

แนวทางการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่

The Development Guidelines of Media Information and
Digital Literacy (MIDL)
of Undergraduate Students, Chiangmai Province

กิริติ ไพบูลย์¹ จิรภัทร กิตติวารกุล^{2*} และวีรินทร์ภักฐ์ รักธรรม³

Gheerathi Phaiboon¹ Jirapat Kittiwarakul^{2*}

Weerinrathat Rucktham³

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50000^{1, 2*, 3}

Department of Geography, International University, Paiyap University, Chiang Mai, 50000 Thailand^{1, 2*, 3}

*Corresponding Author E-mail: jirapat_k@payap.ac.th

(Received: January 20, 2025; Revised: April 03, 2025; Accepted: May 26, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่ และ (2) ศึกษาแนวทางการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่ ใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของ Renee Hobbs และตัวชี้ของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชนเป็นเกณฑ์การพิจารณา กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักศึกษาจำนวน 400 คน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และ (2) การสนทนากลุ่ม

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยรวมในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 มีรายละเอียดรายด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 ด้านที่ 2 การวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 ด้านที่ 3 การสร้างสรรค์ เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 และด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลงในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04

งานวิจัยจึงได้พัฒนากิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพราะเป็นด้านที่ กลุ่มตัวอย่างมีระดับความสามารถน้อยที่สุด ประกอบกับผลการสนทนากลุ่มกับ ผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ควรให้ความสำคัญในด้านการวิเคราะห์ วิพากษ์ ด้วยการเสริมมิติ ด้านการนับถือตนเอง การรู้จักปกป้องสิทธิตนเอง การเสริมสร้างเพื่อกระตุ้นพลังใจ การปรับบทบาทให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดเป็นกิจกรรมต้นแบบ 4 กิจกรรม ได้แก่ (1) กิจกรรมข้อมูลคู่ขนาน (2) กิจกรรมบันไดงู (3) กิจกรรมเขาวงกต (4) กิจกรรมหลอก ที่สามารถพัฒนาทักษะ MIDL ได้ทั้ง 4 ด้านตามแนวคิดของ Renee Hobbs และ ตัวบ่งชี้ของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ การรู้เท่าทันดิจิทัล MIDL

Abstract

Research on the Development Guidelines for Media, Information, and Digital Literacy (MIDL) of Undergraduate Students in Chiang Mai Province has the objectives of this research to (1) study the level of media, information, and digital literacy among undergraduate students in Chiang Mai Province, and (2) explore ways to enhance media, information, and digital literacy among these students. The study utilized Renee Hobbs' concept of media, information, and digital literacy, along with the Child and Youth Media Institute's indicators as evaluation criteria. The sample consisted of 400 undergraduate students and seven experts. The research instruments included (1) a media, information, and digital literacy assessment and (2) focus group discussions.

The findings indicated that the overall MIDL level of the sample group was high, with an average score of 4.05. The detailed findings for each aspect were as follows: (1) accessing media, information, and digital technology safely had an average score of 4.12 (2) analyzing, critiquing, and evaluating media, information, and digital technology had an average score of 3.97 (3) creating content and information had an average score of 4.05 and (4) applying knowledge and generating change had an average score of 4.04.

The research, therefore, developed activities that focused on enhancing skills in analyzing, criticizing, and evaluating media, information, and digital technology because these were the areas in which the sample group had the lowest level of ability. In addition, the results of the group discussions with experts found that importance should be given to analyzing and criticizing by enhancing dimensions of self-esteem, knowing how to protect one's rights, building to stimulate morale, and adjusting roles for the learners. Consequently, this led to the creation of four prototype activities: 1. Parallel Information Activity, 2. Ladder Snake Activity, 3. Echo Chamber activity and 4. Deception Activity. These activities effectively develop MIDL skills in all four areas as conceptualized by Renee Hobbs and as indicated by the Child and Youth Media Institute.

Keywords: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy, MIDL

บทนำ

ในโลกยุคดิจิทัลที่ข้อมูลสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลาส่งผลให้พฤติกรรมทัศนคติ และวิถีชีวิตของผู้คนในทุกมิติถูกกำหนดโดยสื่อสารสนเทศอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม หรือวัฒนธรรม โดยเฉพาะการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่บนแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างรวดเร็วและไม่มีขอบเขต อย่างไรก็ตาม ข้อมูลเหล่านี้อาจมีทั้งข้อเท็จจริงและข้อบิดเบือน หากขาดทักษะในการประเมินและวิเคราะห์ อาจนำไปสู่การหลงเชื่อข้อมูลที่ผิดพลาด ทำให้เกิดค่านิยมและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหากขาดการกลั่นกรองและวิเคราะห์อย่างถูกต้อง (พรทิพย์ เย็นจะบก, ขวพร ธรรมนิยกุล และ ไพรินทร์ บุญสง, 2563) ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลที่ต้องการจากข้อมูลที่ผิดจึงกลายเป็นทักษะที่สำคัญในการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

MIDL ได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างภูมิคุ้มกันต่อภัยคุกคามทางไซเบอร์ เช่น ข่าวปลอม (Fake News) และการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) โดยเน้นให้ประชาชนมีความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ และสร้างสรรค์เนื้อหาอย่างมีวิจารณญาณ (อุษา บิ๊กกินส์, 2566) สอดคล้องกับแนวคิดของ UNESCO ที่นำเสนอ MIDL เป็นครั้งแรกในปี 2556 และได้รับการพัฒนาต่อเนื่องในหลายประเทศทั่วโลก (โสภิตา วีรกุลเทวัญ, 2562)

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) มีต้นกำเนิดจากประเทศเยอรมนี ในศตวรรษที่ 17 โดยมีเป้าหมายในการส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อมวลชนและการใช้งานสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ การประชุมระดับโลกว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อของ UNESCO ที่กรุงกรุนวาลด์ (Grunewald) ประเทศเยอรมนี ได้วางรากฐานของการศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในระบบการศึกษาตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงมหาวิทยาลัย (ปกรณัม ประจันบาน และอนุชา กอนพวง, 2558) โดยในปี พ.ศ. 2545 องค์การ P21 (The Partnership for 21st Century Learning) ได้ขยายแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อให้ครอบคลุมถึงทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้เยาวชนสามารถดำรงชีวิตและทำงานในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเน้นทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย (ปวีณา มะแซ, 2561)

เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศที่พัฒนาแล้ว เช่น ฟินแลนด์ สวีเดน และ แคนาดา พบว่าประเทศเหล่านี้ได้บรรจุหลักสูตร MIDL เป็นส่วนหนึ่งของระบบการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยฟินแลนด์ถือเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการสอนเรื่องนี้ ตั้งแต่ในระดับชั้นประถมศึกษา นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์และตรวจสอบข้อเท็จจริงผ่านการใช้งานสื่อหลากหลายประเภท (Finland Toolbox, n.d.) ขณะที่สวีเดนและแคนาดามุ่งเน้นการพัฒนาทักษะ MIDL ให้ครอบคลุมทุกระดับอายุ และเน้นการฝึกฝนทักษะในการสร้างและประเมินเนื้อหาออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ ในสวีเดนการรู้เท่าทันสื่อถูกบรรจุในหลักสูตรการศึกษาภาคบังคับ โดยมีการปรับปรุงหลักสูตรในปี 2011 เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมปัจจุบัน (Sweden.se, n.d.) สำหรับแคนาดา องค์กร MediaSmarts ซึ่งเป็นศูนย์กลางด้านการรู้เท่าทันสื่อฯ ของแคนาดา และได้พัฒนาโครงสร้างการเรียนรู้ที่เรียกว่า "USE UNDERSTAND & ENGAGE: A Digital Media Literacy Framework for Canadian Schools" เพื่อเป็นแนวทางในการสอนทักษะเหล่านี้ในโรงเรียนทั่วประเทศ (MediaSmarts, n.d.) นอกจากนี้ ยังบรรจุทักษะการคิดวิเคราะห์และการประเมินข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนในการเผชิญกับข้อมูลที่หลากหลายในยุคดิจิทัล (Association for Media Literacy [AML], n.d.) ในทุกหลักสูตรการศึกษาของแคนาดา

การศึกษา MIDL ในระดับสากล โดย Lee & Bauer (2015) ได้กล่าวถึงความสามารถในการผลิตสื่อและประเมินเนื้อหาต่าง ๆ ที่มาจากแหล่งข้อมูลหลากหลาย เช่น อินเทอร์เน็ต โซเชียลมีเดีย และห้องสมุด ว่าเป็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นว่าความสามารถนี้ไม่เพียงครอบคลุมการรับรู้เนื้อหา แต่ยังรวมถึงการสร้างสรรค์และใช้งานสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพในขณะเดียวกัน P21 หรือ The Partnership for 21st Century Learning ได้เน้นถึงความสำคัญของ MIDL ในฐานะทักษะที่จำเป็นสำหรับเยาวชนในการดำเนินชีวิตและทำงานในยุคปัจจุบัน (ปวีณา มะแซ, 2561)

ในประเทศไทยเริ่มขับเคลื่อนประเด็นเดียวกันนี้ ตั้งแต่ปี 2559 จากรายงานวิจัยของพีระ จิระโสภณ และคณะ (2559) ว่าด้วยความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัล กับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย ประกอบกับ

ทิศทางการพัฒนาสื่อ-สารสนเทศ เพื่อความมั่นคงของสังคม โดยพลเดช ปิ่นประทีป (2564) ที่ระบุว่า ประเทศไทยยังคงกระตุ้นและพัฒนาวิธีการพัฒนาทักษะ MIDL ในทุกกลุ่มอย่างต่อเนื่อง โดยผลสำรวจจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล (2565) พบว่า ภาพรวมระดับ MIDL ของประเทศไทยยังไม่เป็นที่น่าพอใจ

