาขึ้นตามกรอบแนวคิดของการวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สถิติที่ใช้ในงานวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.84 อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 88.38 ความเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.45 อยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 86.63 และ ประโยชน์ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.23$, S.D. = 0.46) ส่วนการนำไปใช้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.45)

ปกรณ์ ประจันบาน และ อนุชา กอนพ่วง (2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จำนวน 1,100 คน ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) เครื่องมือเป็นแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 2 แบบ ได้แก่ แบบทดสอบสถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ รวม 50 ข้อ วิเคราะห์ ข้อมูลโดยหาค่าความยาก (Difficulty) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ค่าความเที่ยง (Reliability) และค่าคะแนนมาตรฐานที่แบบการแจกแจงปกติ (Normal Distribution T - Score) และคะแนนมาตรฐานซี (Z - Score) ผลการวิจัยพบว่า แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาจำแนกออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 แบบประเมิน มาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ และชุดที่ 2 ข้อสอบสถานการณ์ จำนวน 25 ข้อ รวม 50 ข้อ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยมีความตรงเชิงเนื้อหาทุกข้อ ผ่านการทดลองใช้กับนักเรียนเพื่อหาค่าความยาก อำนาจจำแนก และความเที่ยง พบว่า มีค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ทุกข้อ มีค่าความเที่ยงในระดับสูง และสร้างเกณฑ์การประเมินผล 4 ระดับ ได้แก่ ระดับดีมาก ระดับดี ระดับพอใช้ และระดับปรับปรุง

อพัชชา ช้างขวัญยืน (2561) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียนรายวิชา 001226 วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล จำนวน 170 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ ข้อมูลเบื้องต้นของนิสิต, พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า นิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่บ้าน/หอพัก ซึ่งมีประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่า 4 ปี โดยนิสิตเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์โดยเฉลี่ย 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง สื่อสังคมออนไลน์ที่นิสิตเข้าใช้งานบ่อย คือ Facebook โดยนิสิตใช้ Smartphone ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์และใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความเพลิดเพลินบันเทิง เช่น ดูหนัง, ฟังเพลง, เล่นเกมออนไลน์ ด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=3.79$, $SD.= 04$)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษา เรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ มีวิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงสำรวจ พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศและแบบประเมิน ความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

ระยะที่ 2 การวิจัยเชิงคุณภาพ การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

การดำเนินการวิจัย ระยะที่ 1

3.1 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการ เก็บรวบรวมข้อมูล

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา GEHU104 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 421 คน จาก 12 หมู่เรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling โดยคัดเลือกจาก นักศึกษา 5 หมู่เรียน จาก 5 คณะวิชา ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยี อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีการเกษตร คณะครุศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ และ คณะมนุษยศาสตร์ รวมจำนวน 273 คน (จากสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2561) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3-1 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

คณะวิชา	จำนวนนักศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	45
คณะครุศาสตร์	68
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	12
คณะวิทยาการจัดการ	82
คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	29
รวม	273

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยใช้แบบสอบถามที่พัฒนาจากแบบสำรวจการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศ ไทย พ.ศ. 2562 โดยแบบสอบถามประกอบด้วยเนื้อหา 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ คณะ ชั้นปีที่ศึกษา และประสบการณ์ในการเรียนวิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศของนักศึกษา

ตอนที่ 3 แบบประเมินความรู้ ความสามารถของนักศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ จำแนกออกเป็น 3 ด้าน รวม 23 ข้อ ลักษณะคำถามเป็นแบบระดับความคิดเห็น 5 ระดับ (Rating Scale)

1 หมายถึง น้อยที่สุด

2 หมายถึง น้อย

3 หมายถึง ปานกลาง

4 หมายถึง มาก

5 หมายถึง มากที่สุด

3.3.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้แบบประเมินคุณภาพของสื่อ โดยจำแนกเป็นด้านเนื้อหา และด้านสื่อดิจิทัล

3.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีวิจัย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามเพื่อวัดระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา

3.4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อคิดที่ได้ทั้งหมดไปสร้างเครื่องมือตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบเครื่องมือ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย รวมจำนวน 3 คน จากนั้นจะเลือกข้อคำถามที่มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.50 - 1.00 มาสร้างเป็นแบบสอบถามวัดระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ซึ่งมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1) จัดทำแบบสำรวจรายการ (Check List)

2) ผู้วิจัยส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ชัดเจน ด้านเนื้อหาซึ่งจะเป็นข้อมูลที่ใช้สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของเยาวชนและนำมาพิจารณาความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง โดยใช้ดัชนีค่าความสอดคล้อง (IOC) จากนั้นนำคำตอบของผู้เชี่ยวชาญมาแปลงเป็นคะแนน ดังนี้

มีความเห็นว่า	สอดคล้อง	กำหนดเป็น	+1
มีความเห็นว่า	ไม่แน่ใจ	กำหนดเป็น	0
มีความเห็นว่า	ไม่สอดคล้อง	กำหนดเป็น	-1

จากนั้นนำมาแทนค่าในสูตรหาดัชนีความสอดคล้อง(Index of Consistency) (สำเร็จ บุญเรืองรัตน์, 2529, 95) ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อจากสูตร

$$IOC = \sum R/N$$

เมื่อ IOC	หมายถึง	ดัชนีความสอดคล้อง
$\sum R$	หมายถึง	คะแนนความคิดเห็น
N	หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

นำผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 0.50 – 1.00 ขึ้นไปมาสร้างแบบสอบถามเพื่อวัดระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา

3.4.2 การวิจัยเชิงปริมาณ

การวิจัยเชิงปริมาณใช้แบบสอบถามเพื่อวัดระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1) การเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจะนำแบบสอบถามไปให้ผู้แจกแบบสอบถามให้เป็นผู้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาส่งให้ผู้วิจัย

2) การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามวัดความรู้ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษาโดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1) ศึกษาจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2) สร้างแบบสอบถาม

2.3) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.4) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบกับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับ กลุ่มตัวอย่าง และนำมา หาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจทั้งฉบับ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

3) การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำมาพิจารณาว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศประเด็นใด ที่นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจน้อย และควรนำมาผลิตสื่อดิจิทัลมากที่สุด โดยมีเกณฑ์การแปรผลค่าเฉลี่ยแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50	หมายถึง	ไม่มีความรู้ในประเด็นนี้เลย

นำผลที่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า 3.51 มาใช้สร้างโครงสร้างข้อดีจิตัลเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

- 1) ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้จากการศึกษาเอกสาร เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลด้านเนื้อหาเกี่ยวกับระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา
- 2) ข้อมูลเชิงปริมาณ
 - 2.1) ข้อมูลเกี่ยวกับระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษาที่ได้จากแบบสอบถามใช้ ใช้วิธีการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 - 2.2) การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา ของครอนบาค โดยใช้สูตรคำนวณ ดังนี้

เมื่อ	แทน	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
K	แทน	จำนวนข้อของเครื่องมือวัด
แทน	ผลรวมของความแปรปรวนของแต่ละข้อ	
	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวม

3.4.4 วิธีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างแบบสอบถาม
2. รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม โดยนำมาประยุกต์ให้ครอบคลุมขอบเขตการวิจัยตามกรอบแนวคิด
3. นำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา
4. วิเคราะห์ความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน เกี่ยวกับความตรงของเนื้อหาว่าเนื้อหาสาระในเครื่องมือที่สร้างขึ้น ครอบคลุมเรื่องที่ท้าวิจัยเพียงใด โดยคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของคำถามกับลักษณะเฉพาะกลุ่มพฤติกรรม
5. รวบรวมข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิ นำมาปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะ ให้ถูกต้อง
6. นำแบบสอบถามที่ได้ไปทดลองใช้ (try out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (reliability)
7. นำผลที่ได้มาพิจารณา ปรับปรุงและจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล จะแจกแบบสอบถามไปยังนักศึกษาแต่ละหมู่เรียนโดยเลือกจากนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ 5 หมู่เรียน จากคณะที่แตกต่างกัน ดำเนินการเก็บข้อมูลระหว่างเดือน พฤศจิกายน 2561 – กุมภาพันธ์ 2562

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา GEHU104 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 421 คน จาก 12 หมู่เรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling โดยคัดเลือกจากนักศึกษา 5 หมู่เรียน จาก 5 คณะวิชา ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีการเกษตร คณะครุศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ และ คณะมนุษยศาสตร์ รวมจำนวน 273 คน

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ (The Statistical Package of the Social Sciences) หรือ SPSS+ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมศาสตร์ สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติบรรยายได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 2 การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำผลการวิจัย จากการประเมินความรู้ ความสามารถของนักศึกษาต่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ แต่ละด้าน ทั้งหมด 3 ด้าน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย
2. นำผลการวิจัยในประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ในแต่ละด้านมาใช้ในการออกแบบสื่อดิจิทัลเพื่อให้ความรู้และส่งเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
3. จัดทำโครงร่างเนื้อหาที่จะใช้ผลิตสื่อ และ จัดทำ storyboard เพื่อประกอบการผลิตสื่อ โดยจัดทำเป็น 3 เรื่อง แต่ละเรื่อง กำหนดวัตถุประสงค์การสื่อสาร (Communication Objective) เนื้อหาหลัก (Key Message) เทคนิคการนำเสนอ (Mood and Tone) และผลที่คาดว่าจะได้รับ (outcome)
4. การผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการถ่ายทำ ซึ่งได้แก่ การแสดง การกำกับรายการ การบันทึกภาพและเสียง ตามสถานที่ที่ปรากฏในบทที่เขียนขึ้น เป็นต้น
5. นำสื่อดิจิทัลที่ผลิต ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ประเมินคุณภาพของสื่อ
6. แก้ไข ปรับปรุงตามคำแนะนำและนำเผยแพร่ (Distribution)สู่สาธารณะ

จำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ

6.1 แบบ Online คือ แบบแสดงสถานะเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ราชภัฏเพชรบูรณ์

6.2 แบบ Offline คือ การนำเสนอสื่อดิจิทัล โดยไม่ได้เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เช่น ซีดี ดีวีดี เป็นต้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลระดับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษาดำเนินการโดยใช้แบบสอบถาม

2. กำหนดโครงร่างเนื้อหาของสื่อดิจิทัลจากการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งเป็นผลที่ได้จากแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยเป็นผู้วิเคราะห์เพื่อกำหนดโครงร่าง

