

การออกแบบการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีพื้นฐาน
ผ่านคลิปวิดีโอบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะ
การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
Designing for Meme-based History Instruction using
Online Video Clips to Encourage Media Literacy in
Lower Secondary School Students

ธนาวุฒิ ยลถวิล¹

Thanawut Yonthawin

ชรินทร์ มั่งคั่ง^{2*}

Charin Mangkhang

วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร³

Varintorn Siripongnapat

Received: 7 July 2024

Revised: 22 October 2024

Accepted: 21 November 2024

¹ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต, หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

¹ Student, Bachelor of Education Program in Social Studies,
Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand.
Email: Thanawut_Y@cmu.ac.th

² รองศาสตราจารย์, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

² Associate Professor, Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand.
Email: charin.mangkhang@cmu.ac.th

³ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต, หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

³ Student, Bachelor of Education Program in Social Studies,
Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand.
Email: varintorn93@gmail.com

*Corresponding author

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิป์วิดีโอออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 2) ออกแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิป์วิดีโอออนไลน์ และ 3) ประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบวิเคราะห์เอกสาร แผนจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน รวม 15 ชั่วโมง แบบประเมินคุณภาพ และแบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะการเข้าถึง 2) ทักษะการวิเคราะห์สื่อ 3) ทักษะการประเมินสื่อ 4) ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ และ 5) ทักษะการมีส่วนร่วม

ผลการวิจัยพบว่า

1. แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การรับสาร 2) การจดจำ 3) การส่งต่อ และ 4) การเผยแพร่

2. การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิป์วิดีโอออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีคุณภาพระดับมาก ($M = 2.96$, $SD = 0.04$)

3. นักเรียนที่เรียนรู้ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้มีระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับดี ($M = 2.96$, $SD = 0.03$)

คำสำคัญ: การเรียนรู้ประวัติศาสตร์, มีมเป็นฐาน, ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่, ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ.

ABSTRACT

The purpose of this research is to: 1) Study the approach to history learning using meme-based approach through video clips on online media to promote media literacy. 2) Design history learning using meme-based approach through video clips on online media to promote media literacy and 3) Evaluate the media literacy skills of lower secondary school students. The sample group used in this research is a class of 44 second-year students. Research tools used include document analysis forms, three learning management plans totaling 15 hours, Quality assessment form, and media literacy skill evaluation forms includes 5 areas: 1) access skills, 2) media analysis skills, 3) media evaluation skills, 4) media creation skills, and 5) participation skills: 1) access skills 2) analyze skills 3) evaluate skills 4) create skills and 5) participate skills.

The research found that:

1) The approach to history learning management using meme-based methods comprises four steps: 1) assimilation 2) retention 3) expression and 4) transmission.

2) The design of history learning management plans using meme-based methods through video clips on online media to promote media literacy skills was high quality. ($M = 2.96$, $SD = 0.04$)

3) Students who learned through this management process had good levels of media literacy skills. ($M = 2.96$, $SD = 0.03$)

Keywords: History Learning, Meme-based Approach, Modern Japanese History, Media Literacy.