เข็มพร วิรุณราพันธ์ ผู้จัดการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) (2565) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลไม่ใช่เรื่องในสถาบันการศึกษาเท่านั้น แต่เป็นวิถีชีวิตประจำวัน และเป็นทักษะที่เราทุกคนต้องมีติดตัวให้เกิดประโยชน์ในทางสร้างสรรค์เพื่อเอาตัวรอดจากสังคมข่าวสาร ซึ่งกระบวนการเท่าทันสื่อ MIDL ไม่ใช่เรื่องของการตรวจสอบข่าวลวง หรือการเช็กข้อมูลว่าจริง ไม่จริง แต่ยังรวมถึงการใช้ให้เกิดประโยชน์ การใช้เชิงสร้างสรรค์ด้วย อันสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2564) ทำให้การแข่งขันด้านเศรษฐกิจเข้มข้นยิ่งขึ้น เทคโนโลยีเติบโตและพัฒนา อย่างรวดเร็ว ทักษะ MIDL จึงถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน จากความสำคัญดังกล่าว การพัฒนา MIDL จึงถูกดำเนินการผ่าน สสย. ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มโครงการและกำหนดมาตรฐาน MIDL ในประเทศไทย โดยให้นิยามว่าเป็นชุดสมรรถนะที่ครอบคลุม 3 ทักษะหลัก ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) (สสย., 2560) สมรรถนะดังกล่าวยังเกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต เช่น การคิดวิเคราะห์ การจัดการตนเอง และการมีส่วนร่วมทางสังคม (นันทิยา ดวงกุ่มเมศ และนิติดา แสงสิงแก้ว, 2563) และกำหนดให้ MIDL เป็นส่วนสำคัญของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนั้น การสร้างภูมิคุ้มกัน MIDL จึงจำเป็นและเร่งด่วน เปรียบเสมือนวัคซีนป้องกันภัยคุกคาม โดยทุกภาคส่วนในสังคมต้องร่วมมือกันพัฒนานคนให้ฉลาดรู้ เท่าทัน ด้วยการสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลที่ครอบคลุมทักษะต่าง ๆ การเข้าถึง การคิดวิเคราะห์ การตรวจสอบข้อมูล การประเมิน การสร้างสรรค์ และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย (อุษา ปีกินส์, 2566)

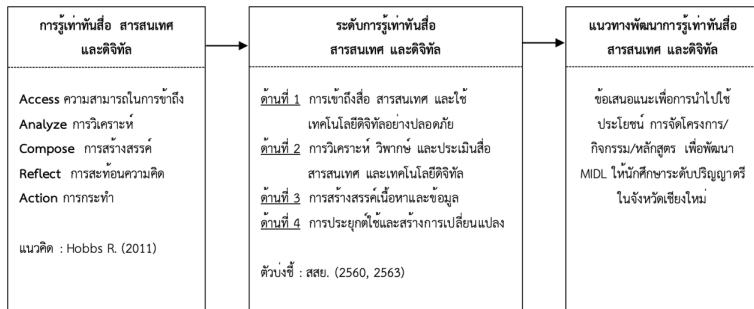
สสย. ได้สร้างตัวบ่งชี้ MIDL ที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย ตั้งแต่ระดับปฐมวัยไปจนถึงวัยทำงานและผู้สูงวัย เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาและเสริมสร้างความสามารถ MIDL (สสย., 2560 และ สสย., 2563) การศึกษาวิจัยในประเทศไทยยังสะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนในกรุงเทพมหานครมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ยังไม่สามารถวิเคราะห์เชิงลึกได้ สามารถรับรู้และเข้าใจเพียงแค่เนื้อหาที่สื่อนำเสนอ แต่ขาดความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลอย่างลึกซึ้ง (วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด, 2551; กฤชณัท แสันทวี, 2553) เป็นข้อมูลเดียวกับการค้นพบของธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน (2562) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการพัฒนา MIDL ในกลุ่มนักเรียนระดับปริญญาตรี โดยเฉพาะในจังหวัดเชียงใหม่ และธนพันธ์ ชัยเทพ และกิตติมา ชาญวิชัย (2564) พบว่า นักศึกษาระดับอุดมเป็นกลุ่มที่มีความสามารถในการเข้าถึงสื่อแต่ยังขาดทักษะในการประเมินและวิเคราะห์เนื้อหา

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการสำรวจระดับ MIDL และแนวทางพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนและแนวทางในการจัดกิจกรรม โครงการ หรือหลักสูตรที่จะช่วยพัฒนา MIDL และการเป็นพลเมืองดิจิทัลในยุคปัจจุบันให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในจังหวัดเชียงใหม่ได้ โดยใช้ตัวบ่งชี้ที่พัฒนาโดย สสย. และเครือข่ายวิชาการเป็นเครื่องมือในการวิจัย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาแนวทางพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL)

เป็นแนวคิดที่มีความสำคัญมากในยุคดิจิทัล และถูกนิยามโดยนักวิชาการหลายคนตามบริบทที่แตกต่างกัน Hobbs (2011) นักวิชาการด้านการเรียนการสอนจากสหรัฐอเมริกา ได้ให้นิยามว่า “Digital and Media Literacy” คือ ความสามารถในการเลือกใช้ข้อมูลข่าวสาร โดยสามารถคิด วิเคราะห์ และประเมินคุณภาพของเนื้อหาด้วยตนเอง รวมถึงการใช้สื่อเพื่อสร้างสรรค์ แสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในสังคมอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ต่อมา Lee & Bauer (2015) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าการรู้เท่าทันสื่อ (MIL) ว่าเป็นความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ ประเมินผล ใช้ และสร้างสรรค์สารในสื่อที่หลากหลาย ขณะที่การรู้เท่าทันสารสนเทศ (IL) หมายถึง ชุดของความสามารถที่บุคคลต้องมีเพื่อเข้าถึงและประเมินสารสนเทศจากแหล่งที่มาหลากหลาย รวมถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแก้ไขปัญหาสารสนเทศในสังคมสารสนเทศปัจจุบัน ซึ่งรวมถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้วย ในปีเดียวกัน Silver (2015, อ้างถึงใน อุษา บีกินส์, 2566) จากคณะกรรมการการยุโรป ได้กล่าวถึง MIDL ว่าเป็นสมรรถนะสำคัญในการสร้างเสริมพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร

ได้เพียงพอและป้องกันภัยจากเนื้อหาที่เป็นอันตราย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Westheimer (2015, อ้างถึงใน อุษา บิ๊กกินส์, 2566) ที่แบ่งพลเมืองออกเป็นสามประเภท คือ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ พลเมืองที่มีส่วนร่วม และพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม

ในยุคดิจิทัล ซึ่งทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพออีกต่อไป MIDL เป็นแนวคิดที่ UNESCO นำเสนอครั้งแรกในปี 2556 โดยเน้นความเชื่อมโยงระหว่างการรู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และเทคโนโลยีดิจิทัล ต่อมาในปี 2559 MIDL ในประเทศไทยได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง อาทิ พนม คลีฉายา (2559) ได้นิยามการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลว่าเป็นความสามารถในการรับและประเมินข่าวสารจากสื่อดิจิทัลเพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือ ในขณะเดียวกันสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ได้ร่วมกับเครือข่ายพัฒนาและนิยามความหมายของ MIDL ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย โดยเน้นบทบาทของการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (โสภิตา วิรุทธเทวัญ, 2562) และในประเทศไทยนิยาม MIDL ว่าเป็นกระบวนการสร้างสรรค์สังคมเพื่อให้พลเมืองมีทักษะในการตั้งคำถาม วิพากษ์วิจารณ์ และสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ (ณัฐกานต์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์, 2563) โดยทักษะ MIDL ประกอบด้วยความสามารถในการคิด วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ และใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อการดำเนินชีวิต การสร้างสรรค์ การแสดงความคิดเห็น และการมีส่วนร่วมในสังคมอย่างมีความรับผิดชอบ พัฒนาทักษะ MIDL นี้ ผ่านการรวมแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และการรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อให้เหมาะสมกับสังคมดิจิทัล (นันทิยา ดวงภูมิเมศ และ นิธิดา แสงสิงแก้ว, 2563)

ทักษะและตัวบ่งชี้สมรรถนะของ MIDL ระดับปัจเจกของนักศึกษา

Hobbs (2011) ระบุว่าทักษะ MIDL มี 5 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การเข้าถึง (Access) การวิเคราะห์ (Analyze) การสร้างสรรค์ (Create) การสะท้อน (Reflect) และการลงมือทำ (Act) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีทิศทางเดียวกับที่ UNESCO (สิริกานต์ เทพสอน, 2564) กำหนดใช้ คือ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อ และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ซึ่ง Lee & Bauer (2015) ได้กล่าวถึงความสามารถอันเป็นสมรรถนะใน

การเข้าถึง เข้าใจ ประเมิน และสร้างสรรค์ในสื่อต่าง ๆ ในขณะที่การรู้เท่าทันสารสนเทศ คือ ความสามารถในการตระหนักถึงความจำเป็นในการใช้และการประเมินข้อมูล จากแหล่งต่าง ๆ นอกจากนี้ยังพบว่า สสย. (2560; 2563) ได้นำสมรรถนะของ MIDL มาจัดแบ่งเป็น 4 ระดับ เพื่อให้เข้ากับบริบทของประเทศไทยและช่วงวัยที่เป็น กลุ่มตัวอย่างในครั้งนี ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการ ประยุกต์ใช้ ซึ่งมีรายละเอียดจำนวน 53 ตัวบ่งชี้ อันเป็นพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ตลอดเส้นทางของการมุ่งเน้นพัฒนา MIDL จึงเกิดแนวทางพัฒนาอย่างรอบด้านและ ในทุกระดับ

แนวทางพัฒนา MIDL

Hobbs & Moore (2013) การเรียนรู้แบบบูรณาการในโรงเรียนระดับ ประถมศึกษา โดยเน้นการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการประเมินเนื้อหาสื่อ โดย Learning (2019) ได้พัฒนาและการบูรณาการ MIDL ในการเรียนการสอนเพื่อ กระตุ้นการตระหนักรู้ การคิด วิเคราะห์ และการสร้างสรรค์เนื้อหา เช่นเดียวกับที่ ประเทศไทยมุ่งพัฒนา MIDL ด้วยการฝึกคิด เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ของเยาวชนด้วยการสร้างภูมิคุ้มกันและวิจารณ์ญาณ (อุลิสซา ครุฑะเสน, 2556) การฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงเพื่อการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา (กวิสรา ทองดี, 2557) การพัฒนาโปรแกรมการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิชาชีพระดับปริญญาตรี (พิศุทธิภา เหมธิกุล, 2561) การพัฒนาสมรรถนะ MIDL ในบริบทเทคโนโลยีดิจิทัล (เรวณี ชัยเขาวรัตน์, 2564) และคู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทัน สื่อของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส., 2563)