3. การตรวจสอบและยืนยันความเหมาะสมของเนื้อหาของสื่อดิจิทัล ดำเนินการโดยใช้แบบประเมินเพื่อสอบถามความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิและยืนยันโดยใช้แบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ (The Statistical Package of the Social Sciences) หรือ SPSS+ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมศาสตร์ สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ศึกษาพฤติกรรมการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล จำแนกเป็น 2 ระยะ ตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การสำรวจพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศและแบบประเมินความรู้ความสามารถของนักศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ระยะที่ 1

นำเสนอข้อมูลจำแนกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ คณะ ชั้นปีที่ศึกษา และประสบการณ์ในการเรียนวิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศของนักศึกษา

ตอนที่ 3 แบบประเมินความรู้ ความสามารถของนักศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจำแนกออกเป็น 3 ด้าน รวม 23 ข้อ ลักษณะคำถามเป็นแบบระดับความคิดเห็น 5 ระดับ (Rating Scale)

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4-1 ความถี่และร้อยละของข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา

ลักษณะทั่วไป	ความถี่	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 ชาย	81	34.2
1.2 หญิง	156	65.8
รวม	237	100.0
2. คณะ		
2.1 มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	45	19.0
2.2 ครุศาสตร์	68	28.7
2.3 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	12	5.5
2.4 วิทยาการจัดการ	82	34.6
2.5 เทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	29	12.2
รวม	237	100.0
3. ชั้นปี		
3.1 ชั้นปีที่ 1	59	24.9
3.2 ชั้นปีที่ 2	156	65.8
3.3 ชั้นปีที่ 3	22	9.3
3.4 ชั้นปีที่ 4	0	0.00
รวม	237	100.0

จากตารางที่ 4-1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามด้านเพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 65.8) รองลงมาคือ เพศชาย (ร้อยละ 34.2) ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ คณะวิทยาการจัดการ (ร้อยละ 34.6) รองลงมา คือ ศึกษาอยู่คณะครุศาสตร์ (ร้อยละ 28.7) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (19.0) คณะเทคโนโลยีเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (ร้อยละ 12.2) และน้อยที่สุด คือ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ร้อยละ 5.5) ตามลำดับ ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 (ร้อยละ 65.8) รองลงมา คือ ชั้นปีที่ 1 (ร้อยละ 24.9) และน้อยที่สุด คือ ระดับชั้นปีที่ 3 (ร้อยละ 9.3) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศของนักศึกษา

1. อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้

ตารางที่ 4-2 ความถี่ และร้อยละของอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้

ประเด็น	ความถี่*	ร้อยละ	อันดับที่
1. โทรศัพท์มือถือ	236	66.9	1
2. แท็บเล็ต	8	2.3	4
3. คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก	93	26.3	2
4. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	16	4.5	3
รวม	353	100.0	

หมายเหตุ: *ผู้ตอบแบบสอบถาม (N=237) สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4-2 การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ พบว่า อุปกรณ์สื่อสารที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือมากที่สุด (ร้อยละ 66.9) รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (ร้อยละ 26.3) คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (ร้อยละ 4.5) และเลือกใช้แท็บเล็ตน้อยที่สุด (ร้อยละ 2.3) ตามลำดับ

2. อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 4-3 ความถี่ และร้อยละของอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

ประเด็น	ความถี่*	ร้อยละ	อันดับที่
1. โทรศัพท์มือถือ	233	65.1	1
2. แท็บเล็ต	8	2.2	4
3. คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก	98	27.4	2
4. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	19	5.3	3
รวม	358	100.00	

หมายเหตุ: *ผู้ตอบแบบสอบถาม (N=237) สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4-3 การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต พบว่า อุปกรณ์สื่อสารที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 65.1) รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (ร้อยละ 27.4) คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (ร้อยละ 5.3) และเลือกใช้แท็บเล็ตน้อยที่สุด (ร้อยละ 2.2) ตามลำดับ

3. ช่องทางในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้

ตารางที่ 4-4 ความถี่ และร้อยละของช่องทางในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้

ประเด็น	ทุกวัน จำนวน (ร้อยละ)	5 – 6 ครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	3 – 4 ครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	1 – 2 ครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	ไม่เคย จำนวน (ร้อยละ)	รวม จำนวน (ร้อยละ)
1. สื่อสิ่งพิมพ์	10 (3.5)	29 (14.1)	83 (26.2)	72 (30.0)	43 (32.1)	237 (100.0)
2. วิทยู	9 (3.1)	23 (11.2)	65 (20.5)	70 (29.2)	70 (52.2)	237 (100.0)
3. โทรศัพท์	55 (19.0)	54 (26.3)	77 (24.3)	47 (19.6)	4 (3.0)	237 (100.0)
4. สื่อออนไลน์	150 (51.9)	29 (14.2)	32 (10.1)	17 (7.1)	9 (6.7)	237 (100.0)
5. เว็บไซต์	65 (51.9)	70 (34.2)	60 (18.9)	34 (14.1)	8 (6.0)	237 (100.0)

จากตารางที่ 4-4 การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านช่องทางในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ คือ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้ช่องทางสื่อออนไลน์ในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ เป็นประจำทุกวัน (ร้อยละ 51.9) และผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เคยใช้วิทยุเป็นช่องทางการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ (ร้อยละ 52.2) เมื่อพิจารณาความถี่ของการเข้าใช้ช่องทางในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้แต่ละประเด็น พบดังนี้

ช่องทางที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้ทุกวัน คือ สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์ โทรศัพท์ออนไลน์ หนังสือพิมพ์ออนไลน์ เป็นต้น มากที่สุด (ร้อยละ 51.90) รองลงมาคือ เว็บไซต์ (ร้อยละ 22.49) และเลือกใช้วิทยุน้อยที่สุด (ร้อยละ 3.11)

ช่องทางที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้ 5 – 6 ครั้ง คือ เว็บไซต์มากที่สุด (ร้อยละ 34.2) รองลงมา คือ โทรศัพท์ (ร้อยละ 26.3) และเลือกใช้วิทยุน้อยที่สุด (ร้อยละ 11.2)

ช่องทางที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้ 3 – 4 ครั้ง คือ สื่อสิ่งพิมพ์มากที่สุด (ร้อยละ 26.2) รองลงมา คือ โทรศัพท์ (ร้อยละ 24.3) และเลือกใช้สื่อออนไลน์น้อยที่สุด (ร้อยละ 10.1)

ช่องทางที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้ 1 – 2 ครั้ง คือ สื่อสิ่งพิมพ์มากที่สุด (ร้อยละ 30.0) รองลงมา คือ วิทยุ (ร้อยละ 29.2) และเลือกใช้สื่อออนไลน์น้อยที่สุด (ร้อยละ 7.1)

ช่องทางที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เคยเลือกใช้ คือ วิทยุมากที่สุด (ร้อยละ 52.2) รองลงมา คือ สื่อสิ่งพิมพ์ (ร้อยละ 32.1) และไม่เคยเลือกใช้โทรศัพท์น้อยที่สุด (ร้อยละ 3.0)

4. เวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์

ตารางที่ 4-5 ความถี่ และร้อยละของระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์

ประเด็น	ความถี่	ร้อยละ	อันดับที่
1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	1	0.4	6
2. 1 – 2 ชั่วโมง	8	3.4	5
3. 3 – 4 ชั่วโมง	54	22.8	3
4. 5 – 6 ชั่วโมง	89	37.6	1
5. 7 – 8 ชั่วโมง	63	26.6	2
6. เล่นตลอดเวลา	22	9.3	4
7. ไม่เล่นเลย	0	0	7
รวม	237	100.0	

จากตารางที่ 4-5 การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้เวลา 5 – 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 37.6) ไปกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ ใช้เวลา 3 – 4 ชั่วโมง (ร้อยละ 22.8) และใช้เวลากับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์น้อยกว่า 1 ชั่วโมงน้อยที่สุด (ร้อยละ 0.2) ทั้งนี้ไม่มีผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่เล่นอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์เลย

5. แหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ใช้เพื่อการศึกษา เรียนรู้ และพัฒนาตัวเอง

ตารางที่ 4-6 ความถี่ และร้อยละของแหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ใช้เพื่อการศึกษา เรียนรู้ และพัฒนาตนเอง

ประเด็น	ความถี่*	ร้อยละ	อันดับที่
1. ห้องสมุด	109	11.9	3
2. ตำรา / วารสาร / หนังสือ	83	9.1	6
3. วิทยู	9	1.0	11
4. เว็บไซต์	182	19.8	1
5. ครู / อาจารย์ / หนังสือ	81	8.8	7
6. เพื่อน / ครอบครัว	88	9.6	5
7. โทรศัพท์	98	10.7	4
8. การอบรมสัมมนา ณ สถานที่ต่างๆ	17	1.9	10
9. การอบรมสัมมนา แบบออนไลน์	9	1.0	11
10. คอร์สเรียนออนไลน์	39	4.3	9
11. กระดานข่าว / กระดานในพันทิป	40	4.4	8
12. สื่อสังคมออนไลน์	162	17.7	2
รวม	917	100.0	

หมายเหตุ: *ผู้ตอบแบบสอบถาม (N=237) สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4-6 การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านแหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ใช้เพื่อการศึกษา เรียนรู้ และพัฒนาตนเอง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้เว็บไซต์เป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษา เรียนรู้ และพัฒนาตนเองมากที่สุด (ร้อยละ 19.8) รองลงมา คือ เลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook หรือ YouTube เป็นต้น (ร้อยละ 17.7) ห้องสมุด (ร้อยละ 11.9) โทรศัพท์ (ร้อยละ 10.7) และเลือกแหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ใช้เพื่อการศึกษาเรียนรู้ และพัฒนาตนเองจากวิทยุและการอบรมสัมมนาแบบออนไลน์น้อยที่สุด (ร้อยละ 1.0) ตามลำดับ

6. แหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ใช้เพื่อดำเนินชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 4-7 ความถี่ และร้อยละของแหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ใช้เพื่อดำเนินชีวิตประจำวัน

ประเด็น	ความถี่*	ร้อยละ	อันดับที่
1. ห้างสมุด	60	8.0	6
2. ตำรา / วารสาร / หนังสือ	49	6.5	7
3. วิทยุ	7	0.9	11
4. เว็บไซต์	156	20.7	1
5. ครู / อาจารย์ / หนังสือ	64	8.5	5
6. เพื่อน / ครอบครัว	89	11.8	4
7. โทรศัพท์	97	12.9	3
8. การอบรมสัมมนา ณ สถานที่ต่างๆ	9	1.2	10
9. การอบรมสัมมนา แบบออนไลน์	1	0.1	12
10. คอร์สเรียนออนไลน์	35	4.6	8
11. กระดานข่าว / กระทำในพันทิป	33	4.4	9
12. สื่อสังคมออนไลน์	154	20.4	2
รวม	754	100.0	