บทนำ

โลกในศตวรรษที่ 21 ถูกขับเคลื่อนและแปรผันอย่างรวดเร็วโดยเทคโนโลยีในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นในด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีมีส่วนอย่างมากในการเผยแพร่ข่าวสาร ค่านิยม แนวคิด และความเชื่อของผู้คนในสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงกระแสโลกาภิวัตน์ที่ทำให้วัฒนธรรมต่าง ๆ ถูกเผยแพร่และแปรผันได้อย่างแพร่หลายและรวดเร็วกว่าในอดีต ดังนั้น การพัฒนามนุษย์เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกควรที่จะพัฒนาให้มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร การประสานร่วมมือ และความคิดสร้างสรรค์ (MangKhang, 2022a) ด้วยยุคสมัยที่ข้อมูลข่าวสารแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วนั้นเอง ทำให้ข้อมูลที่เข้าสู่ระบบสารสนเทศมีจำนวนมากมหาศาล เกิดการปะปนกันระหว่างข้อมูลที่เป็นความจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จ โดยเฉพาะในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์หรือที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่า AI สามารถสร้างภาพเหมือนของบุคคลในลักษณะท่าทางต่าง ๆ ได้ โดยที่บุคคลในภาพอาจจะไม่รู้ด้วยซ้ำว่ากำลังมีรูปปลอมของตนเองเผยแพร่ไปตามอินเทอร์เน็ต ปัญหาการแพร่ระบาดของ “ข้อมูลข่าวสารปลอม” ส่งผลร้ายแรงตั้งแต่ระดับบุคคลไปจนถึงระดับชาติ เช่นในประเทศสหรัฐอเมริกา มีการสร้างรูปของผู้สมัครประธานาธิบดีคนสำคัญในท่าที่สนิทสนมกับชาวอเมริกันผิวสี มีผู้คนหลงเชื่อและส่งต่อภาพดังกล่าวกว่าล้านครั้ง (Marianna Spring, 2024, as cited in BBC News Thai, 2024) ในประเทศไทย ก็มีสถานการณ์ดังกล่าวในลักษณะเดียวกัน โดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้เปิดเผยเกี่ยวกับพฤติกรรมการปล่อยเฟคนิวส์ โดยพบว่าคนไทยมีสถิติการส่งต่อข่าวปลอมกว่า 20 ล้านคน ซึ่งเป็นผู้โพสต์เผยแพร่ข้อมูลปลอมเหล่านั้นกว่า 5 แสนคน ในปี 2564 (Ministry of Digital Economy and Society, 2021) ปัญหาข่าวปลอมระบาดในทุกช่วงวัย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อยู่ตลอดเวลา การเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงมักจะถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในการหลอกลวง ดังกรณีที่กระทรวงศึกษาธิการออกมาเตือนภัยนักเรียน หลังพบการหลอกลวงออนไลน์แอบอ้างเป็นบุคคลอื่นเพื่อขอข้อมูลไปใช้ทำธุรกรรมทางการเงิน (Wichanon, 2024)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว การศึกษาจึงจำเป็นต้องเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนามนุษย์และสังคมในทุกด้าน โดยเฉพาะการพัฒนามนุษย์ให้มีทักษะและความสามารถที่จำเป็นในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ในยุคปัจจุบันการลงทุนในด้านการศึกษาเป็นการลงทุนที่ให้ผลตอบแทนในระยะยาว ไม่เพียงแต่ในระดับบุคคล แต่ยังรวมถึงระดับสังคมและประเทศชาติ ซึ่งการศึกษาเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะทุนมนุษย์ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 มาตรา 24 ได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาแก่นักเรียนว่า ให้จัดการเรียนโดยจัดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการและการแก้ปัญหา รวมถึงสามารถเรียนรู้ได้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ตามที่ผู้เรียนและผู้สอนสนใจ ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีและสื่อสารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ ได้ถูกใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ซึ่งทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี โดยทักษะดังกล่าว ได้แก่ 1) ความฉลาดรู้เรื่องสารสนเทศ (Information literacy) คือความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล การประเมินข้อมูลและการนำข้อมูลไปใช้อย่างสร้างสรรค์ 2) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT literacy) คือ ความสามารถในการใช้เครื่องมือสารสนเทศและเทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูล จำแนก ประเมินผล และเผยแพร่ข้อมูล รวมถึงความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เครื่องมือสารสนเทศและข้อมูลได้อย่างเหมาะสมตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย และทักษะที่สำคัญที่สุด คือ 3) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ การผลิตสื่อ การพิจารณาและตัดสินใจว่าสื่อนั้นน่าเชื่อถือหรือไม่ (Communication Arts Burapha University, 2022; Trilling & Fadel, 2009) Masae (2018) ได้ศึกษาพบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบไปด้วย 5 ทักษะย่อย ดังต่อไปนี้ 1) ทักษะการเข้าถึง (Access Skills) หมายถึง พฤติกรรมการสร้างโอกาสให้ตนสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างรวดเร็ว หลากหลาย ไม่ถูกจำกัดอยู่ในสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป และสามารถคัดสรรเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการได้ 2) ทักษะการวิเคราะห์สื่อ (Analyze Skills) หมายถึง ความรู้ความเข้าใจหรือพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นว่าสามารถแยกแยะ

ข้อเท็จจริงได้อย่างถูกต้อง 3) ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills) หมายถึง ความรู้ความเข้าใจหรือพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นว่าจะเลือกรับหรือปฏิเสธสื่อต่าง ๆ ผ่านการตีความหมายคุณค่า ความถูกต้องและเหมาะสมของสื่อ 4) ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ (Create Skills) หมายถึง บุคคลซึ่งเป็นผู้ผลิตสื่อได้อย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบและจริยธรรม และ 5) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills) หมายถึง มีความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วม แสดงความคิดเห็น และใช้ประโยชน์จากสื่ออย่างถูกต้องและเป็นประโยชน์ ซึ่งในงานวิจัยเรื่องนี้ได้นำเอาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นทั้ง 5 มาใช้เป็นกรอบการศึกษา