แนวคิดด้านจิตวิทยา

การศึกษาครั้งนี้เน้นกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิด ด้านจิตวิทยาของ Erikson (1950) ที่กล่าวถึงพัฒนาการทางจิตสังคม (Psychosocial Development) โดยเฉพาะในวัยรุ่นช่วงอายุ 18-24 ปี ที่อยู่ในขั้นพัฒนาความ เป็นตัวตน โดยแนวคิดนี้เน้นว่าการใช้สื่อช่วยให้สำรวจ กำหนดบทบาทของตนเอง ในสังคม รู้เท่าทันสื่อ และช่วยพัฒนาทักษะการวิเคราะห์อิทธิพลของสื่อที่มีต่อการ สร้างตัวตนและการตัดสินใจอย่างมีจริยธรรม พร้อมทั้งเสริมสร้างการตระหนักรู้ใน ตนเองและการปรับตัวในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เมื่อเชื่อมโยงกับทฤษฎี

วัยเปลี่ยนผ่านไปสู่ผู้ใหญ่ (Emerging Adulthood) ของ Arnett (2000) เน้นการสำรวจตัวตนและการเปลี่ยนแปลงในมุมมองเชิงบวก จะเห็นว่าการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเติบโตของบุคคลในวัยนี้ Leaning (2019) ยังได้เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลผ่านการบูรณาการการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการรับรู้ การประมวลผลข้อมูล และพฤติกรรมการใช้สื่อ แนวทางนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การจัดการข้อมูล และการตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณในบริบทโลกดิจิทัล นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับจิตวิทยาสังคมที่พิจารณาอิทธิพลของสื่อและการมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลในชุมชนออนไลน์ Buckingham (2003) เน้นว่าการรู้เท่าทันสื่อไม่ได้จำกัดอยู่ที่การศึกษาเชิงสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงกับจิตวิทยาด้านการรับรู้ การเรียนรู้ และการวิเคราะห์พฤติกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่ออย่างสร้างสรรค์ แนวคิดเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อในการสนับสนุนการเติบโตและการพัฒนาการในมิติที่รอบด้านสำหรับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้

ระเบียบวิธีวิจัย

แนวทางพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน และมีรายละเอียดด้านระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) กลุ่มนักศึกษา คือ นักศึกษาอายุระหว่าง 18–24 ปี ที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 70,801 คน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2564) (2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ คือ กลุ่มผู้ที่มีความชำนาญ และมีประสบการณ์การทำงานด้านสื่อ วิชาการ จิตวิทยา การวิจัย การจัดการกิจกรรม/โครงการ/หลักสูตร เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยมีการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง (1) กลุ่มนักศึกษา ทำการสุ่มตัวอย่างมาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยวิธีการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีคำนวณตามสูตร Taro Yamane

(1973) จากประชากร 70,801 คน ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ในการนี้ได้รับการตอบรับจำนวน 6 สถาบัน จากจำนวน 7 สถาบัน ที่ได้ส่งจดหมาย เพื่อขอเก็บข้อมูล จากนั้นทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากทั้ง 6 สถาบัน ๆ ละเท่ากัน (ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ชำนิประศาสน์, 2547) จนครบตามจำนวนที่ต้องการ (2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ทำการกำหนดขนาดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยวิธีการเจาะจง (บุญธรรม กิจปรีตาบริสุทธิ์, 2540) ให้ได้ผู้ที่มีคุณสมบัติตรงตามเงื่อนไข และเกณฑ์ การเก็บข้อมูล จำนวน 7 คน (เก็จกนก เอื้อวงศ์, 2562) ในการดำเนินการสนทนา กลุ่ม (Focus Group) ทั้งนี้ พิจารณาจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับการวิจัย ซึ่งกระบวนการการดำเนินงานเกี่ยวกับกลุ่มนักศึกษาและกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้ผ่านการรับรองตามเกณฑ์จริยธรรมในคน (IRB) เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น เมื่อเข้าร่วมการวิจัย โดยผู้เข้าร่วมการวิจัยมีสิทธิในการถอนตัวออกจากโครงการวิจัยได้ ตลอดเวลา โดยไม่มีผลกระทบใด ๆ แต่อย่างใด

เครื่องมือในการวิจัย

คณะผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัย 2 รูปแบบ คือ

1. แบบวัด MIDL ขออนุญาตใช้เครื่องมือของมนัสนันท์ น้ำสมบูรณ์ (2562: 978-997) ที่ได้พัฒนามาจากการศึกษาวิจัย เรื่อง “การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยศิลปากร” ซึ่งข้อคำถามในแบบวัด MIDL มีตัวบ่งชี้สมรรถนะของทักษะ MIDL ตามที่ สสย. (2560) ที่คณะผู้วิจัย ใช้เป็นกรอบในการศึกษา เป็นข้อคำถามชนิดปลายเปิด ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบวัด MIDL จำนวน 4 ข้อ ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) แบ่งข้อคำถามเป็น 4 ด้าน (ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย จำนวน 4 ข้อ ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 3 ข้อ ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ จำนวน 19 ข้อ และด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้ และสร้างการเปลี่ยนแปลง จำนวน 11 ข้อ) รวมทั้งสิ้นจำนวน 106 ข้อ ด้วยมาตรวัด แบบประมาณค่า 5 ระดับ และเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ย ใช้ค่าเฉลี่ยที่มีค่า ตั้งแต่ 1.00–5.00 โดยพิจารณาตามเกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2542) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
4.21-5.00	นักศึกษา มีการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในระดับมากที่สุด
3.41- 4.20	นักศึกษา มีการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในระดับมาก
2.61- 3.40	นักศึกษา มีการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในระดับปานกลาง
1.81- 2.60	นักศึกษา มีการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในระดับน้อย
1.00 - 1.80	นักศึกษา มีการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในระดับน้อยที่สุด

2. ประเด็นคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม คณะผู้วิจัยกำหนดประเด็นคำถามที่ได้จากผลวิเคราะห์จากแบบวัด MIDL ว่าอยู่ในระดับใด อย่างไร จากนั้นนำผลสถิติที่ได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นประเด็นคำถามจำนวน 7 ข้อ โดยผ่านการรับรองตามเกณฑ์จริยธรรมการวิจัยในคน (IRB) เพื่อนำมาใช้ในการสนทนากลุ่มกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ทั้ง 4 ด้าน และคำถามที่ได้มาซึ่งข้อเสนอแนะ และมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

(1) แบบวัด MIDL เป็นการขออนุญาตใช้เครื่องมือของมนัสนันท์ น้ำสมบุรณ์ (2562) จึงผ่านการทดสอบด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา อำนาจจำแนก (Power of Discrimination) คณะผู้วิจัยทำการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (Item Total Correlation) ด้วยการพิจารณาค่าสหสัมพันธ์ (r) มากกว่า 0.40 ทั้ง 106 ข้อ แบบวัด MIDL นี้ จึงมีอำนาจจำแนกที่สามารถนำมาใช้ได้ (บุญใจ ศรีสถิตยัณรากร, 2555) ไม่ต้องมีข้อปรับปรุงใด ๆ ส่วนด้านค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัค (Cronbach's alpha coefficient) ที่ 0.988 จึงยอมรับว่ามีความเชื่อมั่นและนำแบบวัด MIDL ไปใช้เก็บข้อมูลจริง (ยุทธ โกยวรรณ, 2550)

(2) ประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่ม คณะผู้วิจัยจัดเตรียมประเด็นคำถามเพื่อใช้ในการสนทนากลุ่มจากผลทางสถิติแบบวัด MIDL และการทบทวนเอกสารแนวทางต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานวิจัยครั้งนี้ มาสังเคราะห์เป็นประเด็นคำถาม เพื่อให้คำถามที่นำมาใช้ในการสนทนากลุ่มมีความชัดเจนมากขึ้น ประกอบกับการร่างกิจกรรมต้นแบบ ทั้งนี้ การตรวจสอบคุณภาพของคำถามผ่านผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความเหมาะสมของภาษา โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item - Objective

Congruence: IOC) ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 (ประสพชัย พสุนนท์, 2558) ผลการพิจารณาค่า IOC รายข้ออยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่า คำถามสามารถนำมาใช้ได้ ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้นำคำแนะนำมาปรับปรุงคำถามให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัด MIDL ของกลุ่มนักศึกษาตามตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา คือ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากนั้น นำสถิติที่ได้มาทำการแปลผลด้วยเกณฑ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในส่วนของข้อมูลจากการสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญ คณะผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ จำแนก และแยกองค์ประกอบนำสู่ผลสรุปที่สามารถนำไปใช้พัฒนา MIDL ให้กับนักศึกษาได้ต่อไปในอนาคต

ผลการศึกษา

1. ระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มนักศึกษาที่ตอบแบบวัด MIDL นั้น ใช้สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์การสื่อสารมากที่สุด และใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเป็นอันดับ 1 มีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มนักศึกษาจำแนกตามอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารที่ใช้ (n=400)

อุปกรณ์	จำนวน	ร้อยละ
สมาร์ทโฟน	381	95.25
ไอแพด/แท็บเล็ต	174	43.50
คอมพิวเตอร์ (Laptop และ PC)	156	39.00
สื่อ/ช่องทาง		
สื่อสังคมออนไลน์ (Facebook, X, Instagram, YouTube, TikTok, Pinterest, LinkedIn)	339	84.75
เว็บไซต์	214	53.50
โปรแกรมเฉพาะกลุ่ม (Zoom, Discord, Microsoft Teams, Slack)	106	26.50
แอปพลิเคชันต่าง ๆ (Facebook Messenger, Line, WhatsApp, Viber, Skype)	325	81.25

* เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

ในส่วนของคุณว้ระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ของกลุ่มนักศึกษาโดยรวมในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 (S.D.=0.870) มีรายละเอียดรายด้าน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและการแปลค่าภาพรวมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	ระดับ MIDL		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลค่า
ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย	4.12	0.852	มาก
ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	3.97	0.889	มาก
ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ	4.05	0.869	มาก
ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง	4.04	0.857	มาก
รวม	4.05	0.870	มาก

จากผลการวิจัย พบว่า ด้านที่ 2 การวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ได้รับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดจาก MIDL ทั้ง 4 ด้าน โดยมีรายละเอียดขององค์ประกอบย่อย ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและการแปลค่า MIDL ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิชาทักษะ และประเมิน
สื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	ระดับ MIDL		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลค่า
1. รู้และเข้าใจโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ	3.94	0.913	มาก
2. วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อ	4.02	0.895	มาก
3. กลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย	3.86	0.994	มาก
4. วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อ และเนื้อหาแต่ละประเภทตามที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลได้	3.88	0.935	มาก
5. วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	3.94	0.878	มาก
6. ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อ มีวิจารณญาณในการรับสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	4.00	0.856	มาก
7. ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม	4.07	0.854	มาก
รวม	3.97	0.889	มาก

2. แนวทางพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่

แนวทางพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ควรให้ความสำคัญในด้านการวิเคราะห์ วิพากษ์ เสริมมิติด้านการนับถือตนเอง การรู้จักปกป้องสิทธิตนเอง การเสริมสร้างเพื่อกระตุ้นพลังใจ การปรับบทบาท ให้กับผู้เรียน คณะผู้วิจัยได้สรุปเป็นประเด็น ดังนี้

2.1 จากผลการศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า (1) ควรเน้นด้านการวิเคราะห์ วิพากษ์ โดยเฉพาะในมิติที่เสริมสร้าง Self-Esteem และ Self-Advocacy เพื่อลดปัญหาโรคซึมเศร้าหรือโรคทางจิตใจและพฤติกรรมในวัยนักศึกษา ประกอบกับ (2) การสร้างพลัง (Empowerment) ให้ผู้เรียนเนื่องจากปัจจุบันไม่ค่อยมีกิจกรรมนักศึกษาที่เชื่อมโยงกับสังคมหรือชุมชนให้เข้าไปมีส่วนร่วม จึงควรให้นักศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการ MIDL และนำ MIDL ไปสร้างสิ่งแวดล้อมรอบตัวให้ดีขึ้น (3) คือ การปรับเปลี่ยนการเรียนการสอน โดยใช้ MIDL เป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนเกิดความรู้เท่าทันตนเอง เท่าทันสังคม และเท่าทันสื่อ ควบคู่กับ (4) การปรับบทบาทเป็น “ผู้เรียน” กับ “ผู้เรียนรู้ร่วม” “อาจารย์” ควรปรับบทบาทจากการเป็น “ผู้สอน” ไปเป็น “ผู้เรียนรู้ร่วม” ซึ่งอาจารย์ต้องมีความทุ่มเทสูงเพื่อดึงพลังของนักศึกษาออกมาด้วยกระบวนการ MIDL รวมถึงปรับการประเมินผลแบบ “อาจารย์ให้คะแนน” ไปเป็น “การให้คะแนนแบบมีส่วนร่วม” ทั้งนี้ (5) ควรมีการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนทางสังคมต้องชัดเจนว่าจะเปลี่ยนแปลงสังคมไปในทิศทางใด เพื่อให้สามารถวางแผนกิจกรรมในกระบวนการ MIDL ได้ชัดเจนและบรรลุเป้าหมาย และ (6) เพื่อการพัฒนาทักษะ MIDL ที่สมบูรณ์ควรทำให้อัปเดตเกิดการเปลี่ยนแปลง สมรรถนะด้านที่ 4 ของ MIDL คือการประยุกต์ใช้ และสร้างการเปลี่ยนแปลงนั้น หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับชุมชน สังคม หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ในการขับเคลื่อนให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านใดด้านหนึ่งไปในทิศทางที่ดีขึ้น

2.2 ข้อดี ข้อเสียของการพัฒนา MIDL แต่ละรูปแบบจากประสบการณ์ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ได้ทำกิจกรรมทำให้ทราบว่า นักเรียนระดับมัธยม ยังไม่มีทักษะ

MIDL มากหรือลึกลงเท่ากับระดับอุดมศึกษา เนื่องจากยังไม่มีการเรียนการสอนที่ชัดเจนในเรื่องนี้อาจมีการสอดแทรกไว้ในกิจกรรมหรือบางรายวิชา แต่ไม่ได้ลงลึก และนักเรียนมักจะผลิตสื่อ/ผลงานตามแบบหรือดัดแปลงจากที่ตนเองเคยพบเห็นในโลกออนไลน์ ส่งผลให้ไม่เกิดการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์วิพากษ์ รวมถึงไม่เกิดการตระหนักถึงประโยชน์ของสื่อที่ตนเองผลิตขึ้น อาจเป็นเพราะทักษะการวิพากษ์สังคมเชิงโครงสร้าง อำนาจ ค่านิยม วัฒนธรรมที่ครอบงำอยู่เพื่อผลประโยชน์ เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญของ MIDL โดยการให้ผู้สอนตั้งคำถามชวนคิดเป็นวิธีที่สามารถเสริมสร้างทักษะนี้ได้ดี และควรเป็นกิจกรรมขั้นตอนแรก ๆ ของกระบวนการ

ดังนั้น กิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติการ (Action) จะทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และทักษะ MIDL จะฝังรากลึก อันจะเกี่ยวโยงสู่มิติอื่น ๆ ในชีวิตได้ และควรฉายภาพให้เห็นตรงกันชัดเจนก่อนลงมือทำกิจกรรม เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำกิจกรรมกับผู้เรียนวัยรุ่นในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้ได้รับคำตอบและความร่วมมืออย่างเต็มที่

ทักษะ MIDL ประกอบด้วยองค์ความรู้ที่เป็นแกนกลาง ความรู้ทางด้านเทคโนโลยี และความรู้เชิงบริบทแวดล้อม ทั้งนี้จากประสบการณ์การทำงานพบว่า เด็ก ๆ จะสามารถ Empower ตัวเองได้ค่อนข้างดีหากสร้างกิจกรรมจากบริบทแวดล้อมที่มีอยู่ อีกประการ คือ ด้านกระบวนการ MIDL ประกอบด้วย Access, Analysis, Create และ Action แต่ตัวชี้วัดในแบบวัดทักษะ MIDL ส่วนใหญ่มียังอยู่ที่การอธิบายกับจำแนก ซึ่งเป็นการวัดทักษะขั้นพื้นฐานในส่วนของ Access กับ Analysis เท่านั้น ควรเพิ่มการประเมินไปทักษะการคิดระดับสูง ถึงขั้น Create กับ Action นอกจากนี้ การให้นักศึกษาเป็นผู้สร้างสรรค์เกมหรือกิจกรรมด้าน MIDL ด้วยตนเอง โดยอบรมให้ความรู้ ความเข้าใจก่อน เนื่องจากนักเรียน นักศึกษาในปัจจุบันมีความสามารถสูง และอาจจะขยายผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงระดับโครงสร้างได้

2.3 ลักษณะและรูปแบบกิจกรรมเพื่อการพัฒนา MIDL มีการออกแบบกิจกรรม 4 รูปแบบ โดยแต่ละกิจกรรมมีผลลัพธ์ที่คาดหวัง ข้อควรระวัง และทักษะ MIDL ที่ต้องนำไปปรับใช้เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด ดังนี้

ตารางที่ 4 ลักษณะและรูปแบบกิจกรรมเพื่อการพัฒนา MIDL

กิจกรรม	ลักษณะกิจกรรม	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ข้อควรระวัง	ทักษะ MIDL
ข้อมูลคู่ขนาน	นักศึกษาผลิตและเผยแพร่สื่อเพื่อพัฒนาทักษะการเข้าถึงวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์ข้อมูล	นักศึกษาสามารถผลิตสื่อที่มีคุณภาพ วิเคราะห์ผลตอบรับจากกลุ่มเป้าหมาย และเข้าใจผลกระทบของสื่อที่ตนเองผลิตต่อสังคม	นักศึกษาอาจมุ่งเน้นเพียงแค่การทำงานเพื่อรับคะแนน ควรเพิ่มขั้นตอนการวิเคราะห์ผลตอบรับ (Feedback) จากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ตระหนักถึงผลกระทบของสื่อที่ตนเองผลิตและเกิดการเรียนรู้เชิงลึก	ด้านที่ 1, 2, 3, 4
บันไดงู	เป็นเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและกระตุ้นการแสดงความคิดเห็น	นักศึกษามีทักษะในการวิเคราะห์ วิพากษ์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่หลากหลาย และสามารถสร้างข้อสรุปที่สร้างสรรค์ร่วมกับผู้อื่นได้	ไม่ควรให้ผู้สอนเป็นผู้ตัดสินแต่เพียงผู้เดียว คำถามควรเปิดกว้างให้วิเคราะห์และวิพากษ์ในมุมมองที่หลากหลาย พร้อมกับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อนำไปสู่ข้อสรุปที่สร้างสรรค์	ด้านที่ 2, 3

ตารางที่ 4 (ต่อ)

กิจกรรม	ลักษณะกิจกรรม	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ข้อควรระวัง	ทักษะ MIDL
เขาวงกต	มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจ Echo Chamber และ Information Operation ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างความจริงด้านเดียว	นักศึกษาสามารถระบุและวิเคราะห์ผลกระทบของ Echo Chamber และ Information Operation ได้ พร้อมทั้งสามารถพัฒนาวิธีการรับมือกับข้อมูลด้านเดียวอย่างมีวิจารณญาณ	ควรเพิ่มขั้นตอนการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาวิเคราะห์และวิพากษ์ผลกระทบของข้อมูลด้านเดียว นอกจากนี้ควรจัดให้มีกิจกรรมปฏิบัติการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้จริง	ด้านที่ 2, 4
หลอก	มุ่งเน้นการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อและสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อความเชื่อของบุคคล	นักศึกษาสามารถตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อและสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการรับรู้ของตนเองและผู้อื่น อีกทั้งสามารถสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาการหลอกหลวงในสังคมได้	ควรระวังผลกระทบทางอารมณ์ของนักศึกษาที่อาจมีประสบการณ์ที่ไม่ดีจากการถูกหลอกมาก่อน ควรมีการดูแลด้านจิตใจและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์	ด้านที่ 1, 2, 3, 4

2.4 รูปแบบและเกณฑ์การประเมินในกิจกรรมเพื่อการพัฒนา MILD กลุ่มผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ตรงกัน ดังนี้

(1) การประเมินด้วยเกณฑ์/ใบคะแนน การประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมควรคำนึงถึงเกณฑ์ที่เหมาะสม ในภาพรวมการประเมินการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสร้างโอกาส “การถกเถียงและตีความ” เน้นการรับรู้ความหลากหลายของความคิดจากกันและกัน ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้เพิ่มไว้ในกระบวนการชวนคิดระหว่างการทำกิจกรรม

(2) การกำหนดให้นักศึกษาได้เป็น “ผู้ถ่ายทอด/ผู้ส่งต่อความรู้” หรือกำหนดกิจกรรมรูปแบบ “บทบาทสมมติ” เป็นวิธีการประเมินทักษะระดับสูงและเป็นการประเมินที่เสริมพลัง (Empowerment) ให้กับนักศึกษาได้ดีกว่ารูปแบบเก่า ซึ่งบางรูปแบบอาจเป็นการบั่นทอนกำลังใจได้

(3) การประเมินผลด้านผลลัพธ์ (Outcome) ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย คือ กิจกรรมควรผลักดันให้กลุ่มเป้าหมายมี MIDL อย่างยั่งยืน ทักษะนี้ควรติดตัวไปใช้ในชีวิตประจำวัน