หมายเหตุ: *ผู้ตอบแบบสอบถาม (N=237) สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4-7 การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านแหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ใช้เพื่อดำเนินชีวิตประจำวัน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้เว็บไซต์เป็นแหล่งข้อมูล ข่าวสาร และค้นหาความรู้ ในการดำเนินชีวิตประจำวันมากที่สุด (ร้อยละ 20.7) รองลงมา คือ เลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook หรือ YouTube เป็นต้น (ร้อยละ 20.4) โทรศัพท์ (ร้อยละ 11.9) เพื่อน / ครอบครัว (ร้อยละ 11.8) และเลือกแหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ในการดำเนินชีวิตประจำวันจากการอบรมสัมมนาแบบออนไลน์น้อยที่สุด (ร้อยละ 0.1) ตามลำดับ

7. สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด

ตารางที่ 4-8 ความถี่ และร้อยละของสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด

ประเด็น	ความถี่	ร้อยละ	อันดับที่
1. ที่พักอาศัย / บ้าน / หอพัก	203	85.7	1
2. มหาวิทยาลัย / สถานศึกษา	34	14.3	2
3. สวนสาธารณะ หรือสถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตฟรี ในชุมชน	0	0.0	-
4. ห้างสรรพสินค้า / ตลาด	0	0.0	-
5. ร้านกาแฟที่มีบริการอินเทอร์เน็ตฟรี	0	0.0	-
รวม	237	100.0	

จากตารางที่ 4-8 การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกที่พักอาศัย / บ้าน / หอพัก เป็นสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด (ร้อยละ 85.7) สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุดรองลงมา คือ มหาวิทยาลัย / สถานศึกษา (ร้อยละ 14.3)

ตอนที่ 3 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
แบบประเมินความรู้ ความสามารถของนักศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

องค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ

ตารางที่ 4-9 ระดับความรู้ ความสามารถต่อการเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ

ประเด็น	ระดับความรู้ ความสามารถ					$\bar{x}$	SD.	อันดับที่
	มากที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	มาก จำนวน (ร้อยละ)	ปานกลาง จำนวน (ร้อยละ)	น้อย จำนวน (ร้อยละ)	น้อยที่สุด จำนวน (ร้อยละ)			
1. สามารถกำหนด ระบุคำค้น หรือ หัวข้อที่จะใช้ในการสืบค้นข้อมูลได้	34 (14.3)	129 (54.4)	71 (30.0)	3 (1.3)	0 (0.0)	3.82	0.68	2
2. สามารถกำหนดรูปแบบ ลักษณะ และประเภทของ ข้อมูลตามเรื่องที่จะสืบค้น จากสื่อและสารสนเทศได้	22 (9.3)	124 (52.3)	89 (37.6)	2 (0.8)	0 (0.0)	3.70	0.64	7
3. รู้และบอกได้ว่า ข้อมูลที่ต้องการ หาได้จากแหล่งใดบ้าง เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ	36 (15.2)	123 (51.9)	73 (30.8)	4 (1.7)	1 (0.4)	3.80	0.72	4
4. สามารถตัดสินใจได้ว่า แหล่งข้อมูลใดที่เหมาะสมที่สุด ในการนำข้อมูลมาใช้ในการ ศึกษาค้นคว้าในชั้นเรียน	29 (12.2)	131 (55.3)	73 (30.8)	3 (1.3)	1 (0.4)	3.78	0.68	6
5. สามารถเลือกวิธีการเข้าถึง สืบค้นข้อมูลที่ตนเอง ต้องการได้อย่างถูกต้อง	33 (13.9)	131 (55.3)	69 (29.1)	2 (0.8)	2 (0.8)	3.81	0.71	3
6. สามารถเข้าถึง สืบค้นข้อมูล ด้วยเทคนิคและวิธีการที่ หลากหลาย เช่น การค้นจาก อินเทอร์เน็ต หนังสือ ฯลฯ	49 (20.7)	124 (52.3)	62 (26.2)	1 (0.4)	1 (0.4)	3.92	0.72	1

ตารางที่ 4-9 ระดับความรู้ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ (ต่อ)

ประเด็น	ระดับความรู้ ความสามารถ					$\bar{x}$	SD.	อันดับที่
	มากที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	มาก จำนวน (ร้อยละ)	ปานกลาง จำนวน (ร้อยละ)	น้อย จำนวน (ร้อยละ)	น้อยที่สุด จำนวน (ร้อยละ)			
7. รู้และสามารถจัดเก็บข้อมูลด้วย Cloud Storage เช่น Google drive Dropbox ฯลฯ	26 (11.0)	122 (51.5)	78 (32.9)	8 (3.4)	3 (1.3)	3.68	0.76	8
8. สามารถจัดเก็บข้อมูลจากการสืบค้นได้อย่างเป็นระบบและนำมาใช้ได้สะดวก	34 (14.3)	122 (51.5)	78 (32.9)	8 (0.8)	1 (0.4)	3.78	0.71	5

จากตารางที่ 4-9 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ในองค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับความรู้ ความสามารถในการเข้าถึง สืบค้นข้อมูลด้วยเทคนิค และวิธีการที่หลากหลาย เช่น การค้นหาจากอินเทอร์เน็ต หนังสือ เป็นต้น มากที่สุดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.92$) รองลงมา คือ มีความรู้ ความสามารถในการกำหนด ระบุคำค้น หรือ หัวข้อที่จะใช้ในการสืบค้นข้อมูลได้ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.82$) สามารถเลือกวิธีการเข้าถึง สืบค้นข้อมูลที่ตนเองต้องการได้อย่างถูกต้อง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.80$) และมีความรู้ และสามารถจัดเก็บข้อมูลด้วย Cloud Storage เช่น Google drive หรือ Dropbox เป็นต้น น้อยที่สุด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.68$) ตามลำดับ

องค์ประกอบที่ 2 การประเมินสื่อและสารสนเทศ

ตารางที่ 4-10 ระดับความรู้ ความสามารถในการประเมินสื่อและสารสนเทศ

ประเด็น	ระดับความรู้ ความสามารถ					$\bar{x}$	S.D.	อันดับ ที่
	มากที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	มาก จำนวน (ร้อยละ)	ปานกลาง จำนวน (ร้อยละ)	น้อย จำนวน (ร้อยละ)	น้อยที่สุด จำนวน (ร้อยละ)			
1. รู้ว่าข้อมูลที่สืบค้นได้ ข้อมูลใด ถูกต้อง หรือ ข้อมูลใด ยังไม่น่าเชื่อถือ	19 (8.0)	110 (46.4)	105 (44.3)	3 (1.3)	0 (0.0)	3.61	0.65	6
2. รู้ว่าข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น มี เนื้อหาครบถ้วนตามที่ต้องการ แล้วหรือยัง	27 (11.4)	112 (47.3)	92 (38.8)	3 (1.3)	0 (0.0)	3.68	0.71	2
3. สามารถวิเคราะห์ และ เปรียบเทียบชุดข้อมูลหลายชุด ได้	29 (12.2)	105 (44.3)	96 (40.5)	6 (2.5)	0 (0.0)	3.66	0.73	4
4. สามารถประเมินคุณค่าของ ข้อมูล จากแหล่งที่มาของ ข้อมูลที่แตกต่างกัน	29 (12.2)	106 (44.7)	96 (40.5)	7 (3.0)	0 (0.0)	3.67	0.72	3
5. รู้วิธีการตรวจสอบความน่า เชื่อถือของแหล่งที่มาของ ข้อมูลที่สืบค้นได้	32 (13.5)	102 (43.0)	98 (41.4)	6 (2.5)	0 (0.0)	3.68	0.73	2
6. สามารถในการแยกแยะ กลั่นกรองข้อมูล รวมถึง สามารถตรวจสอบและพิสูจน์ ข้อเท็จจริงได้	32 (13.5)	112 (47.3)	90 (38.0)	3 (1.3)	0 (0.0)	3.73	0.70	1
7. สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการ สืบค้นครั้งก่อนๆ มาใช้ ประโยชน์ในการทำงานครั้ง ต่อไปได้	17 (7.2)	124 (52.3)	93 (39.2)	3 (1.3)	0 (0.0)	3.64	0.63	5

จากตารางที่ 4-10 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ในองค์ประกอบที่ 2 การประเมิน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความสามารถประเมินระดับความรู้ ความสามารถในการแยกแยะ กลั่นกรองข้อมูล รวมถึงสามารถตรวจสอบและพิสูจน์ข้อเท็จจริงได้ มากที่สุด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.73$) รองลงมา คือ มีความรู้ ความสามารถในการวิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของข้อมูลที่สืบค้นได้ และมีความรู้ ความสามารถในการประเมินผลข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น มีเนื้อหาครบถ้วนตามที่ต้องการแล้วหรือไม่ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.68$) สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นครั้งก่อนๆ มาใช้ประโยชน์ในการทำงานครั้งต่อไปได้ อยู่ในระดับ

ปานกลาง ($\bar{x} = 3.66$) และ มีความรู้ความสามารถในการประเมินคุณค่าของข้อมูล จากแหล่งที่มาของข้อมูลที่แตกต่างกัน มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ($\bar{x} = 3.61$) ตามลำดับ

องค์ประกอบที่ 3 การสร้างสื่อและสารสนเทศ

ตารางที่ 4-11 ระดับความรู้ ความสามารถต่อการสร้างสื่อและสารสนเทศ

ประเด็น	ระดับความรู้ ความสามารถ					$\bar{x}$	SD.	อันดับที่
	มากที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	มาก จำนวน (ร้อยละ)	ปานกลาง จำนวน (ร้อยละ)	น้อย จำนวน (ร้อยละ)	น้อยที่สุด จำนวน (ร้อยละ)			
1. สามารถสร้างข้อมูลใหม่ เนื้อหาสื่อใหม่ หรือความรู้ใหม่โดยต่อยอดจากเรื่องเดิมที่สืบค้นมาได้	33 (13.9)	110 (46.4)	90 (38.0)	4 (1.7)	0 (0.0)	3.73	0.72	4
2. สามารถใช้ข้อมูลจากการสืบค้น ไปใช้ประกอบการเขียนรายงาน โดยการเรียบเรียงใหม่ ไม่ใช้การ copy	24 (10.1)	112 (47.3)	99 (41.8)	2 (0.8)	0 (0.0)	3.67	0.66	6
3. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการสืบค้น มาสร้างเป็นแผนภาพ หรือ สรุปในรูปแบบของตัวเองได้	21 (8.9)	111 (46.8)	97 (40.9)	8 (3.4)	0 (0.0)	3.61	0.69	7
4. เมื่อมีการนำข้อมูลจากแหล่งใดมาใช้ในการประกอบการทำรายงาน หรือ ค้นคว้าวิจัย จะอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง	29 (12.2)	114 (48.1)	89 (37.6)	4 (1.7)	1 (0.4)	3.70	0.72	5
5. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ฉบับ พ.ศ. 2560 และสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง	21 (8.9)	98 (41.4)	102 (43.0)	16 (6.8)	0 (0.0)	3.52	0.75	8