สิ่งแวดล้อมทางนิเวศวิทยาทางการศึกษา เมื่อพิจารณาระบบโครงสร้างภายในซึ่งอยู่ในระดับเล็กที่สุดคือ ระบบการเรียนรู้ในระบบนาโน (Nano system) ที่มีหัวใจสำคัญคือการเรียนรู้ด้วยตนเอง ปรับบทบาทให้ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกอย่างชัดเจน สามารถช่วยผลิตและคัดกรองสื่อการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน ผ่านสื่อดิจิทัลขนาดเล็กที่ซึมซับเนื้อหาได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ (Siripongnapat & Mangkhang, 2024) เป็นประเด็นสำคัญของกรอบคิดมีม (Meme) ในงานวิจัยนี้ ซึ่งมีนิยามความหมายเป็นวิธีการสื่อสารความเป็นพลเมืองเกี่ยวกับพฤติกรรมและวัฒนธรรมของคนในสังคมผ่านรูปภาพและข้อความที่เกี่ยวกับความคิดเห็น การลอกเลียนแบบ การล้อเลียน การเสียดสีที่เกิดขึ้นในช่วงหรือชีวิตประจำวันผ่านสื่อ มีมีลักษณะเฉพาะทางภาษาเพื่อใช้ในการวิพากษ์วิจารณ์ถึงสิ่งที่กล่าวอ้างถึง (Octavita & Zaimar, 2018) โดยเป็นชุดความคิดหรือวัฒนธรรมที่ถูกส่งต่อผ่านสิ่งต่าง ๆ เช่น แฟชั่น อุดมการณ์ทางการเมือง ความเชื่อทางศาสนา อารมณ์และความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Dawkins, 1976) ซึ่งในจัดการเรียนรู้ฐานปรากฏการณ์มีม (Meme-based Learning) นั้นเป็นการศึกษาศาสตร์การสอนแนวดิจิทัล (Digital Pedagogy) โดยเน้นการจัดการเรียนรู้เพื่อใช้มีมเป็นแนวทางหลักเพื่อสร้างความสนใจและนำเสนอสาระในบทเรียนนอกจากมีม นอกจากมีมจะเป็นสื่อที่สร้างความสนุกสนานในระหว่างกระบวนการจัดทำและส่งต่อไปให้ผู้อื่นแล้ว มีมยังมีคุณค่าทางการศึกษาในเวลาเดียวกัน เนื่องจากการสร้างมีมจะต้องใช้ความคิดขั้นสูงในการวิเคราะห์ ประเมินความรู้ และความสามารถในการใช้เครื่องมือในการสร้างสรรค์

ในงานวิจัยนี้ได้ศึกษาทฤษฎีการกระจายมีม ของ Dawkins (1976) โดยได้อธิบายว่า ขั้นตอนการกระจายมีมมี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การรับมีม (assimilation) คือ การสังเกต การรับฟัง หรือรับรู้มีมด้วยความเข้าใจ 2) การจดจำมีม (retention) คือ การจดจำรายละเอียดของมีม มีมที่สามารถจดจำได้นานมักเป็นมีมที่สำคัญกับผู้รับสาร 3) การส่งต่อมีม (expression) คือ การส่งต่อผ่านการพูด ข้อความ รูปภาพ หรือพฤติกรรม ทั้งตั้งใจและไม่ตั้งใจ และ 4) การเผยแพร่มีม (transmission) คือ การเผยแพร่ผ่าน “พาหนะมีม” เช่น หนังสือ ภาพถ่าย สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นฐานในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งงานวิจัยของ Smith (2023) ยังชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ด้วยมีมนั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนในเนื้อหาวิชาเรียนที่กำหนดให้ควบคู่ไปกับสาระสำคัญในเรื่องอื่น ๆ ได้ ดังนั้น “วิธีการมีมเป็นฐาน” จึงมีความเหมาะสมในการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ที่ต้องการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน

ดังนั้น ในบริบทโรงเรียนที่นักเรียนมีสมรรถนะสูงในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลของโรงเรียนสาธิตสังกัดสถาบันอุดมศึกษาได้ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนโดยใช้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐาน ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การรับมีม (assimilation) 2) การจดจำมีม (retention) 3) การส่งต่อมีม (expression) และ 4) การเผยแพร่มีม (transmission) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนโดยบูรณาการสื่อมัลติมีเดียเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมสำนึกความเป็นพลเมืองดิจิทัล และการตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อในโลกปัจจุบันและสร้างสรรค์สื่อบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ จนเกิดเป็นทักษะสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อได้แก่ 1) ทักษะการเข้าถึง (access skills) 2) ทักษะการวิเคราะห์สื่อ (analyze skills) 3) ทักษะการประเมินสื่อ (evaluate skills) 4) ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ (create skills) และ 5) ทักษะการมีส่วนร่วม (participate skills)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่ศนบสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2) เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่ศนบสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 3) เพื่อประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