(4) ควรให้ความสำคัญกับการถกเถียง (Discussion) การตีความ (Interpretation) และการยอมรับความหลากหลายทางความคิด เนื่องจากทุกคนล้วนผ่านการเลี้ยงดู/ประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ดังนั้น การประเมินใช้มาตรวัดแบบถูก - ผิด - ใช่ - ไม่ใช่ - รู้ - ไม่รู้ (Binary) จึงไม่สอดคล้องกับสถานการณ์จริง

2.5 เนื้อหาและรูปแบบในกิจกรรมเพื่อการพัฒนา MILD ควรเพิ่มรูปแบบกิจกรรมที่มี “ตัวแบบ” ให้นักศึกษาได้เห็นและซึมซับแบบอย่างที่ดี วิเคราะห์และเกิดการถอดบทเรียนอันเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ เพื่อเป็นการต่อขยายกิจกรรมไปถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อให้เกิดสัมฤทธิ์ผลในระดับ Action ให้กระบวนการ MIDL ครอบคลุมสมบูรณ์ตามหลักการของ สสย. ที่งานวิจัยได้ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงาน โดยกระตุ้นให้ศาสตร์การรู้เท่าทันสื่อเป็นความรู้ที่มีพลวัตรตลอดเวลา จึงควรฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ และควรมีการเรียนรู้ผนวกเข้ากับแนวคิดอื่นตามบริบททางสังคมของกลุ่มเป้าหมายด้วย

ในบางกิจกรรมมีรูปแบบดำเนินการเป็นกลุ่ม ทั้ง ๆ ที่ แบบวัดระดับ MIDL ที่ใช้ในงานวิจัยนี้เป็นการวัดทักษะในระดับปัจเจก ทำให้ไม่สอดคล้องกันเท่าที่ควร ดังนั้น กิจกรรมถูกออกแบบมาให้ดำเนินการในชั้นเรียน ในห้องสัมมนา หรือในสถานที่จัดกิจกรรม ซึ่งมีผู้สอน หรือผู้คุมกิจกรรม หรือวิทยากรกระบวนการ (Instructor/Facilitator) แต่ในชีวิตจริงของผู้ใช้สื่อ ไม่มีคนมาคอยสอน ดังนั้น จึงนับว่ากิจกรรมยังมีรูปแบบแตกต่างจากสถานการณ์ในชีวิตจริง

นอกจากนี้ ควรคำนึงถึง Persona-Preference อันเป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลด้านจิตวิทยาของกลุ่มเป้าหมาย และ Preference คือบริบทของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งทั้ง 2 ปัจจัย เป็นส่วนสำคัญในการตีความข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ

แตกต่างกัน อันส่งผลกระทบต่อทักษะ MIDL และควรออกแบบกิจกรรมด้วยกระบวนการ Design Thinking ด้วยการมอบเครื่องมือในการรู้เท่าทันสื่อให้นักศึกษา โดยไม่ต้องกำหนดภารกิจ และให้นักศึกษาคิด วิเคราะห์ รวมถึงวางแผนเองว่าจะสามารถใช้เครื่องมือได้อย่างไร ในสถานการณ์ใดบ้าง เครื่องมือนั้นมีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในวิถีชีวิตจริงหรือไม่ ผู้สอนทำหน้าที่เพียงสอนการใช้เครื่องมือเท่านั้น เพื่อให้นักศึกษาเกิด MIDL ที่ปฏิบัติได้จริง นำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันต่อไป

2.6 ปัจจัยที่ส่งผลต่อรูปแบบกิจกรรม MIDL ในปัจจุบัน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นว่า การคัดเลือกหรือคัดกรองผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็นขั้นตอนสำคัญที่ส่งผลต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมสมัครใจหรืออาสาเข้าร่วมด้วยความเต็มใจ ก็มีความเป็นไปได้สูงที่จะแสดงความคิดเห็นหรือให้ความร่วมมือกับกิจกรรมอย่างเต็มที่ รวมถึงความหลากหลายของนักศึกษา และการนิยามความหมายของคำว่า “รู้เท่าทันสื่อ” ด้วยแนวคิดที่ต่างกัน ก็จะส่งผลให้เกิดการสร้างสรรคกิจกรรมที่แตกต่างกันตามไปด้วย ดังนั้น การออกแบบกิจกรรม รวมถึงการกำหนดกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรม ควรกำหนดให้สอดคล้องกัน บางกิจกรรมอาจต้องการนักศึกษาที่มีความหลากหลาย และบางกิจกรรมอาจต้องการนักศึกษาที่มีมุมมองในมิติเดียวกัน และนิยามความหมายของคำว่า “รู้เท่าทันสื่อ” ด้วยแนวคิดที่ต่างกัน ก็จะส่งผลให้เกิดการสร้างสรรคกิจกรรมที่แตกต่างกันตามไปด้วย

2.7 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

(1) การคัดเลือกหรือคัดกรองผู้เข้าร่วมกิจกรรม หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมสมัครใจหรืออาสาเข้าร่วมด้วยความเต็มใจ ก็มีความเป็นไปได้สูงที่จะแสดงความคิดเห็นหรือให้ความร่วมมือ และถ่ายทอดข้อมูลกับกิจกรรมอย่างเต็มที่

(2) การดำเนินการในขั้นตอน “Create” คือ การออกแบบกระบวนการสื่อสาร ไม่ใช่เพียงการออกแบบตัวสื่อหรือกระบวนการผลิตเท่านั้น ซึ่งหมายรวมถึง จะสื่อสารไปถึงใคร กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร เลือกใช้สื่อใดที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด ซึ่งสามารถเลือกหลายสื่อ และเลือกใช้สื่อได้ทุกประเภท เพื่อให้การเปลี่ยนแปลงที่กำหนดไว้เกิดผลเป็นรูปธรรมมากที่สุด

(3) การต่อยอดโครงการไปยังกลุ่มเป้าหมายอื่น นอกเหนือจากนักศึกษา โดยการนำ MIDL ไปเชื่อมโยงกับมิติอื่น เนื่องจากมนุษย์เราอยู่ร่วมกันเป็น

สังคม ซึ่งจำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กับส่วนอื่น ๆ ในสังคมอยู่ตลอดเวลา และลดช่องว่างระหว่าง K-A-P เนื่องด้วยการมองการเท่ากันสื่อเป็นเพียง “ความรู้” ทำให้การศึกษาวิจัย หรือกิจกรรมการขับเคลื่อน MIDL ส่วนใหญ่ในสังคมไปเน้นเรื่อง “ความรู้” มากเกินไป ทั้ง ๆ ที่ ยังมีส่วนของทัศนคติ และพฤติกรรมที่สำคัญมาก

(4) มิติการมองเรื่องการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นทักษะส่วนบุคคลนั้น เป็นแนวคิดการพัฒนาแบบดั้งเดิม ซึ่งในปัจจุบันควรขยายเชื่อมโยงความรู้เรื่องนี้ไป กับเรื่อง Digital Inclusive Society ที่คนมีความสัมพันธ์กับกลุ่ม เนื่องจากเรื่อง MIDL มีความเกี่ยวข้องกับนิเวศสื่อ (Media Ecology) อย่างแยกไม่ได้ เช่น ประเทศสิงคโปร์มีระบบนิเวศสื่อที่ดี ทำให้คนในประเทศเค้าก็มี MIDL ค่อนข้างดี สภาพสังคม ทั้งเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองเอื้อต่อการส่งเสริมทักษะ MIDL นั้นเอง เป็นต้น

3. กิจกรรมต้นแบบ เพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่

คณะผู้วิจัยได้ร่างกิจกรรมที่มีลักษณะ รูปแบบ และเนื้อหาเกี่ยวกับ MIDL เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในแนวทางพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้เป็นกิจกรรมที่สามารถ ร่วมสร้างทักษะ MIDL อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่า และได้รับความสนุกสนานในขณะเดียวกัน มีจำนวน 4 กิจกรรม โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ให้ความสนใจตามลำดับ ดังนี้

3.1 กิจกรรมคูชนาน เป็นการจับคู่และค้นหาข้อมูลในการตอบคำถาม หรือการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาสื่อ ทั้ง 2 ด้าน โดยมีวัตถุประสงค์การ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน และมีที่มาจากรายวิชาความ เป็นพลเมืองดิจิทัล ที่เปิดสอนเมื่อภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยสาขาวิชา นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ ซึ่งผู้สอนได้ให้นักศึกษาในรายวิชา ออกแบบ กิจกรรมเพื่อนำไปใช้ในโครงการบริการวิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อให้กับเยาวชน ในจังหวัดเชียงใหม่

3.2 กิจกรรมบันไดงู เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นต้องเดินบันไดงู และ ตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับความน่าเชื่อถือของแหล่งสารในสื่อและโฆษณาบนสื่อ

สังคมออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เข้าร่วมได้รับความเข้าใจและความตั้งใจในการพิจารณาแหล่งสารในสื่อออนไลน์ ซึ่งถูกพัฒนามาจากกลุ่มเยาวชนระดับอุดมศึกษาในโครงการรู้เท่าทันสื่อที่ดำเนินการโดยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนวิจัยและพัฒนาโครงการกระจายเสียง กิจกรรมโทรทัศน์ และกิจกรรมโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) ในปี 2564-2565

3.3 กิจกรรมเขาวงกต เป็นการเล่นเกมที่เกี่ยวกับการจัดการข้อมูลและการตอบคำถามเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและความเข้าใจในเรื่องของ Echo Chamber และปฏิบัติการข่าวสาร IO โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เข้าร่วมได้รับความรู้และเพิ่มความเข้าใจในเรื่องดังกล่าว นับเป็นอีกกิจกรรมที่ถูกพัฒนามาพร้อมกับกิจกรรมบันไดงู

3.4 กิจกรรมหลอก เป็นการสร้างสถานการณ์การหลอกโดยใช้ตัวละครหรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการหลอกในชีวิตประจำวัน โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เข้าร่วมรู้จักและเข้าใจถึงวิธีการหลอกและวิธีการป้องกันตัว ซึ่งพัฒนามาจากการอบรมเดือนภัยออนไลน์และอาชญากรรมทางไซเบอร์ของกองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ โดยอาจารย์ผู้สอนรายวิชา GE1406 สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ ที่ได้นำมาปรับใช้ในการเรียนการสอน

1. เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่

จากผลการศึกษาระดับ MIDL ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในจังหวัดเชียงใหม่ที่อยู่ในระดับ “มาก” ทั้ง 4 ด้าน สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาระดับปริญญาตรี ในจังหวัดเชียงใหม่ มีสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในระดับที่ดี มี “ภูมิคุ้มกัน” ในการปกป้องตนเองจากภัยร้ายที่แฝงมากับสื่อและเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ ๆ ได้