ตารางที่ 4-11 ระดับความรู้ ความสามารถในการสร้างสื่อและสารสนเทศ (ต่อ)

ประเด็น	ระดับความรู้ ความสามารถ					$\bar{x}$	SD.	อันดับที่
	มากที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	มาก จำนวน (ร้อยละ)	ปานกลาง จำนวน (ร้อยละ)	น้อย จำนวน (ร้อยละ)	น้อยที่สุด จำนวน (ร้อยละ)			
6. แสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างได้	41 (17.3)	105 (44.3)	85 (35.9)	6 (2.5)	0 (0.0)	3.76	0.76	3
7. ใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง ไม่เข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม และไม่เผยแพร่ข้อมูลที่อาจทำให้ผู้อื่นตื่นตระหนกหรือเสียหาย	47 (19.8)	109 (46.0)	77 (32.5)	3 (1.3)	1 (0.4)	3.84	0.76	1
8. รู้วิธีการรักษาข้อมูลส่วนตัว การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว และการรักษาความปลอดภัยเมื่อ log in เข้าใช้ระบบอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ	42 (17.7)	114 (48.1)	76 (32.1)	4 (1.7)	1 (0.4)	3.81	0.75	2

จากตารางที่ 4-11 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ในองค์ประกอบที่ 3 การสร้าง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับความรู้ ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง ไม่เข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม และไม่เผยแพร่ข้อมูลที่อาจทำให้ผู้อื่นตื่นตระหนกหรือเสียหายมากที่สุด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.84$) รองลงมา คือ มีความรู้ในวิธีการรักษาข้อมูลส่วนตัว การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยเมื่อ log in เข้าใช้ระบบอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.81$) สามารถแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.76$) และมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ฉบับปี พ.ศ. 2560 และสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้องน้อยที่สุด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.52$) ตามลำดับ

ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
 การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศนั้น
 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. เนื้อหาในการผลิตสื่อ

นำผลการสำรวจสภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ จากการดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณ ในระยะที่ 1 ซึ่งสำรวจข้อมูล จำแนกเป็น 3 องค์ประกอบ

องค์ประกอบที่ 1 ระดับความรู้ในการเข้าถึงสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ผลการสำรวจพบว่า ระดับความรู้ในการเข้าถึงสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ด้านรู้และสามารถจัดเก็บข้อมูลด้วย Cloud Storage มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 3.68 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.76

องค์ประกอบที่ 2 ระดับความรู้ ความสามารถต่อการประเมินสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ผลการสำรวจพบว่า ความรู้ในการประเมินข้อมูล สารสนเทศที่สืบค้นได้ ข้อมูลใดถูกต้อง หรือ ข้อมูลใดยังไม่น่าเชื่อถือ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 3.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65

องค์ประกอบที่ 3 ระดับความรู้ ความสามารถต่อการสร้างสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ผลการสำรวจพบว่า นักศึกษามีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ฉบับ พ.ศ. 2560 และสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 3.52 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.75

จากนั้นนำข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ในแต่ละองค์ประกอบ มาใช้ในการวางแผนการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

2. วางแผนการผลิตสื่อ

ผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาที่จะผลิต การจัดทำ story board เพื่อลำดับภาพและเนื้อหาในระหว่างการถ่ายทำ และผลิตสื่อดิจิทัลในรูปแบบของวีดิทัศน์ให้ความรู้ 4 เรื่อง ได้แก่ 1) ความรู้เรื่อง Cloud Storage 2) ผู้ให้บริการ Cloud Storage หรือ Cloud Storage Provider 3) พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560 และ 4) การรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันข่าว

3. ผลิตสื่อ

ผู้วิจัยจัดทำสื่อเพื่อให้ความรู้ 4 เรื่อง ดังนี้

3.1 ความรู้เรื่อง Cloud Storage ความยาว 4.53 นาที เนื้อหาประกอบด้วย ความหมายของ Cloud storage การใช้ประโยชน์จาก Cloud Storage

3.2 ผู้ให้บริการ Cloud Storage หรือ Cloud Storage Provider ความยาว 3.53 นาที เนื้อหาเน้นการแนะนำผู้ให้บริการ Cloud Storage ในประเทศไทย มีหน่วยงานหรือบริษัทใดบ้าง

3.3 พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2560 ความยาว 5.31 นาที มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ การกระทำผิดในโลกของโลกลงไซเบอร์

3.4 การรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันข่าว ความยาว 7.36 นาที ให้ความรู้เกี่ยวกับการอ่านข่าวหรือข้อมูลที่มีการเผยแพร่ในสื่อในโลกออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ การตรวจสอบข้อเท็จจริงที่มีการเผยแพร่ในโลกโซเชียล การพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล

4. ประเมินคุณภาพสื่อ

ดำเนินการประเมินคุณภาพสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน สามารถรายงานผลการประเมินด้านต่าง ๆ ดังแสดงในตาราง 4-12

ผลการประเมินคุณภาพสื่อ

ตารางที่ 4-12 ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	3.67	0.51	มีคุณภาพระดับดี
2. ด้านสื่อดิจิทัล	3.75	0.52	มีคุณภาพระดับดี
	3.77	0.52	มีคุณภาพระดับดี

จากตารางที่ 4-12 ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ในภาพรวม พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{x}$ =3.77, S.D. = 0.52) เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า คุณภาพด้านเนื้อหา ($\bar{x}$ =3.67, S.D. = 0.51) และด้านสื่อดิจิทัล ($\bar{x}$ =3.75, S.D. = 0.52) อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 4-13 ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
ด้านเนื้อหา

ข้อที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล	ลำดับ ที่
	ด้านเนื้อหา				
1	เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.67	0.58	ดี	2
2	ความถูกต้องของเนื้อหา	3.67	0.58	ดี	2
3	ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับเนื้อหา	3.67	0.58	ดี	2
4	ความทันสมัยของเนื้อหา	4.33	0.58	ดีมาก	1
5	การแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา	3.00	0	ดี	3
6	ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อ	3.67	0.58	ดี	2
7	ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา	3.67	0.58	ดี	2
8	เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	3.67	0.58	ดี	2
9	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	3.67	0.58	ดี	2
	รวม	3.67	0.51	ดี	

จากตารางที่ 4-13 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 3.67) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51 โดยรายการประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหา ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความทันสมัยของเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.33) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการแบ่งหมวดหมู่เนื้อหา ($\bar{X}$ = 3.00) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51

ตารางที่ 4-14 ผลการประเมินคุณภาพสื่อเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ด้านเนื้อหา

ข้อที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
	ด้านคุณภาพสื่อ				
1	ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดีมาก	1
2	ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	3.00	0	ดี	4
3	ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	3.67	0.58	ดี	2
4	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	4.00	1	ดีมาก	1
5	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	3.67	0.58	ดี	2
6	ความเหมาะสมขององค์ประกอบในหน้าจอ	3.33	0.58	ดี	3
7	ความเหมาะสมของเสียงประกอบ	4.00	0	ดีมาก	1
8	การออกแบบกราฟิกหน้าจอมีความสวยงาม	4.33	0.58	ดีมาก	1
9	ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดีมาก	1
10	ภาพประกอบสามารถมองเห็นได้ชัดเจน	3.33	0.58	ดี	3
11	ภาพในวิดีโอ มีความคมชัด	3.33	0.58	ดี	3
12	เสียงในวิดีโอ มีความชัดเจน	3.67	0.58	ดี	2
	รวม	3.75	0.52	ดี	

จากตารางที่ 4-14 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อดิจิทัล ในภาพรวม คุณภาพของสื่อด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดี ($\bar{x}=3.75$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 นั้นหมายถึง ด้านเนื้อหา มีคุณภาพในระดับดี โดยรายการประเมินคุณภาพสื่อ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา การออกแบบกราฟิกหน้าจอมีความสวยงาม ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา ($\bar{x}=4.33$) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง ($\bar{x}=3.00$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแก่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ 2) เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแก่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ โดยมีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตของการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา GEHU104 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 12 หมู่เรียน จำนวน 421 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากนักศึกษา 5 หมู่เรียน จาก 5 คณะวิชา ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีการเกษตร คณะครุศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ และ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวมจำนวน 273 คน

1.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

วัดระดับความรู้และความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ทั้ง 3 ด้าน คือ การเข้าถึง การประเมิน และการสร้าง จากนั้นเลือกตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ในแต่ละด้านมาวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อออกแบบสื่อดิจิทัล

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ประกอบด้วย คณะวิทยาการจัดการ คณะครุศาสตร์ คณะเทคโนโลยีการเกษตร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และคณะวิชา

2.2 ตัวแปรตาม ประกอบด้วย การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามวัดความรู้ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา

3.1 แบบสอบถามความคิดเห็นความรู้ ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินหาค่าความสอดคล้องของแบบสอบถาม (IOC) เพื่อสำรวจ

ความคิดเห็นของนักศึกษา ประเมินความรู้ความสามารถของตนเองในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ เพื่อนำมาสร้างสื่อดิจิทัล

3.2 แบบประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัล ด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อ โดยออกแบบและพัฒนาโดยพิจารณาผลการประเมินความรู้ ความสามารถของนักศึกษา ด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดนำมาออกแบบ และ พัฒนาสื่อดิจิทัล

4. สรุปผลการวิจัย

4.1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามด้านเพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 65.8) รองลงมาคือ เพศชาย (ร้อยละ 34.2) ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่คณะวิทยาการจัดการ (ร้อยละ 34.6) รองลงมา คือ ศึกษาอยู่คณะครุศาสตร์ (ร้อยละ 28.7) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (19.0) คณะเทคโนโลยีเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (ร้อยละ 12.2) และน้อยที่สุด คือ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ร้อยละ 5.5) ตามลำดับ ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 (ร้อยละ 65.8) รองลงมา คือ ชั้นปีที่ 1 (ร้อยละ 24.9) และน้อยที่สุด คือ ระดับชั้นปีที่ 3 (ร้อยละ 9.3) ตามลำดับ

4.2 พฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศ

พฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศของนักศึกษา จำแนกเป็นรายได้ พบว่า