วิธีการวิจัย

การวิจัย เรื่อง “การออกแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่ศนบสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (action research) โดยการเก็บรวบรวมแบบผสมวิธี (mixed method)

ขอบเขตพื้นที่วิจัย

การเลือกพื้นที่วิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย เชียงใหม่เป็นฐานการวิจัย เนื่องจากเป็นสถานศึกษาที่มีความพร้อมจากทั้ง สิ่งอำนวยความสะดวกทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่สนับสนุนโดยโรงเรียน และ ศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีของนักเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนจัดการเรียนรู้ (learning plan) จำนวน 15 ชั่วโมง รายวิชา ประวัติศาสตร์จีน-ญี่ปุ่น กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ เนื้อหาประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นยุคสมัยใหม่ แบ่งตามยุคสมัย ได้แก่ ยุคเมจิ ยุคไทโช และยุคโชวะ

2. แบบประเมินคุณภาพ (quality assessment form) ของแผน จัดการเรียนรู้ เป็นแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) มีเกณฑ์การแบ่งคุณภาพ 3 ระดับ ได้แก่ ระดับ 3 มาก ระดับ 2 ปานกลาง และ ระดับ 1 ควรปรับปรุง (Wannapaisan, 2020)

3. แบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy skill evaluation form) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating scale) มีเกณฑ์การแบ่งทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 3 ระดับ ได้แก่ ระดับ 3 ดี ระดับ 2 พอใช้ และ ระดับ 1 ปรับปรุง (Masae, 2018)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 621 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 44 คน ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับสลากห้องเรียน ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงปฏิบัติการ ผู้เขียนได้ประยุกต์ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามรูปแบบ “PAOR” (Mangkhang, 2022b) โดยปรับวงจรดังกล่าวเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ขั้นวางแผน (Plan) ประกอบด้วย

1) ศึกษาข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐาน และทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2) ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่บันทึกบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

4) หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่บันทึกบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยวิธีแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

5) ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่บันทึกบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

6) วางแผนปฏิบัติการจัดการเรียนรู้และดำเนินการเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่บันทึกบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ระยะที่ 2 ขั้นปฏิบัติและรวบรวมข้อมูล (Act and Observe)

ปฏิบัติการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีพื้นฐานผ่านคลิป์วิดีโอที่ค้นบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 ชั่วโมง

ระยะที่ 3 ขั้นทบทวนและประเมินผล (Reflect) ประกอบด้วย

1) ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป จนจบเนื้อหา

2) ประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนหลังการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายการประเมินดังต่อไปนี้ 1) ทักษะการเข้าถึง (access skills) 2) ทักษะการวิเคราะห์สื่อ (analyze skills) 3) ทักษะการประเมินสื่อ (evaluate skills) 4) ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ (create skills) และ 5) ทักษะการมีส่วนร่วม (participate skills)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีพื้นฐานผ่านคลิป์วิดีโอที่ค้นบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และนำเสนอแบบพรรณนาความเรียง

2. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีพื้นฐานผ่านคลิป์วิดีโอที่ค้นบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยนำไปเทียบกับเกณฑ์การแปลผลโดยประยุกต์จากแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของ Wannapaisan (2020) ดังต่อไปนี้

ระดับคะแนน	คุณภาพ
2.01 - 3.00	มาก
1.01 - 2.00	ปานกลาง
0.01 - 1.00	ปรับปรุง

3. การประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยนำไปเทียบกับเกณฑ์ซึ่งปรับปรุงจาก Masae (2018) ดังต่อไปนี้

ระดับคะแนน	คุณภาพ
2.34 - 3.00	ดี
1.67 - 2.33	พอใช้
1.00 - 1.66	ปรับปรุง

ผลการวิจัย

จากการวิจัย ผู้วิจัยสามารถสรุปข้อมูลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของแผนจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานอยู่ในระดับที่สามารถนำไปใช้ได้ รายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐาน

ขั้นตอนการเรียนรู้	บทบาทของครู	บทบาทของนักเรียน
ขั้นที่ 1 การรับสาร (assimilation)	ใช้มีมสร้างความสนใจของผู้เรียนก่อนเข้าสู่เนื้อหา	ศึกษามีมที่ผู้สอนนำเสนอ
ขั้นที่ 2 การจดจำ (retention)	ตรวจสอบสิ่งที่ผู้เรียนพบเห็นจากมีม ให้ความรู้เพิ่มเติม หลังจากนั้นให้ผู้เรียนจำแนกข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์จากเนื้อหาที่มีม	ทบทวนสิ่งที่ตัวผู้เรียนได้พบเห็นจากมีม ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม จำแนกข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์
ขั้นที่ 3 การแสดงออก (expression)	ให้ผู้เรียนสร้างมีมจากเนื้อหาที่ได้เรียนรู้	สร้างมีมจากเนื้อหาที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปในชั้นเรียน
ขั้นที่ 4 การเผยแพร่ (transmission)	ให้ผู้เรียนแบ่งปันมีมที่ผู้เรียนสร้างขึ้นภายในชั้นเรียน	แบ่งปันมีมที่ผู้เรียนสร้างขึ้นภายในชั้นเรียน