แนวคิดด้านพัฒนาการทางจิตสังคมของ Erikson (1950) ระบุว่าในช่วงวัย 18-24 ปี นักศึกษามีความต้องการสร้างความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดและความหมาย (Intimacy) หากไม่สามารถทำได้ อาจนำไปสู่ความรู้สึกโดดเดี่ยว (Isolation) การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในกลุ่มนักศึกษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมและการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยที่แสดงว่านักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์การสื่อสารหลัก ช่วยให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปอย่างสะดวกและรวดเร็ว

ทฤษฎีวัยเปลี่ยนผ่านไปสู่ผู้ใหญ่ของ Arnett (2000) ชี้ให้เห็นว่าช่วงวัยนี้เป็นช่วงของการสำรวจและค้นหาตัวตน (Identity Exploration) และมีความไม่แน่นอนในด้านต่าง ๆ (Instability) การสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศที่สะท้อนถึงความสามารถในการทดลองและสำรวจตนเอง นักศึกษายังเน้นการพัฒนาตนเอง (Self-Focus) ซึ่งสะท้อนในค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยที่ให้ความรู้สึกราวอยู่ระหว่างวัยรุ่นและผู้ใหญ่ (Feeling In-Between) ทำให้นักศึกษาใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ และการมองโลกในแง่ดีและการมีโอกาสด (Possibilities/Optimism) ในการสร้างสรรค์เนื้อหาและการเปลี่ยนแปลงในสังคมดิจิทัล

Livingstone (2004) และ Buckingham (2003) ได้เน้นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อและการศึกษาสื่อ ในการพัฒนาทักษะการประเมิน การวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์สื่อ นักศึกษามีทักษะในการเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย

ซึ่งสะท้อนในค่าเฉลี่ยการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย
อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อได้คะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด
ซึ่งแสดงถึงจุดที่ยังสามารถพัฒนาได้ การสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศที่
สะท้อนถึงความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีคุณภาพในสื่อดิจิทัล

ดังนั้น การใช้สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้นักศึกษา
สามารถเชื่อมต่อและสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม สำรวจและพัฒนาตนเอง แต่ยังมี
ความจำเป็นในการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลให้มากขึ้น เพื่อป้องกันการ
หลงเชื่อข่าวลวงและการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ

ตามแนวคิด MIDL ของ Hobbs R. (2011) มีความสอดคล้องกับ
ผลการวิจัย และหลักการของ UNESCO (อ้างถึงใน สิริกานต์ เทพสอน, 2564) ที่มุ่งเน้น
ไปที่ 5 องค์ประกอบหลัก คือ การเข้าถึงสื่อ (Access to Media) การวิเคราะห์สื่อ
(Media Analysis) การตีความเนื้อหาของสื่อ (Media Interpretation)
การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อ (Media Evaluation and Impact)
และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ (Media Production and Use) พบความสอดคล้อง
ระหว่างผลการวิจัยที่ได้กับการรู้เท่าทันสื่อของ UNESCO คือ ผู้เข้ารับการพัฒนาทักษะ
MIDL อยู่ในระดับสูง ซึ่งผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยอื่น ๆ ข้างต้นเช่นกัน ที่พบว่า
ทักษะการวิเคราะห์เป็นทักษะที่ทำนายและต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม ผ่านการฝึกฝน
การคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์วิจารณ์ และการตีความเนื้อหาสื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้
เกี่ยวกับกลไกการกำกับติดตามสื่อ โครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ และอคติในสื่อ พัฒนา
กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์วิจารณ์ และการตีความเนื้อหาสื่อ
รณรงค์ให้ใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ ทั้งนี้ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เข้ารับ
การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่พัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง

จากคะแนนเฉลี่ยรวมที่ได้จากแบบวัด MIDL แม้จะอยู่ในระดับมาก แต่
คะแนนใน “การวิเคราะห์” อยู่ในระดับที่ต่ำที่สุด สิ่งนี้บ่งชี้ว่า ผู้เข้ารับการพัฒนา
มีทักษะการเข้าถึง การสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้ที่ดี แต่ยังมีทักษะการวิเคราะห์
ที่ยังต้องพัฒนา นอกจากนี้ยังพบว่า ทักษะการวิเคราะห์เป็นทักษะ MIDL ที่มีความ
ท้าทาย ควรเน้นการส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์ ควบคู่ไปกับทักษะ MIDL ด้าน
อื่น ๆ เช่น ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้วิธีการวิพากษ์วิจารณ์สื่อ และฝึกฝน

ทักษะการตีความเนื้อหาที่มีความซับซ้อน และส่งเสริมทักษะ MIDL อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะทักษะการวิเคราะห์ เพื่อให้ผู้ใช้สื่อมีวิจารณญาณ คติวิเคราะห์ ตัดสินใจ และสร้างสรรค์เนื้อหาได้อย่างเหมาะสม ดังที่พนม คลีณา (2559) กำหนดไว้ ได้แก่ (1) ความสามารถในการเข้าถึง (Access) แสดงว่า ผู้เข้ารับการวัดผลมีทักษะในการค้นหา คัดกรอง และเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับแนวคิดของ สสย. (2560)

อย่างไรก็ตาม คณะณคณนี้ไม่ได้สะท้อนให้เห็นถึงทักษะย่อยอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น การคัดกรองข้อมูลเท็จ การประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (2) ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหา (Comprehension) ผลการวิจัยไม่ได้วัดผลด้านนี้โดยตรง อย่างไรก็ตาม ทักษะการเข้าใจเนื้อหาเป็นส่วนหนึ่งของ “ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน” (3) ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน (Analysis and Evaluation) ผลการวิจัยได้ “วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล” กับ “สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ” เข้าด้วยกัน ซึ่งคณะณคณอยู่ในระดับมาก แสดงว่า ผู้เข้ารับการวัดผลมีทักษะในการวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อ สารสนเทศ (4) การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Safe Interaction) ผู้เข้ารับการวัดผลมีความตระหนักถึงความปลอดภัยในการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ยังมีช่องว่างให้พัฒนาในบางด้าน เช่น ทักษะการเข้าใจเนื้อหา ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงลึก ทักษะการวิพากษ์วิจารณ์สื่อ และทักษะการตีความเนื้อหาที่มีความซับซ้อน

คณะผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ควรให้ความสำคัญ เพิ่มความรู้ และขีดความสามารถ เพื่อพัฒนาทักษะด้านการวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับกลุ่มนักศึกษา ซึ่งเป็นทักษะความสามารถของแต่ละบุคคลที่ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเข้าใจและใช้ความรู้เชิงความคิดอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะด้านนี้ต้องอาศัยประสบการณ์และเวลาในการพัฒนาและฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นการสอนให้คิดวิเคราะห์ ตีความเนื้อหา ประเมินอคติ และการเข้าใจบริบทของสื่อ เน้นส่งเสริมการเรียนรู้วิธีการวิพากษ์วิจารณ์สื่อ ฝึกฝนทักษะการตีความเนื้อหาที่มีความซับซ้อน และสนับสนุนกิจกรรมที่ส่งเสริมการลงมือทำ ซึ่งผลการวิจัยนี้

สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาหลักสูตร การสอน และกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับ MIDL ตามบริบทของสังคมไทย และสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในการพัฒนาในการสนทนากลุ่ม เพื่อหาแนวทาง ดังกล่าว ดังจะอภิปรายผลต่อจากนี้

2. แนวทางพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงใหม่

งานวิจัยนี้ได้แนวทางพัฒนา MIDL และกิจกรรมต้นแบบที่จะเสริมสร้างทักษะ MIDL ด้านที่อ่อนที่สุด รวมถึงมีการกระตุ้นเตือนในทักษะด้านต่าง ๆ อย่างครอบคลุมไปด้วยกัน ดังนี้

2.1 จากผลการศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ชี้ให้เห็นว่าทักษะการวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยี ดิจิทัล เป็นจุดอ่อนที่สำคัญในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดเชียงใหม่ แม้ว่าผู้เรียนจะมีความสามารถในด้านอื่น ๆ ของ MIDL อยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ การพัฒนาทักษะด้านนี้จึงถูกเน้นให้เป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดกิจกรรมต้นแบบ และกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งสร้างสมรรถนะเชิงลึก โดยกิจกรรมที่ออกแบบถูกพัฒนา เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการสะท้อน ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการบริโภคและการใช้สื่อ โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้เสนอ แนวทางการพัฒนา MIDL ได้ 5 ประการ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎีเพื่อใช้ศึกษาแนวทางพัฒนา MIDL

แนวทางพัฒนา MIDL	รายละเอียด	ความสอดคล้องกับแนวคิด
1. การเสริมสร้าง Self-Esteem และ Self-Advocacy	การพัฒนาจิตด้านการนับถือตนเองและการปกป้องสิทธิส่วนบุคคลมีบทบาทในการลดความเปราะบางของนักศึกษาต่อภัยร้ายในสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล การส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองผ่านกิจกรรมที่สร้างแรงบันดาลใจจะช่วยให้ นักศึกษามีความสามารถในการเผชิญหน้ากับปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	Leaning, 2019; Hobbs & Moore, 2013
2. การสร้างพลัง (Empowerment)	การบูรณาการการเรียนรู้ผ่านสื่อเข้ากับบทเรียนและ กิจกรรม เพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้ การคิด วิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการประเมินตามองค์ประกอบ การรู้เท่าทันสื่อ การสร้างทักษะ การวิพากษ์สังคมเชิงโครงสร้างผ่านการตั้งคำถาม	Leaning, 2019; Hobbs & Moore, 2013; Hobbs, 2011
3. การปรับเปลี่ยน บทบาทของผู้สอน เป็น "ผู้เรียนรู้ร่วม"	การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติช่วยพัฒนาทักษะ MIDL และเสริมสร้างความภาคภูมิใจ และความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน การประเมินผลแบบมีส่วนร่วมช่วยเพิ่มความโปร่งใส	UNESCO, สิริกานต์ เทพสอน, 2564; Hobbs, 2011; Thoman & Jolls, 2003
4. ความสำคัญของการ ตั้งเป้าหมาย ที่ชัดเจนทางสังคม	การตั้งเป้าหมายทางสังคมสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่พึงประสงค์ในสังคม โดยการสร้างกิจกรรมจากบริบทจริง เพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง	UNESCO, สิริกานต์ เทพสอน, 2564; Hobbs, 2011
5. การสร้าง กระบวนการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม กับชุมชน	การสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชุมชนและสังคม ส่งเสริมการลงมือทำและการสะท้อนเพื่อสร้าง การเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคลและสังคม	พนม คลีฉายา, 2559; Thoman & Jolls, 2003