1) ด้านอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ พบว่า อุปกรณ์สื่อสารที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือมากที่สุด (ร้อยละ 66.9) รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (ร้อยละ 26.3) คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (ร้อยละ 4.5) และเลือกใช้แท็บเล็ตน้อยที่สุด (ร้อยละ 2.3) ตามลำดับ

2) ด้านอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต พบว่า อุปกรณ์สื่อสารที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 65.1) รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (ร้อยละ 27.4) คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (ร้อยละ 5.3) และเลือกใช้แท็บเล็ตน้อยที่สุด (ร้อยละ 2.2) ตามลำดับ

3) ด้านช่องทางในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ การใช้สื่อและสารสนเทศ ด้านช่องทางในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ คือ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้ช่องทางสื่อออนไลน์ในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ เป็นประจำทุกวัน (ร้อยละ 51.9) และผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เคยใช้วิทยุเป็นช่องทางการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ (ร้อยละ 52.2) เมื่อพิจารณาความถี่ของการเข้าใช้ช่องทางในการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้แต่ละประเด็น พบว่า ช่องทางที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้ทุกวัน คือ สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์ โทรศัพท์ออนไลน์ หนังสือพิมพ์ออนไลน์ เป็นต้น มากที่สุด (ร้อยละ 51.90) รองลงมาคือ เว็บไซต์ (ร้อยละ 22.49) และเลือกใช้วิทยุ น้อยที่สุด (ร้อยละ 3.11) ช่องทางที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้ 5 – 6 ครั้ง คือ เว็บไซต์มาก

4.3 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

แบบประเมินความรู้ ความสามารถของนักศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ จำแนกเป็น 3 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ในองค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับความรู้ ความสามารถในการเข้าถึง สืบค้นข้อมูลด้วยเทคนิค และวิธีการที่หลากหลาย เช่น การค้นหาจากอินเทอร์เน็ต หนังสือ เป็นต้น มากที่สุด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.92$) รองลงมา คือ มีความรู้ ความสามารถในการกำหนด ระบุคำค้น หรือ หัวข้อที่จะใช้ในการสืบค้นข้อมูลได้ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.82$) สามารถเลือกวิธีการเข้าถึง สืบค้นข้อมูลที่ตนเองต้องการได้อย่างถูกต้อง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.80$) และมีความรู้ และสามารถจัดเก็บข้อมูลด้วย Cloud Storage เช่น Google drive หรือ Dropbox เป็นต้น น้อยที่สุด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.68$) ตามลำดับ

องค์ประกอบที่ 2 การประเมินสื่อและสารสนเทศ

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ในองค์ประกอบที่ 2 การประเมิน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความสามารถประเมินระดับความรู้ ความสามารถในการแยกแยะ กลั่นกรองข้อมูล รวมถึงสามารถตรวจสอบและพิสูจน์ข้อเท็จจริงได้ มากที่สุด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.73$) รองลงมา คือ มีความรู้ ความสามารถในการวิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของข้อมูลที่สืบค้นได้ และมีความรู้ ความสามารถในการประเมินผลข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น มีเนื้อหาครบถ้วนตามที่ต้องการแล้วหรือไม่ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.68$) สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นครั้งก่อนๆ มาใช้ประโยชน์ในการทำงานครั้งต่อไปได้ อยู่ในระดับปานกลาง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.66$) และมีความรู้ความสามารถในการประเมินคุณค่าของข้อมูล จากแหล่งที่มาของข้อมูลที่แตกต่างกัน น้อยที่สุด ($\bar{X} = 3.61$) ตามลำดับ

องค์ประกอบที่ 3 การสร้างสื่อและสารสนเทศ

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ในองค์ประกอบที่ 3 การสร้าง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับความรู้ ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง ไม่เข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม และ ไม่เผยแพร่ข้อมูลที่อาจทำให้ผู้อื่นตื่นตระหนกหรือเสียหายมากที่สุด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.84$) รองลงมา คือ มีความรู้ในวิธีการรักษาข้อมูลส่วนตัว การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยเมื่อ log in เข้าใช้ระบบอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.81$) สามารถแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.76$) และมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ฉบับปี พ.ศ. 2560 และสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้องน้อยที่สุด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.52$) ตามลำดับ

4.4 ผลการวิจัยด้านการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล

ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ในภาพรวม พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.77$, S.D. = 0.52) เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า คุณภาพด้านเนื้อหา ($\bar{X}=3.67$, S.D. = 0.51) และด้านสื่อดิจิทัล ($\bar{X}=3.75$, S.D. = 0.52) อยู่ในระดับดี

เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา พบว่า มีคุณภาพในระดับดี ($\bar{X}=3.67$, S.D. = 0.51) โดยรายการประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหา ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความทันสมัยของเนื้อหา ($\bar{X}=3.75$, S.D. = 0.58) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการแบ่งหมวดหมู่เนื้อหา ($\bar{X}=3.00$, S.D. = 0.51)

ด้านคุณภาพสื่อดิจิทัล ผลการประเมินคุณภาพของสื่อด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.75$, S.D. = 0.52) โดยรายการประเมินคุณภาพสื่อ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา การออกแบบกราฟิกหน้าจอสวยงาม ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา ($\bar{X}=4.33$) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง ($\bar{X}=3.00$)

5.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ โดยให้นักศึกษาประเมินความรู้ ความสามารถของตนเองเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ โดยจำแนกตามองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ

ด้านการเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความรู้และสามารถจัดเก็บข้อมูลด้วย Cloud Storage อยู่ในระดับน้อยที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับระบบการจัดเก็บข้อมูลด้วยระบบ Cloud น้อย รวมถึงยังไม่ทราบถึงหน่วยงานที่ให้บริการ หรือ Cloud Storage provider โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

ด้านการประเมินสื่อและสารสนเทศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความรู้ความสามารถในการประเมินคุณค่าของข้อมูล จากแหล่งที่มาของข้อมูลที่แตกต่างกัน มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562) ซึ่งผลการสำรวจรายจังหวัด พบว่า ประชาชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ ยังไม่สามารถประเมินคุณค่าและการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล การประเมินความน่าเชื่อถือของผู้เขียน และความทันสมัยของเนื้อหาสารสนเทศได้ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากประชาชนยังขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการประเมินคุณค่าสารสนเทศ สื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่อออนไลน์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับประเด็นนี้ไม่มากนัก นอกจากนี้ ความนิยมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การแชร์ข่าวหรือข้อมูลเนื้อหาที่มีเนื้อหาบิดเบือนหรือไม่เป็นความจริงที่มีการส่งต่อกันมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งต่อหรือแชร์โดยบุคคลที่มีความน่าเชื่อถือ บุคคลสาธารณะ เช่น นักการเมืองในท้องถิ่น ครู อาจารย์ ประชาชนที่ได้มีความเชื่อมั่นในตัวผู้ส่งสารอันเป็นบุคคลที่มีความน่าเชื่อถือ จึงมั่นใจในข้อมูลข่าวสารนั้นว่าเชื่อถือได้ และไม่

มีการกลั่นกรองความน่าเชื่อถือของข้อมูลและแชร์ต่อ ๆ กันไปโดยไม่มีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล

ด้านการสร้างสื่อและสารสนเทศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560 และสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562) ซึ่งผลการสำรวจรายจังหวัด พบว่า ประชาชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ ยังไม่ทราบว่ามีกฎหมายใด เป็นการกระทำผิดกฎหมายพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 นอกจากนี้ประชาชนยังขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล รวมถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ด้วย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ขาดสารเกี่ยวกับการกระทำความผิดที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เป็นข่าวที่คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสนใจ หรืออาจเข้าใจว่าเป็นเรื่องไกลตัว ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วการใช้โซเชียลมีเดียของประชาชนในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้ Facebook Line หรือ Instagram นั้น ต่างเป็นพฤติกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น

5.6 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการสอนในรายวิชาการสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้

1) การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักเรียนนั้น ควรได้รับการสนับสนุนจากอาจารย์ผู้สอน นอกเหนือจากการสอนในรายวิชาการสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้แล้ว การบูรณาการทักษะการรู้สารสนเทศเข้ากับวิชาอื่น ๆ จะช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อนำไปใช้ทั้งในการเรียนและการดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมต่อไป

2) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ขาดความรู้ในการประเมินคุณค่าของสารสนเทศ ดังนั้นในการสอนรายวิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ จึงควรเพิ่มเติมเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการประเมินคุณค่าสารสนเทศ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพิจารณาสารสนเทศที่ค้นพบได้ว่า มีความเหมาะสม น่าเชื่อถือ และเป็นประโยชน์เพียงใด และมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อมากยิ่งขึ้นด้วย

3) ผลการวิจัย แสดงให้เห็นว่า นักศึกษายังมีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560 ดังนั้น ผู้สอนควรยกกรณีศึกษาเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสอนในรายวิชา มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรสโปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2551). **การจัดการความรู้เบื้องต้นเรื่องการสื่อสารชุมชน**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- โตมร อภิวันทนากร. (2552). **คิดอ่าน ปฏิบัติการเท่าทันสื่อ คู่มือสำหรับจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้ทันสื่อ**. กรุงเทพฯ: แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- ไพฑูรย์ มะณู. (2559). **สื่อดิจิทัล**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://paitoon.esdc.go.th/sux-dicithal>. (วันที่สืบค้น: 1 เมษายน 2562).
- พิสิทธ์ ฌอน บัวนก. (2562). **เอกสารประกอบการสอน รายวิชา การผลิตสื่อระบบดิจิทัล**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.aowwa.com/digital/lesson%201.pdf>. (วันที่สืบค้น: 1 เมษายน 2562).
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2556). **100 เรื่องน่ารู้ผู้บริโภคสื่อวิทยุ-โทรทัศน์**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.
- สุภาณี แก้วมณี. (2547). **การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์: กรณีศึกษานักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อพัชชา ช้างขวัญยืน. (2561). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 16(1) : 118-197.
- อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล. (2549). **เปิดประตูสู่การรู้เท่าทันสื่อ: แนวคิดทฤษฎีและประสบการณ์การรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ**. นนทบุรี: โครงการสื่อสร้างสรรค์สุขภาพ.
- Hobbs, R. (2010). **Digital and Media Literacy: A Plan of Action**. Retrieved May 2, 2015, from [http:// www.knightcomm.org/wp-content/uploads/2010](http://www.knightcomm.org/wp-content/uploads/2010)

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง
อาจารย์ประจำสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัย นิ่มน้อย
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
3. อาจารย์สุกสินี วิเชียร
อาจารย์ประจำสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อ