ตอนที่ 2 ผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่ค้นบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ได้ดังต่อไปนี้ (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ผลการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

รายการ	รายละเอียด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง “ญี่ปุ่นยุคเมจิถึงยุคโชวะ”	
วัตถุประสงค์	1. ผู้เรียนรู้จักเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่อยู่ในมีม (K) 2. ผู้เรียนแยกแยะมุกตลกในมีมกับข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ (P)
กิจกรรมสำคัญ	ใช้คลิปวิดีโอเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในการทดสอบความรู้ดั้งเดิมของผู้เรียนและดึงดูดความสนใจก่อนเรียน สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ผ่านมีมในสื่อสังคมออนไลน์
การวัดประเมินผล	1. ประเมินจากใบงาน/ผลงาน 2. ประเมินพฤติกรรมตามสภาพจริง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง “มองญี่ปุ่นผ่านมีม”	
วัตถุประสงค์	1. ผู้เรียนบอกเล่าเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ (K) 2. ผู้เรียนวิเคราะห์จุดประสงค์ของมีมที่อิงประวัติศาสตร์ (P)
กิจกรรมสำคัญ	ชมคลิปวิดีโอมีมประวัติศาสตร์ ให้ผู้เรียนระดมสมองแยกมุกตลกและข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ วิเคราะห์จุดประสงค์ของคลิปวิดีโอมีม เนื้อหาเกี่ยวกับอะไร น่าเชื่อถือหรือไม่
การวัดประเมินผล	1. ประเมินจากใบงาน/ผลงาน 2. ประเมินพฤติกรรมตามสภาพจริง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง “เล่าเรื่องญี่ปุ่นยุคเมจิ ยุคไทโชและยุคโชวะผ่านมีม”	
วัตถุประสงค์	1. ผู้เรียนถ่ายทอดเรื่องราวของประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่จากมีมได้ (K) 2. ผู้เรียนสามารถสร้างมีมที่อิงจากเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ได้ (P) 3. ผู้เรียนบอกความสำคัญของเรื่องราวประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ผ่านมีมได้ (A)
กิจกรรมสำคัญ	ผู้เรียนใช้ความรู้ที่ได้เรียนในรายวิชาและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างมีมจากประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ หลังจากนั้นแต่ละกลุ่มนำเสนอมีมของตนเองหน้าชั้นเรียน นำเสนอถึงข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์บอกความสำคัญของประเด็นดังกล่าวและมุกตลกที่นำมาใช้ในการสร้างมีม
การวัดประเมินผล	1. ประเมินจากใบงาน/ผลงาน 2. ประเมินพฤติกรรมตามสภาพจริง

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่ค้นบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเมื่อนำไปประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญสามารถนำเสนอผลการประเมินคุณภาพได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

รายการ	M	SD	ระดับคุณภาพ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง “ญี่ปุ่นยุคเมจิถึงยุคโชวะ”	2.93	0.27	ระดับมาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง “มองญี่ปุ่นผ่านมิม”	3.00	0.00	ระดับมาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง “เล่าเรื่องญี่ปุ่นยุคเมจิ ยุคโทโชและยุคโชวะผ่านมิม”	2.97	0.27	ระดับมาก
ภาพรวม	2.96	0.04	ระดับมาก

จากตารางที่ 3 พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 2.96, SD = 0.04$) โดยหากพิจารณารายแผน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 มีคุณภาพในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.93 ถึง 3.00 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

ตอนที่ 3 ผลการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการประเมินระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับที่ดี สามารถนำเสนอได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการ	M	SD	แปลผล
1. ทักษะการเข้าถึง (access skills)	3.00	0.00	ระดับดี
2. ทักษะการวิเคราะห์สื่อ (analyze skills)	2.95	0.21	ระดับดี
3. ทักษะการประเมินสื่อ (evaluate skills)	2.93	0.25	ระดับดี
4. ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ (create skills)	3.00	0.00	ระดับดี
5. ทักษะการมีส่วนร่วม (participate skills)	2.98	0.15	ระดับดี
ภาพรวม	2.96	0.03	ระดับดี

จากการประเมินระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($M = 2.96, SD = 0.03$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทักษะการเข้าถึงสื่อและทักษะการสร้างสรรค์สื่อ มีผลการประเมินอยู่ในระดับสูงที่สุด ($M = 3.00, SD = 0.00$) รองลงมา คือ ทักษะการมีส่วนร่วม ($M = 2.98, SD = 0.15$)

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกการอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสามารถอภิปรายผลการศึกษาได้ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การรับสาร (assimilation) เป็นขั้นตอนสร้างความสนใจของผู้เรียน โดยผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ จุดมุ่งหมาย และเนื้อหา หลังจากนั้นผู้สอนใช้มีมในการสร้างความสนใจของผู้เรียนก่อนเข้าสู่เนื้อหาของผู้เรียน 2) การจดจำ (retention) ผู้สอนตรวจสอบสิ่งที่ผู้เรียนพบเห็นจากมีม ให้ความรู้เพิ่มเติมจากที่ได้เห็นในมีม หลังจากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนจำแนกข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ออกจากมีม 3) การส่งต่อ (expression) ผู้สอนให้ผู้เรียนสร้างมีมจากเนื้อหาที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปในชั้นเรียน และ 4) การเผยแพร่ (transmission) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แบ่งปันปรากฏการณ์ในมีมที่ผู้เรียนสร้างขึ้นให้กับเพื่อนร่วมชั้น ผลการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า แนวคิดมีมเป็นรูปแบบการสื่อสารเกี่ยวกับพฤติกรรมและวัฒนธรรมของคนในสังคมผ่านรูปภาพและข้อความที่เกี่ยวกับความคิดเห็น การลอกเลียนแบบ การลอกเลียน การเสียดสีที่เกิดขึ้นในข่าวหรือชีวิตประจำวันบนสื่อออนไลน์ สื่อมีมมีลักษณะเฉพาะทางภาษาเพื่อใช้สำหรับการวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่กล่าวถึงอย่างลึกซึ้ง (Octavita & Zaimar, 2018) ซึ่งในงานของ Serano (2021) ยังได้สนับสนุนแนวคิดทางการเรียนรู้ โดยเสนอว่าวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยมีมนั้นเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับห้องเรียนยุคดิจิทัล ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการใช้มีมมาออกแบบการเรียนรู้ประวัติศาสตร์โดยใช้มีมเป็นฐานในการสร้างและกำหนดกฎเกณฑ์การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ด้วยการกำหนดบทบาทให้ผู้เรียนเป็นผู้ส่งต่อสื่อมีมเกี่ยวกับบทกวีในชั้นเรียนให้สมาชิกร่วมชั้นหรือติดไว้ที่บอร์ดนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน นักเรียนสามารถใช้สื่อมีมในการเรียนรู้ที่จะค้นพบประเด็นใหม่ที่ได้เรียนรู้ ด้วยการแสดงคำสำคัญที่เป็นความคิดรวบยอดทาง

ประวัติศาสตร์ไว้ในส่วนบนของส้อมิม และแสดงความหมายหรือประโยคที่ใช้สำหรับอธิบายความคิดรวบยอดไว้ที่ส่วนล่างของส้อมิม ผู้เรียนสามารถใช้ส้อมิมในการเน้นย้ำอารมณ์ในแต่ละตอนจากสาระเรื่องราวในมิมที่นักเรียนได้ศึกษามาได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การออกแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมิมเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่ค้นบนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมิมเป็นฐาน 4 ขั้นตอนมาออกแบบ แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบคุณภาพ โดยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งในการออกแบบการเรียนรู้ได้มีการศึกษาแนวคิดและทฤษฎี รวมทั้งมีการพัฒนาแผนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยใช้แนวคิดของ MangKhang (2022b) ที่เสนอนวัตกรรมการศึกษาวิทยาดิจิทัล (Digital Pedagogy) ที่มุ่งให้มีการประยุกต์ใช้นวัตกรรมการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลมาส่งเสริมการเรียนรู้ และสร้างเสริมความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับ Teja & Dewandono (2023) ที่พบว่า การใช้สื่อการสอนในรูปแบบการเรียนรู้มิมเป็นฐาน (Meme-based learning) สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น ทำให้สามารถเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนได้ง่ายขึ้น โดยส้อมิมสามารถทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติต่อเนื้อหาที่ได้รับจากบทเรียนดีขึ้น โดยเมื่อผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อเนื้อหาที่เรียนก็จะช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น เช่นเดียวกับ Subbiramanian et al. (2021) ที่เสนอว่าการใช้มิมทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังสามารถทำให้เนื้อหาที่ยากเข้าใจง่ายขึ้น และผู้เรียนมีความสนใจต่อเนื้อหามากขึ้น นอกจากนี้ ผู้เรียนยังรู้สึกว่ามีสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนที่ดีขึ้น การออกแบบการสอนผู้วิจัยจึงคำนึงถึงความเหมาะสมและความเท่าเทียมในห้องเรียน ซึ่งในงานของ Smith (2023) ได้เสนอว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้มิมเป็นฐาน จะช่วยส่งเสริมแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียนที่สามารถแสดงความคิดเห็นต่อปัญหาในสังคมสมัยใหม่ได้ และยังทำให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกในเรื่องที่ผู้เรียนถูกกดทับไม่ให้แสดงออกได้ เช่น