ดังนั้น ทักษะการวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ จึงเป็นจุดอ่อนสำคัญในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี แม้จะมีความสามารถในด้านอื่น ๆ อยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญจึงเสนอแนวทางพัฒนาที่เน้นการเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Esteem) และพลังใจ (Empowerment) ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสะท้อน และการลงมือทำ การปรับบทบาทของผู้สอนให้เป็น "ผู้เรียนรู้ร่วม" ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติของผู้เรียน นอกจากนี้

การตั้งเป้าหมายทางสังคมอย่างชัดเจนและการเชื่อมโยงกิจกรรมกับบริบทจริง เช่น การมีส่วนร่วมกับชุมชนและการแก้ไขปัญหาสังคม ช่วยพัฒนาทักษะเชิงโครงสร้างที่ยั่งยืน ทั้งนี้ กระบวนการเรียนรู้ที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมและการเชื่อมโยงกับสังคม ช่วยสร้างสมรรถนะในการใช้ MIDL เพื่อขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคล และสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กลุ่มสนทนา, เมษายน 2566)

2.2 ผลการศึกษาจากกิจกรรมต้นแบบ ชี้ให้เห็นว่าทักษะการวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นจุดอ่อนที่สำคัญของกลุ่มตัวอย่าง การพัฒนากิจกรรมต้นแบบ 4 รูปแบบ ได้แก่ กิจกรรมข้อมูลคู่ขนาน กิจกรรมบันไดงู กิจกรรมเขาวงกต และกิจกรรมหลอก ได้รับการออกแบบเพื่อเสริมสร้างทักษะ MIDL ครบคลุมทั้ง 4 ด้าน คือ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการสะท้อน โดยอิงจากแนวคิดของ Hobbs & Moore (2013) และ Leaning (2019) ซึ่งเน้นการตระหนักรู้ การคิดเชิงวิพากษ์ และการวิเคราะห์โครงสร้างเชิงลึก กิจกรรมเหล่านี้ไม่เพียงตอบสนองต่อปัญหาที่พบในกลุ่มตัวอย่าง แต่ยังพัฒนาความสามารถในการรับมือกับข้อมูลในโลกดิจิทัล ผ่านการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและการสร้างสรรค์เนื้อหาอย่างสร้างสรรค์

ด้านการออกแบบกิจกรรมได้รับการยืนยันว่าสามารถตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียน เช่น ช่วงวัย ระดับการศึกษา และสภาพแวดล้อม มีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางความคิดและการวิเคราะห์อย่างมีระบบ กิจกรรมข้อมูลคู่ขนานเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับสถานการณ์จริง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสืบค้นและประเมินข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการศึกษายังชี้ให้เห็นว่า แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) มีความหลากหลายและสามารถปรับใช้ได้ตามบริบทและเป้าหมายที่ต้องการ งานวิจัยหลายชิ้นสนับสนุนการพัฒนาทักษะ MIDL ในมิติที่แตกต่างกัน เช่น การคิด วิจัย ญาณ การสร้างภูมิคุ้มกันต่ออิทธิพลของสื่อ การฝึกการสร้างสื่อ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ตัวอย่างเช่น อุลิสซา ครุฑะเสน (2556) เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนด้วยการสร้างภูมิคุ้มกันและ วิจัย ญาณ ด้านของกวีสุรา ทองดี (2557) ใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงเพื่อ เน้นการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา ในขณะที่พิศุทธิภา เมธิกุล (2561) และเรวณี ชัยเชาวรัตน์

(2564) เป็นการพัฒนาโปรแกรมและกิจกรรมที่มุ่งเน้นสมรรถนะ MIDL ภายใต้สภาพแวดล้อมเทคโนโลยีดิจิทัล

นอกจากนี้ การสร้างสรรค์เนื้อหาและการฝึกสติผ่านกระบวนการผลิตสื่อ เช่น ในกรณีศึกษาของจิราพร เณรธรณี (2565) ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ผลิตเนื้อหา (User Generated Content) และการนำเสนอหลักสูตรหรือหนังสือที่มุ่งพัฒนาทักษะ MIDL ในลักษณะองค์รวม เช่น งานของอุษา บิ๊กกินส์ (2566) สะท้อนถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะในทุกมิติ ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์/ผลิต การสะท้อน และการประยุกต์ใช้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 กิจกรรมเพื่อใช้เป็นแนวทางพัฒนา MIDL

กิจกรรม	รายละเอียด	ทักษะที่ส่งเสริม
ข้อมูลคู่ขนาน	การสร้างสรรค์และแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมการสร้างสื่อ หรือผลงานที่สื่อถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไขในสังคม	Create/Communicate, Reflect
บันไดงู	สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสดแสดงความคิดเห็น และวิเคราะห์มุมมองต่าง ๆ ในสังคม เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการสร้างและแสดงความคิดเห็น	Create/Communicate, Act
เขาวงกต	การสะท้อน (Echo Chamber) และการรับและจัดการข้อมูลข่าวสาร (Information Operation) เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และเข้าใจปัญหาสังคมออนไลน์	Analyze, Reflect
หลอก	ให้นักศึกษาวิเคราะห์และวิพากษ์คำนิยามที่มีตนเองเพื่อเข้าใจแหล่งกำเนิดและผลกระทบจากความเชื่อดังกล่าว	Analyze

หากผู้เรียนผ่านกิจกรรมทั้งหมดนี้ ผู้เรียนจะได้รับโอกาสพัฒนาทักษะต่าง ๆ ตามแนวคิดของ Hobbs (2011) และตัวบ่งชี้สมรรถนะทักษะ MIDL (สสย. 2560 และ สสย., 2563) อย่างครอบคลุมและมีการเชื่อมโยงกับสังคมและสื่อในรูปแบบต่าง ๆ อย่างเป็นรูปธรรม โดยการใช้กิจกรรมเหล่านี้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาสมรรถนะของนักศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีประสิทธิภาพและเชื่อมโยงกับแนวคิด MIDL

การปรับปรุงทำให้กิจกรรม MIDL มีมาตรฐานและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในการส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับปริญญาตรี ดังเช่น การใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริง เน้นการเรียนรู้ผ่านสื่อโฆษณา (กวิสรา ทองดี, 2557) การสร้างโปรแกรมสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู (พิศุทธิภา เมธิกุล, 2561) Workshop ด้าน MIDL ในชั้นเรียนออนไลน์หรือหน้าเพจ เช่น www.educathai.com (เรวณิ ชัยเชาวรัตน์, 2564; จิราพร เณรธรรณี, 2565) การจัดทำเป็นคู่มือหรือหนังสือ (สสย., 2563; อุษา ปีกินิส, 2566) ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นแนวทางที่สามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนได้ตามสถานการณ์และเทคโนโลยีที่มี

2.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อรูปแบบกิจกรรมการพัฒนา MIDL สามารถอภิปรายผลได้ 3 ประการ ดังนี้

THREE FACTORS INFLUENCING MIDL DEVELOPMENT ACTIVITIES



ภาพที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อรูปแบบกิจกรรมการพัฒนา MIDL ที่ได้มาจากการสนทนากลุ่ม

ที่มา: กิรติ ไพบูลย์ จิรภัทร กิตติวรากุล และวิรินทร์รภัฏ รักธรรม (2566)

1. การคัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรม ควรมาจากความสนใจและความสมัครใจ จะช่วยเพิ่มโอกาสในการแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่หรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้อย่างสมบูรณ์ (กลุ่มสนทนา, เมษายน 2566) ตามที่ Hobbs & Moore (2013) ระบุถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมยังได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น รูปแบบการเรียนรู้ พฤติกรรมการอ่าน และสถานะเศรษฐกิจและสังคมของผู้เรียน (กฤชณัท

แสนทวี, 2553; อุลิษา ครุฑแสน, 2556) นอกจากนี้ ปัจจัยช่องว่างระหว่างความรู้ (Knowledge) ทศนคติ (Attitude) และการปฏิบัติ (Practice): K-A-P รวมถึงปัจจัยด้านสุขภาพกายและจิต (กลุ่มสนทนา, เมษายน 2566) ก็มีผลต่อการพัฒนาทักษะ MIDL ด้วย

2. ความหลากหลายในกลุ่มผู้เรียนมีผลต่อการตีความสื่อต่าง ๆ ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมและการกำหนดกลุ่มเป้าหมายควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และเน้นการปฏิบัติจริงเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในระดับสูงสุด (Hobbs & Moore, 2013) ความหลากหลายนี้ยังต้องรวมถึงการผสมผสานองค์ประกอบที่หลากหลายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ MIDL และลดปัญหาการขาดความตระหนักในเรื่องสำคัญ (Leaning, 2019)

3. การนิยามคำว่า "การรู้เท่าทันสื่อ" ให้ชัดเจน เนื่องจากเป็นแนวคิดเชิงนามธรรม ทำให้มีความหมายหลากหลายตามมุมมองของแต่ละบุคคล ซึ่งความหมายที่แตกต่างกันนี้นำไปสู่การพัฒนากิจกรรมที่หลากหลาย (กลุ่มสนทนา, เมษายน 2566) Hobbs (2011) และนักวิจัยอื่น ๆ เน้นย้ำถึงความสำคัญของการทำความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ความหลากหลายของกลุ่มเป้าหมาย การนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสมกับบริบททางสังคมแต่ละประเภท รวมถึงการกระตุ้นความเข้าใจและการคิดเชิงวิเคราะห์ให้นักศึกษาและผู้เข้าร่วม เพื่อให้สามารถตีความสื่อและรับรู้ข้อมูลที่มีคุณค่าในชีวิตประจำวัน

จากแนวคิด MIDL ของ Hobbs (2011) ตัวชี้วัดสมรรถนะ MIDL (สสย. 2560 และ สสย., 2563) และกลุ่มสนทนา (เมษายน, 2566) ช่วยกำหนดเกณฑ์และกลยุทธ์ที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะในด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ การสะท้อน และการปฏิบัติให้กับผู้เรียน การพัฒนาทักษะ MIDL ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกฝนในบริบทจริงและใช้กิจกรรมเป็นเครื่องมือเสริมสร้างทักษะเหล่านี้ ด้วยการพัฒนารูปแบบกิจกรรมและการประเมินผลที่เหมาะสม กิจกรรม MIDL จะสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะอย่างยั่งยืนในระดับปริญญาตรี