1. นายสมเจตน์ แก้ววงษ์
นักวิชาการโสตทัศนูปกรณ์ชำนาญการพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
2. อาจารย์ชัยวัฒน์ วัลลภา
หัวหน้างานสารสนเทศและอาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัย
บัณฑิตเอเซีย
3. นายโฆษิต จำรัสลาภ
นักสารสนเทศ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาคผนวก ข

แบบสอบถาม

**แบบสอบถาม เรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์**

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ Digital Media Development for Media and Information Literacy Skills Improvement of Undergraduate Students, Petchabun Rajabhat Universtiy.
ผู้วิจัย คำชี้แจง	อาจารย์นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี 1. แบบสอบถามนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้สำรวจการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ 2. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ คณะ ชั้นปีที่ศึกษา และประสบการณ์ในการเรียนวิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ลักษณะข้อคำถามเป็น แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศของนักศึกษา ตอนที่ 3 ระดับความรู้ของนักศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ จำแนก ออกเป็น 3 ด้าน รวม 23 ข้อ ลักษณะคำถามเป็นแบบระดับความคิดเห็น 5 ระดับ (Rating Scale)

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา

1. เพศ
 () ชาย () หญิง
2. คณะที่กำลังศึกษา
 () มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ () ครุศาสตร์
 () วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี () วิทยาการจัดการ
 () เทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
3. ชั้นปีที่กำลังศึกษา
 () ชั้นปีที่ 1 () ชั้นปีที่ 2
 () ชั้นปีที่ 3 () ชั้นปีที่ 4
 () ชั้นปีที่ 5

ตอนที่ 2 การใช้สื่อและสารสนเทศ

1. อุปกรณ์สื่อสารที่ท่านใช้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ โทรศัพท์มือถือ ☐ แท็บเล็ต
☐ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ☐ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ
2. อุปกรณ์สื่อสารที่ท่านใช้และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ โทรศัพท์มือถือ ☐ แท็บเล็ต
☐ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ☐ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ
3. ท่านรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ จากช่องทางใด

ช่องทางการรับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้	ความถี่				
	ทุกวัน	5-6 ครั้ง	3-4 ครั้ง	1-2 ครั้ง	ไม่เคย เลย
สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น					
วิทยุ					
โทรทัศน์					
สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์ออนไลน์ หนังสือพิมพ์ออนไลน์ เป็นต้น					
World Wide Web					
สื่อสังคมออนไลน์					

4. เวลาที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉลี่ยในแต่ละวัน
- | | |
|---|--|
| ☐ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง | ☐ 1-2 ชั่วโมง |
| ☐ 3-4 ชั่วโมง | ☐ 5-6 ชั่วโมง |
| ☐ 7-8 ชั่วโมง | ☐ มากกว่า 8 ชั่วโมง |
| ☐ เล่นตลอดเวลา | ☐ ไม่เล่นเลย |
5. แหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ท่านใช้เพื่อการศึกษา เรียนรู้ และพัฒนาตัวเอง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- | | | |
|--|---|---|
| ☐ ห้องสมุด | ☐ ตำรา / วารสาร / หนังสือ | ☐ วิทย์ |
| ☐ เว็บไซต์ | ☐ ครู / อาจารย์ / ผู้เชี่ยวชาญ | ☐ เพื่อน |
| ☐ ครอบครัว | ☐ โทรศัพท์ | ☐ เข้าร่วมการอบรม สัมมนา |
| ☐ เรียนคอร์สออนไลน์ | ☐ กระดานข่าว / กระดานพันทิป | ☐ สื่อสังคมออนไลน์ |
| ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ | | |
6. แหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ที่ท่านใช้เพื่อดำเนินชีวิตประจำวัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- | | | |
|--|---|---|
| ☐ ห้องสมุด | ☐ ตำรา / วารสาร / หนังสือ | ☐ วิทย์ |
| ☐ เว็บไซต์ | ☐ ครู / อาจารย์ / ผู้เชี่ยวชาญ | ☐ เพื่อน |
| ☐ ครอบครัว | ☐ โทรศัพท์ | ☐ เข้าร่วมการอบรม สัมมนา |
| ☐ เรียนคอร์สออนไลน์ | ☐ กระดานข่าว / กระดานพันทิป | ☐ สื่อสังคมออนไลน์ |
| ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ | | |
7. สถานที่ที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด (เลือกเพียงข้อเดียว)
- | |
|---|
| ☐ ที่พักอาศัย / บ้าน / หอพัก |
| ☐ ตำรา / วารสาร / หนังสือ |
| ☐ มหาวิทยาลัย / สถานศึกษา |
| ☐ สวนสาธารณะ หรือ สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตฟรีในชุมชน |
| ☐ ห้างสรรพสินค้า / ตลาด |
| ☐ ร้านกาแฟที่มีบริการอินเทอร์เน็ตฟรี |
| ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ |

ตอนที่ 3 : การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

คำชี้แจง : นักศึกษาคิดว่าตนเองมีระดับความรู้ ความสามารถด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในระดับใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ตรงกับระดับความรู้ ความสามารถของท่าน

- 5 หมายถึง มีความรู้ ความสามารถในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความรู้ ความสามารถในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความรู้ ความสามารถในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความรู้ ความสามารถในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความรู้ ความสามารถในระดับน้อยที่สุด

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ	ระดับความรู้ ความสามารถ				
องค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึง	5	4	3	2	1
1. สามารถกำหนด ระบุคำค้น หรือ หัวข้อที่จะใช้ในการสืบค้นข้อมูลได้					
2. สามารถกำหนดรูปแบบ ลักษณะ และประเภทของข้อมูลตามเรื่องที่จะสืบค้นจากสื่อและสารสนเทศได้					
3. รู้และบอกได้ว่า ข้อมูลที่ต้องการ หาได้จากแหล่งใดบ้าง เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ					
4. สามารถตัดสินใจว่า แหล่งข้อมูลใดที่เหมาะสมที่สุด ในการนำข้อมูลมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าในชั้นเรียน					
5. สามารถเลือกวิธีการเข้าถึง สืบค้นข้อมูลที่ตนเองต้องการได้อย่างถูกต้อง					
6. สามารถเข้าถึง สืบค้นข้อมูลด้วยเทคนิคและวิธีการที่หลากหลาย เช่น การค้นจากอินเทอร์เน็ต หนังสือ ฯลฯ					
7. รู้และสามารถจัดเก็บข้อมูลด้วย Cloud Storage เช่น Google drive Dropbox ฯลฯ					
8. สามารถจัดเก็บข้อมูลจากการสืบค้นได้อย่างเป็นระบบ และนำมาใช้ได้สะดวก					
ตัวชี้วัดที่ 2 การประเมิน					
9. รู้ว่าข้อมูลที่สืบค้นได้ ข้อมูลใดถูกต้อง หรือ ข้อมูลใดยังไม่น่าเชื่อถือ					
10. รู้ว่าข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น มีเนื้อหาครบถ้วนตามที่ต้องการแล้วหรือยัง					
11. สามารถวิเคราะห์ และ เปรียบเทียบชุดข้อมูลหลายชุดได้					
12. สามารถประเมินคุณค่าของข้อมูล จากแหล่งที่มาของข้อมูลที่แตกต่างกัน					

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ	ระดับความรู้ ความสามารถ				
องค์ประกอบที่ 1 การเข้าถึง	5	4	3	2	1
13. รู้วิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของข้อมูลที่สามารถสืบค้นได้					
14. สามารถในการแยกแยะ กลั่นกรองข้อมูล รวมถึงสามารถตรวจสอบและพิสูจน์ข้อเท็จจริงได้					
15. สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นครั้งก่อน ๆ มาใช้ประโยชน์ในการทำงานครั้งต่อ ๆ ไปได้					
ตัวชี้วัดที่ 3 การสร้าง					
16. สามารถสร้างข้อมูลใหม่ เนื้อหาสื่อใหม่ หรือความรู้ใหม่โดยต่อยอดจากเรื่องเดิมที่สืบค้นมาได้					
17. สามารถใช้ข้อมูลจากการสืบค้น ไปใช้ประกอบการเขียนรายงาน โดยการเรียบเรียงใหม่ ไม่ใช้การ copy					
18. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการสืบค้น มาสร้างเป็นแผนภาพหรือ สรุปในรูปแบบของตัวเองได้					
19. เมื่อมีการนำข้อมูลจากแหล่งใดมาใช้ประกอบการทำรายงานหรือ ค้นคว้าวิจัย จะอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง					
20. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ฉบับ พ.ศ. 2560 และสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง					
21. แสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างได้					
22. ใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง ไม่เข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมและไม่เผยแพร่ข้อมูลที่อาจทำให้ผู้อื่นตื่นตระหนกหรือเสียหาย					
23. รู้วิธีการรักษาข้อมูลส่วนตัว การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยเมื่อ log in เข้าใช้ระบบอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ					

ขอขอบคุณสำหรับความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก ค

การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

**แบบประเมินความสอดคล้องของการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์**

ชื่องานวิจัย การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
มหาวิทยาลัย ราชภัฏเพชรบูรณ์
Digital Media Development for Media and Information Literacy Skills
Improvement of Undergraduate Students, Petchabun Rajabhat
Universtiy.