ประเด็นเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) ปัญหาการแบ่งแยกประเทศ หรือภัยอันตรายจากกระบอบเผด็จการของประเทศเพื่อนบ้าน เป็นต้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Suswandari et al. (2021) ที่กล่าวสนับสนุนว่าสื่อมีสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ โดยใช้ในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนโดยเฉพาะผู้เรียนในยุคหลังมิลเลนเนียล (Post-Millennial) ทั้งนี้เพื่อนำสาระสำคัญในมีมีมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ผู้สอนยังคงต้องตระหนักว่าการสื่อสารข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ให้กับผู้เรียนได้เรียนรู้เป็นประเด็นสำคัญ และส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของผู้เรียนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับดี ($M = 2.96$, $SD = 0.03$) เมื่อพิจารณาทางด้าน พบว่า ทักษะการเข้าถึงสื่อและทักษะการสร้างสรรค์สื่อมีผลการประเมินอยู่ในระดับสูงที่สุด ($M = 3.00$, $SD = 0.00$) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีพื้นที่การค้นหาค้นคว้าความรู้จากหลายแหล่งข้อมูลโดยไม่ยึดติดกับตำราเรียน อีกทั้งยังเน้นให้นักเรียนได้ลงมือสร้างสื่อมีด้วยตนเองทำให้เกิดทักษะการเข้าถึงสื่อและทักษะการสร้างสรรค์สื่อได้ด้วยการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chung & Kim (2020) แสดงให้เห็นว่า การฝึกปฏิบัติจริงช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การคิดเชิงสร้างสรรค์ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการผลิตสร้างสรรค์สื่อ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับดี ($M = 2.98$, $SD = 0.15$) เกิดจากการทำงานเป็นกลุ่มผ่านการทำกิจกรรมวิเคราะห์มีมีและการสร้างมีมี สะท้อนให้เห็นว่าการใช้มีมีเป็นสื่อในการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นความสนใจในหัวข้อการเรียนรู้ ช่วยให้มีความเข้าใจกับเพื่อนในชั้นเรียน ลดความซับซ้อนของความคิดรวบยอดทางประวัติศาสตร์ที่ซับซ้อน การใช้มีมีเป็นสื่อได้ส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่นักเรียนได้เรียนรู้ สอดคล้องกับ Suswandari et al. (2021); Teja & Dewandono (2023); Smith (2023) and Subbiramaniyan et al. (2021) ที่ระบุไว้ว่าสถานการณ์ทางประวัติศาสตร์

ในมีมีส่งผลต่อสภาพแวดล้อมเชิงบวกในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อเนื้อหาประวัติศาสตร์ที่เรียน และมีความสนใจต่อเนื้อหามากขึ้น รวมทั้งการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ยังสอดคล้องกับการพัฒนานิเวศการเรียนรู้ที่บูรณาการสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาในห้องเรียนประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

บทสรุป

แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมีเป็นฐานมีองค์ประกอบทั้งหมด 4 ขั้นตอน คือ 1) การรับสาร 2) การจดจำ 3) การส่งต่อ และ 4) การเผยแพร่ ซึ่งเมื่อนำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ พบว่า ในภาพรวมแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($M = 2.96$, $SD = 0.04$) เมื่อนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดสอบกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผ่านการเรียนรู้ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ในภาพรวมมีระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับที่ดี ($M = 2.96$, $SD = 0.03$) สะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการมีมีเป็นฐานผ่านคลิปวิดีโอที่ค้นบนสื่อออนไลน์สามารถส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรนำกระบวนการนี้ไปใช้กับเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ไทย หรือประวัติศาสตร์สากลหรือการเรียนรู้ข้ามศาสตร์สำหรับนักเรียนในระดับชั้น มัธยมศึกษา

2. ควรมีการเตรียมทักษะผู้เรียนในการใช้เครื่องมือการเรียนการสอน แนวดิจิทัลก่อนที่จะมีการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิป วิดีทัศน์บนสื่อออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่าน คลิปวีดิทัศน์บนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ควรพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนช่วงชั้น
อื่น ๆ

3. ควรพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการมีมเป็นฐานผ่านคลิปวีดิทัศน์ บนสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดทางประวัติศาสตร์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการอ้างอิง