ผู้วิจัย อาจารย์นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี
คำชี้แจง

๓. แบบสอบถามสำรวจการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการพิจารณาการแสดงข้อคิดเห็นและการประเมินค่า เพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC)
๔. แบบสอบถามนี้เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า แสดงค่า ๓ ระดับ (Rating scale)

ระดับ +๑	หมายถึง	ท่านมีความคิดเห็น ข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
ระดับ ๐	หมายถึง	ท่านมีความคิดเห็นหรือไม่แน่ใจในข้อคำถามนั้น
ระดับ -๑	หมายถึง	ท่านมีความคิดเห็นข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

แบบสอบถามการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ข้อคำถาม	ความสอดคล้อง			ค่าคะแนน	แปลผล
ตัวชี้วัดที่ 1 การเข้าถึง	1	0	1		
24. สามารถกำหนด ระบุคำค้น หรือ หัวข้อที่จะใช้ในการสืบค้นข้อมูลได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
25. สามารถกำหนดรูปแบบ ลักษณะ และประเภทของข้อมูลตามเรื่องที่จะสืบค้นจากสื่อและสารสนเทศได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
26. รู้และบอกได้ว่า ข้อมูลที่ต้องการ หาได้จากแหล่งใดบ้าง เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ	1	1	1	1.00	ใช้ได้
27. สามารถตัดสินใจได้ว่า แหล่งข้อมูลใดที่เหมาะสมที่สุด ในการนำข้อมูลมาใช้สำหรับการศึกษาค้นคว้าในชั้นเรียน	1	1	1	1.00	ใช้ได้
28. สามารถเลือกวิธีการเข้าถึง สืบค้นข้อมูลที่ตนเองต้องการได้อย่างถูกต้อง	1	1	1	1.00	ใช้ได้
29. สามารถเข้าถึง สืบค้นข้อมูลด้วยเทคนิคและวิธีการที่หลากหลาย เช่น การค้นจากอินเทอร์เน็ต หนังสือ ฯลฯ	1	1	0	0.67	ใช้ได้
30. รู้และสามารถจัดเก็บข้อมูลด้วย Cloud Storage เช่น Google drive Dropbox ฯลฯ	1	1	1	1.00	ใช้ได้
31. สามารถจัดเก็บข้อมูลจากการสืบค้นได้อย่างเป็นระบบ และนำมาใช้ได้สะดวก	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ตัวชี้วัดที่ 2 การประเมิน					
32. รู้ว่าข้อมูลที่สืบค้นได้ ข้อมูลใดถูกต้อง หรือ ข้อมูลใดยังไม่น่าเชื่อถือ	1	1	0	0.67	ใช้ได้
33. รู้ว่าข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น มีเนื้อหาครบถ้วนตามที่ต้องการแล้วหรือยัง	1	1	1	1.00	ใช้ได้
34. สามารถวิเคราะห์ และ เปรียบเทียบชุดข้อมูลหลายชุดได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
35. สามารถประเมินคุณค่าของข้อมูล จากแหล่งที่มาของข้อมูลที่แตกต่างกัน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
36. รู้วิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของข้อมูลที่สืบค้นได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้

37. สามารถในการแยกแยะ กลั่นกรองข้อมูล รวมถึงสามารถตรวจสอบและพิสูจน์ ข้อเท็จจริงได้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
38. สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นครั้ง ก่อน ๆ มาใช้ประโยชน์ในการทำงานครั้ง ต่อ ๆ ไปได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ตัวชี้วัดที่ 3 การสร้าง					
39. สามารถสร้างข้อมูลใหม่ เนื้อหาสื่อใหม่ หรือความรู้ใหม่โดยต่อยอดจากเรื่องเดิมที่ สืบค้นมาได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
40. สามารถใช้ข้อมูลจากการสืบค้น ไปใช้ ประกอบการเขียนรายงาน โดยการเรียบ เรียงใหม่ ไม่ใช้การ copy	1	1	1	1.00	ใช้ได้
41. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการสืบค้น มา สร้างเป็นแผนภาพ หรือ สรุปรูปแบบของ ตัวเองได้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
42. เมื่อมีการนำข้อมูลจากแหล่งใดมาใช้ ประกอบการทำรายงาน หรือ ค้นคว้าวิจัย จะอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง	1	1	1	1.00	ใช้ได้
43. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติ คอมพิวเตอร์ ฉบับ พ.ศ. 2560 และสามารถ ปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง	1	1	1	1.00	ใช้ได้
44. แสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ด้วย การเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้
45. ใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง ไม่เข้า เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม และ ไม่เผยแพร่ ข้อมูลที่สามารถทำให้ผู้อื่นตื่นตระหนกหรือ เสียหาย	1	1	1	1.00	ใช้ได้
46. รู้วิธีการรักษาข้อมูลส่วนตัว การตั้งค่าความ เป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัย เมื่อ log in เข้าใช้ระบบอินเทอร์เน็ตหรือ สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ	1	1	1	1.00	ใช้ได้
				0.89	ใช้ได้

ภาคผนวก ง

แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล

แบบประเมินผล สื่อดิจิทัล

เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ)

คำชี้แจง แบบประเมินนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินสื่อ ที่พัฒนาขึ้นโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ พิจารณาคูณภาพของสื่อว่าอยู่ระดับใดโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ตรงกับการ ประเมินของท่าน ตามเกณฑ์คุณภาพดังนี้

5 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดีที่สุด

4 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

3 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดี

2 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ลำดับ	หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	ด้านเนื้อหา	5	4	3	2	1
1	เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2	ความถูกต้องของเนื้อหา					
3	ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับเนื้อหา					
4	ความทันสมัยของเนื้อหา					
5	การแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา					
6	ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อ					
7	ความเหมาะสมของค ำถามในแบบฝึกหัด					
8	ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา					
9	เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
10	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา					
11	ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา					

ด้านคุณภาพสื่อ						
12	ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง					
13	ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
14	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
15	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร					
16	ความเหมาะสมขององค์ประกอบในหน้าจอ					
17	ความเหมาะสมของเสียงประกอบ					
18	การออกแบบกราฟิกหน้าจอมีความสวยงาม					
19	ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา					
20	ภาพประกอบสามารถมองเห็นได้ชัดเจน					
21	ภาพในวิดีโอทัศน์ มีความคมชัด					
22	เสียงในวิดีโอทัศน์ มีความชัดเจน					
23	บทเรียนนี้มีความเหมาะสมในการนำไปเผยแพร่ได้					

ข้อเสนอแนะ.....

ผู้ประเมิน

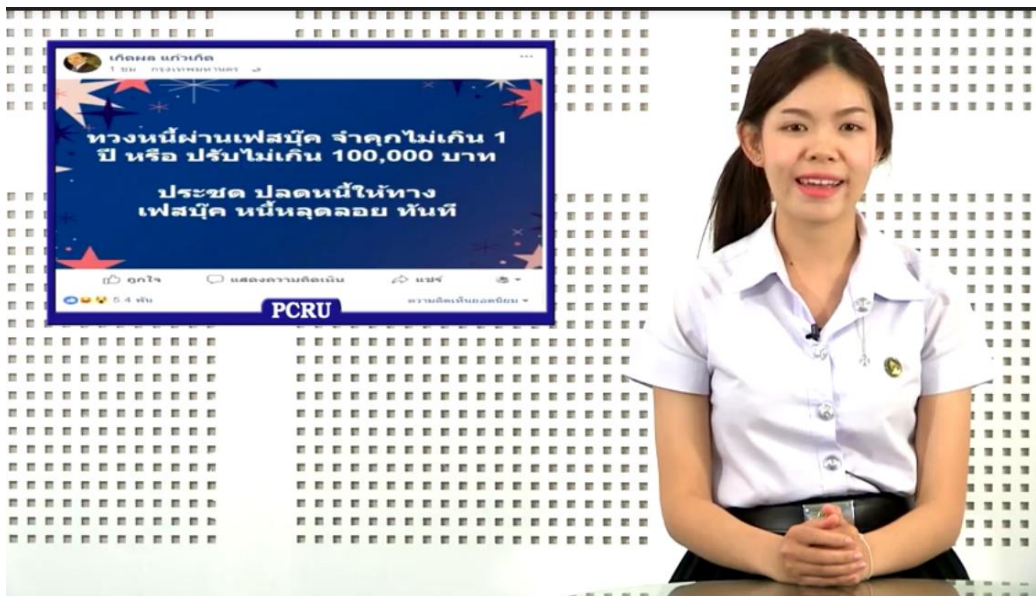
(.....)

วันที่.....เดือน.....ปี.....

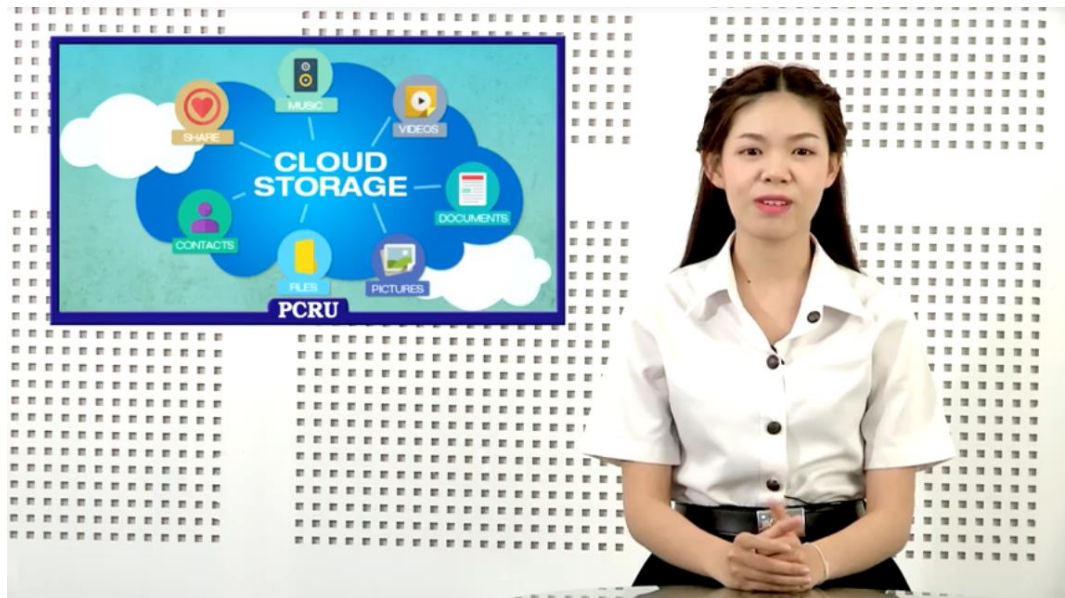
ภาคผนวก จ

ตัวอย่างสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

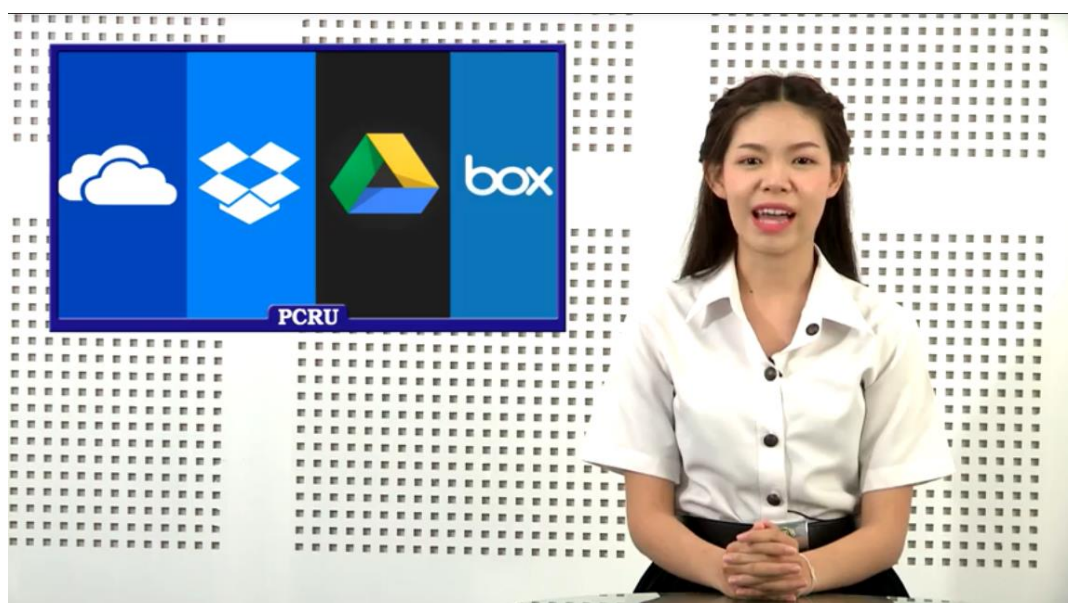
สื่อดิจิทัล เรื่อง พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560