- BBC News Thai. (March 7, 2024). *เลือกตั้งสหรัฐฯ 2024: พบภาพปลอมที่ใช้เอไอผลิต พยายามโน้มน้าวให้คนผิวดำหันมาเลือกทรัมป์*
[US Election 2024: Fake photos found using AI. Trying to influence black people to vote for Trump.]. Retrieved October 19, 2024 Form
<https://www.bbc.com/thai/articles/cz5z33d1k5ko>
- Chung, M. S., & Kim, S. Y. (2020). Developing media creation skills through hands-on digital learning in higher education. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(2), 35-47. Retrieved form <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/Pitchayatat/article/view/247359>
- Communication Arts Burapha University. (2022). *การรู้เท่าทันสื่อ* [Media literacy]. Retrieved January 2, 2024 Form
<https://shorturl.asia/0qKCQ>
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- MangKhang, C. (2022a). *การสอนอนาคตวิทยาสำหรับครูสังคมศึกษา* [Teaching Futurology for Social Studies Teachers]. Chiang Mai: Lanna Printing.
- MangKhang, C. (2022b). *ปัญญาการสอนสังคมศึกษา* [Intelligence in Teaching Social Studies]. Chiang Mai: Lanna Printing.

Masae, P. (2018). การพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบแบบพหุวิภาค [Development of Measurement Scale on Media Literacy in the 21st Century for Lower Secondary School Student by Applying Polytomous Item Response Theory]. (Master's thesis, Prince of Songkla University). <https://kb.psu.ac.th/psukb/handle/2016/12153>

Ministry of Digital Economy and Society. (2021). “ชัยวุฒิ” เผยสถิติ 9 เดือนคนไทยแชร์ข่าวปลอม 20 ล้านคน [“Chaiwit” reveals statistics: 20 million Thai people shared fake news in 9 months.]. Retrieved October 19, 2024 From <https://shorturl.asia/K6EHb>

Octavita, A. I. & Zaimar, Y. S. (2018). Semiotic analysis of satire meme connecting women's identity in Brillio Net. *Journal of English Language Teaching*. 3(1), 38-45. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SCOPE/article/view/3004>

Serano, S. (2021). *5 Ways to Use Memes with Students*. International Society for Technology in Education. Retrieved December 24, 2024 From <https://iste.org/blog/5-ways-to-use-memes-with-students>

- Siripongnapat, V. & Mangkhang, C. (2024). แนวทางการเรียนรู้แบบนาโน เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักเรียนในสังคมยุควิถี ถัดไป [Nano-Learning Guidelines to Promote Lifelong Learning Skills of Students in The Next Normal Society]. *Journal of Learning Sciences and Education*, 3(1), 1-24. Retrieved from <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JLSEd/article/view/4439>
- Smith, C.A. (2023). One Does Not Simply Teach Idioms: Meme Creation as Innovative Practice for Virtual EFL Learners. *Sage Journal*, 54(3), 714-728. doi: 10.1177/00336882211044878
- Subbiramaniyan, V., Apte, C., Mohammed, C.A. (2021). A meme-based approach for enhancing student engagement and learning in renal physiology. *Advances in Physiology Education*, 46(1), 28-29. doi: 10.1152/advan.00092.2021.
- Suswandari, S, Absor, N.F. and Soleh, M.B. (2021). Meme as a History Learning Media in The Post-Millennial Generation. *Unnes Journal*, 31(2), 272-278. doi: <https://doi.org/10.15294/paramita.v31i2.26854>
- Teja, W., Dewandono, W.A. (2023). *The Effect of Meme-Based Learning Material on Generation Z 11th Grade Students*. In Lintang Sari, A.P., Ardhan, D., Emaliana, I. and Fauzi, N.B. (Ed.). Proceedings of the 2nd International Conference on Advances in Humanities: Education and Language, ICEL 2022, 07–08 November 2022 (p. 6-7). Malang, Indonesia. doi: <http://dx.doi.org/10.4108/eai.7-11-2022.2329320>

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey Bass.

Wannapaisan, C. (2020). *การวิจัยทางสังคมศึกษา: หลักการและการประยุกต์* [Social Studies Research: Principles and Applications]. Bangkok: Danex Inter corporation Company Limited.

Wichanon, A. (September 14, 2024). ศธ. เตือนภัยนักเรียน หลังพบการหลอกลวงทางออนไลน์ แอบอ้างเป็นครูแนะแนวเพื่อขโมยข้อมูลส่วนตัวและทำธุรกรรมทางการเงิน [Ministry of Education warns students After discovering an online scam Impersonate a guidance counselor to steal personal information and conduct financial transactions]. Retrieved October 19, 2024 Form <https://moe360.blog/2024/09/14/moe-cyber-crime/>