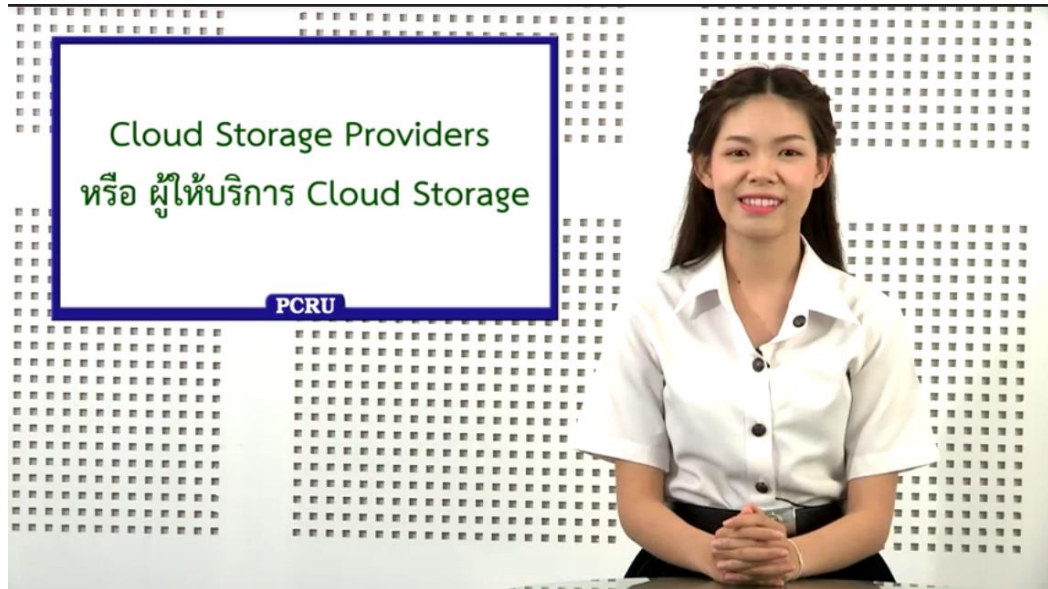
สื่อดิจิทัล เรื่อง Cloud Storage



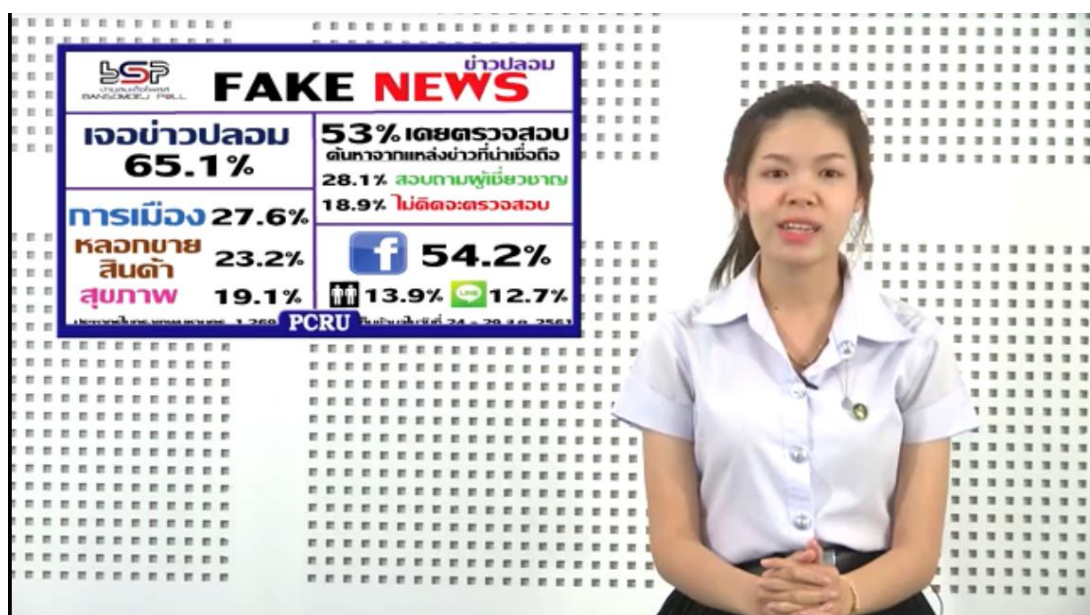
สื่อดิจิทัล เรื่อง Cloud Storage Provider



สื่อดิจิทัล เรื่อง Cloud Storage Provider



สื่อดิจิทัล เรื่อง รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันข่าว



ภาคผนวก ข

แบบทดสอบความรู้ วัดความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนการใช้สื่อดิจิทัล

ประวัตินักวิจัย

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ นางสาวนงลักษณ์ ยุทธศิลป์
Ms. Nonglak Yuttasinseewee
2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ (พนักงานมหาวิทยาลัย)
เวลาที่ใช้ทำวิจัย (8 ชั่วโมง : สัปดาห์)
3. สังกัด สาขาวิชา สารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
หมายเลขโทรศัพท์ 056- 717-135 ต่อ 1303 เบอร์โทรศัพท์มือถือ
อีเมล nyutta@gmail.com
4. ประวัติการศึกษา
ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2539 ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น จ.ขอนแก่น
ระดับปริญญาโท พ.ศ. 2544 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บรรณารักษศาสตร์
และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
จ.ขอนแก่น
ระดับปริญญาโท พ.ศ. 2561 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
ภาษาอังกฤษศึกษา วิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย จ.ขอนแก่น
6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญ/เชี่ยวชาญ
การรู้สารสนเทศ ภาษาอังกฤษในงานสารสนเทศ พฤติกรรมสารสนเทศ การบริหาร
จัดการสถาบันบริการสารสนเทศ
7. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ

ผลงานวิจัย

- นงลักษณ์ ยุทธศิลป์. (2544). **สภาพห้องสมุดโรงเรียนนานาชาติในประเทศไทย.**
ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นงลักษณ์ ยุทธศิลป์. (2559). **พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัย
ราชภัฏเพชรบูรณ์. เพชรบูรณ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.**
(ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยประเภทวิจัยทั่วไป ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.
2558 มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์)
- นงลักษณ์ ยุทธศิลป์. (2560). **ความต้องการกิจกรรมส่งเสริมการอ่านของผู้ใช้
ห้องสมุดประชาชนเฉลิมราชกุมารี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์.**
เพชรบูรณ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.

(ทุนสนับสนุนการวิจัยประเภทวิจัยทั่วไปประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2559
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี. (2561). การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
ด้วยตนเองของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
ขอนแก่น : วิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย.

ผลงานตีพิมพ์เผยแพร่และนำเสนอผลงานวิชาการ

- นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี และ สุรีย์ สุทธิสารารกร. (2559, กรกฎาคม – ธันวาคม).
พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เพชรบูรณ์. วารสารวิถีสังคมมนุษย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์, 4(2) : 256-277.
(วารสารในกลุ่ม TCI กลุ่ม 2)
- นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี และ ภาณุวัชร ธีรานนท์. (2560). ความต้องการกิจกรรม
ส่งเสริมการอ่านของผู้ใช้ห้องสมุดประชาชนเฉลิมราชกุมารี อำเภอเมือง
จังหวัดเพชรบูรณ์. ใน: การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เพชรบูรณ์ ครั้งที่ 4 “งานวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น” วันที่ 10 มีนาคม 2560.
- นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี และ นารีวรรณ เขียววาสน์ (2559). พฤติกรรมการใช้สารสนเทศ
ของนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เพชรบูรณ์ ใน: การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและ
นานาชาติ วิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย ครั้งที่ 4/2559 วันที่ 7 ตุลาคม 2559 : 1406-
1417.
- Yuttasinseweem, N. and Mungchada, V. (2561). Information Behavior of
Undergraduate Students, Phetchabun Rajabhat University.
วารสารคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เพชรบูรณ์. 1(2) : 27-40.

แบบประเมินผล สื่อดิจิทัล
เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ)

คำชี้แจง แบบประเมินนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินสื่อ ที่พัฒนาขึ้นโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ พิจารณาคุณภาพของสื่อว่าอยู่ระดับใดโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ตรงกับการประเมินของท่านตามเกณฑ์คุณภาพดังนี้

- 5 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดีที่สุด
 4 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก
 3 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดี
 2 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับน้อย
 1 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ข้อที่	หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล	ลำดับที่
	ด้านเนื้อหา				
1	เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.67	0.58	ดี	3
2	ความถูกต้องของเนื้อหา	3.67	0.58	ดี	3
3	ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับเนื้อหา	3.67	0.58	ดี	3
4	ความทันสมัยของเนื้อหา	4.33	0.58	ดีมาก	1
5	การแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา	3.00	0	ดี	5
6	ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อ	3.67	0.58	ดี	3
7	ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา	3.67	0.58	ดี	3
8	เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	3.67	0.58	ดี	3
9	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	3.67	0.58	ดี	3
10	ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	3.67	0.58	ดี	3
	คุณภาพด้านสื่อ				
11	ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	3.00	0	ดี	5
12	ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	3.67	0.58	ดี	3
13	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	4.00	1	ดี	2
14	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	3.67	0.58	ดี	3
15	ความเหมาะสมขององค์ประกอบในหน้าจอ	3.33	0.58	ดี	4
16	ความเหมาะสมของเสียงประกอบ	4.00	0	ดีมาก	2
17	การออกแบบกราฟิกหน้าจอมีความสวยงาม	4.33	0.58	ดีมาก	1
18	ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดีมาก	1

19	ภาพประกอบสามารถมองเห็นได้ชัดเจน	3.33	0.58	ดี	
20	ภาพในวิดีโอทัศน์ มีความคมชัด	3.33	0.58	ดี	
21	เสียงในวิดีโอทัศน์ มีความชัดเจน	3.71	0.58	ดี	
22	บทเรียนนี้มีความเหมาะสมในการนำไป เผยแพร่ได้	3.67	0.58	ดี	
		3.71	0.51	ดี	