บทสรุป

แนวทางพัฒนาทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดเชียงใหม่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินผล ซึ่งเป็นจุดอ่อนหลัก แม้ว่าทักษะในด้านอื่น ๆ เช่น การเข้าถึงข้อมูลและความคิดสร้างสรรค์ จะอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ

กิจกรรมต้นแบบที่ออกแบบเพื่อพัฒนาทักษะ MIDL ประกอบด้วยกิจกรรมข้อมูลคู่ขนาน กิจกรรมบันไดงู กิจกรรมเขาวงกต และกิจกรรมจำลอง เพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะในทุกมิติ ด้วยการเชื่อมโยงข้อมูลกับบริบทจริง และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ผลการศึกษานี้ยังชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม เชื่อมโยงกับปัญหาสังคม และการสร้างเนื้อหาที่มีคุณค่า พร้อมการปรับบทบาทของผู้สอนให้เป็น "ผู้เรียนร่วม" และกำหนดวัตถุประสงค์ทางสังคมที่ชัดเจน เพื่อส่งเสริมความสามารถที่ยั่งยืนในด้าน MIDL นอกจากนี้ ควรคำนึงถึงความหลากหลายในกลุ่มผู้เรียนและความเหมาะสมกับบริบทเฉพาะของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ควรมีแนวทางการพัฒนาที่ครอบคลุมการคิดเชิงสะท้อน การทบทวน และการปฏิบัติ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและจัดการกับข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล รวมถึงส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงเชิงสร้างสรรค์ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคม ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของการศึกษาในยุคดิจิทัลปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์

1. การพัฒนากิจกรรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ ควรออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สื่อที่เป็นที่นิยมและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น เกมการเรียนรู้หรือเนื้อหาบนโซเชียลมีเดีย กิจกรรมเหล่านี้ควรได้รับการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับเวลา สถานการณ์ และปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย เช่น สภาพแวดล้อมทางสังคมและลักษณะบุคลิกภาพ เพื่อให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

2. แนวทางการออกแบบ MIDL มุ่งเน้นที่การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ การตีความเนื้อหา การประเมินอคติ และการเชื่อมโยงสื่อกับบริบทที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะการวิพากษ์สื่อ ผักผ่อนการตีความเนื้อหาที่ซับซ้อน และส่งเสริมการลงมือปฏิบัติ

3. MIDL เมื่อเชื่อมโยงกับมิติอื่น ๆ ของสังคม เช่น สังคมดิจิทัลที่เท่าเทียม (Digital Inclusive Society) หรือระบบนิเวศสื่อ (Media Ecology) จะช่วยให้เข้าใจบทบาทและอิทธิพลของเทคโนโลยีและสื่อที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม สิ่งนี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างนโยบายหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมความเท่าเทียมและการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวิจัยสามารถนำเสนอเครื่องมือหรือแนวทางที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การสร้างแพลตฟอร์มหรือโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืนในสังคม

4. ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และการฝึกอบรมด้าน MIDL ในบริบทของสังคมไทย รวมถึงการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในการพัฒนา

ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การเลือกกลุ่มเป้าหมาย มีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะส่งให้นักวิจัยมีความน่าสนใจ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายมีระดับการรู้เท่าทันในระดับมากทั้ง 4 ด้าน การพัฒนาทักษะที่เป็นจุดอ่อนที่อยู่ในระดับมากนั้น อาจทำให้เห็นผลของเครื่องมือไม่

ชัดเจน ดังนั้น อาจมีการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มที่มีระดับการรู้เท่าทันในระดับน้อย หรือกลุ่มที่ได้รับผลกระทบโดยตรงมาศึกษา และหาแนวทาง อาจทำให้งานวิจัยมีความน่าสนใจมากขึ้น

2. ทำการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (MIDL) และบทบาทของสื่อในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มประชากรที่หลากหลายในชุมชน การระบุวิธีการใช้สื่อที่มีประสิทธิภาพถือเป็นสิ่งสำคัญ รวมถึงการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ครอบคลุมเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มประชากรทั้งหมด นอกจากนี้ ควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้สื่อ และส่งเสริมการพัฒนา MIDL ในชุมชนให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีขึ้นอย่างแท้จริง

3. งานวิจัยเพิ่มเติมควรมุ่งเน้นการพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการสื่อสารเพื่อเพิ่มความเข้าใจและความร่วมมือในกลุ่มเป้าหมายที่อาสาเข้าร่วมดำเนินนี้ จำเป็นต้องพัฒนาเครื่องมือที่สามารถเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาช่องว่างระหว่าง K-A-P (Knowledge, Attitude, Practice) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรม MIDL ให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

4. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม เพื่อสนับสนุนการพัฒนาที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และสร้างประสิทธิภาพในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในสังคมไทย

รายการอ้างอิง

- กฤษณ์ท แสนทวิ. (2553). พฤติกรรมการเปิดรับและระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร].
- กวิสรา ทองดี. (2557). การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริง เรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี].
- เก็จกนก เอื้อวงศ์. (2562). การสนทนากลุ่ม : เทคนิคการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่มีประสิทธิภาพ. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 12(1), 17-30.
- จิราพร เณรธรรณี. (2565, 23 กรกฎาคม). การรู้เท่าทันสื่อในยุคดราม่าล้นฟีด. <https://www.educathai.com/knowledge/articles/615>.
- ณัฐกานต์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์. (2563). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน เพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ: เอ พี กราฟิค ดีไซน์และการพิมพ์.
- ธนาพันธ์ ชัยเทพ และกิตติมา ชาญวิชัย. (2564). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตภาคเหนือ. *Journal of Business, Economics and Communications*, 16(2), 97-106.
- ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน. (2562). ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางอารมณ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 45(2), 127-161.
- นันทิยา ดวงภูมิเมศ และนิธิดา แสงสิงแก้ว. (2563). การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล: หลักการและเครื่องมือเพื่อเสริมสร้างเด็กและเยาวชนพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 24(3), 54-67.

- บุญใจ ศรีสถิตย่นรากร. (2555). การพัฒนาและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย: คุณสมบัติการวัดเชิงจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: คณะพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- บุญชม ศรีสะอาด. (2542). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 2). สุวีริยาสาส์น.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2540). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 7). เจริญผล.
- ปกรณ์ ประจันบาน และอนุชา กองพวง. (2558). การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร [รายงานการวิจัย]. สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน).
- ประสพชัย พสุนนท์. (2558). ความเที่ยงตรงของแบบสอบถามสำหรับงานวิจัยทางสังคมศาสตร์. วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 18(1), 375-396.
- ปวีณา มะแซ. (2561). การพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบแบบพหุภาค [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วโรฒ].
- พนม คล้ายยา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยและจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พลเดช ปิ่นประทีป. (2564). “ทิศทางการพัฒนาสื่อ-สารสนเทศ เพื่อความมั่นคงของสังคม”. *เจาะประเด็นร้อน คมชัดลึก*. <https://www.komchadluek.net/>
- พิศุทธิภา เมธิกุล. (2561). โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21 [วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วโรฒ].

พีระ จิระโสภณ, พัฒนาการ ดวงรัตน์, มนต์ ขจรเจริญ, ชนัญสรุ อรณพ ณ อยู่ธยา, อุษา รุ่งโรจน์การค้า, โสภัทร นาสวัสดิ์ และ ณัฏฐสิริ ลิธิปัญญาธนกิจ. (2559). *ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัล กับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิบัติการสื่อสารในสังคมไทย* [รายงานวิจัย]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

พรทิพย์ เย็นจะบก, ขวพร ธรรมนิยกุล และ ไพรินทร์ บุญสง. (2563). *โลกกลม ๆ ที่เรียกว่าดิจิทัล*. สำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

มนัสนันท์ น้ำสมบูรณ์. (2562). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของนักศึกษาครู. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 12(3), 978-997.

ยุทธ ไกยวรรณ. (2550). *การสร้างเครื่องมือวิจัย*. ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.

เรวณี ชัยเขารัตน์. (2564). *Online workshop พัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองผ่านชั้นเรียน*. <https://event.educathai.com/educa2021/onlineworkshop/2733>

วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด. (2551). *การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิจัยการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]*.

ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอจรา ชานีประศาสน์. (2547). *ระเบียบวิธีวิจัย*. พิมพ์ดีการพิมพ์.

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.). (2560). *ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย*. [รายงานการวิจัย]. ผู้แต่ง.

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.). (2563). *คู่มือการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน*. มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.

- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.). (2565, 28 เมษายน). สสย. ขับเคลื่อน "รู้เท่าทันสื่อ" ตั้งแต่เด็กปฐมวัยจนมหาวิทยาลัย. TNN Online. <https://www.tnnthailand.com/news/tnnexclusive/86532/>
- สิริกานต์ เทพสอน. (2564). การสร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร. [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดผลและประกันคุณภาพการศึกษา]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). (2563). สสส.เปิดตัวคู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ. <https://www.isranews.org/article/isranews-pr-news/91539-studen.html>
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2565). ผลสำรวจสถานการณ์รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประชาชนไทย ประจำปี พ.ศ. 2565. <https://url.in.th/gXEQQ>
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2564). รายงานสถิติการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2564. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. <https://www.mhesi.go.th>.
- สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2564). แผนด้านการอุดมศึกษา เพื่อผลิตและพัฒนาากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2564-2570 [รายงานฉบับเสนอคณะรัฐมนตรี].
- โสภิตา วีรกุลเทวัญ. (2562). รายงานโครงการศึกษาและวิเคราะห์การดำเนินงานโครงการสัปดาห์ รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ปี 2561 MIDL for Inclusive Cities: การสร้างเมืองของทุกคน. สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- อุลิษา ครุฑเสน. (2556). การศึกษาแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้รู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, 6(3), 276-277.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2566). พลเมืองฉลาดรู้เท่าทันดิจิทัล. สำนักพิมพ์สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

Arnett, J. J. (2000). Emerging Adulthood: A Theory of Development from the Late Teens through the Twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469-480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>

Association for Media Literacy (AML). (n.d.). *Media education in Canada*. Retrieved from https://aml.ca/media-education-in-canada/?utm_source=chatgpt.com.

Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity Press.

Erikson, E. H. (1950). *Childhood and Society*. New York: W. W. Norton & Company.

Finland Toolbox. (n.d.). *Media literacy and education in Finland*. https://toolbox.finland.fi/life-society/media-literacy-and-education-in-finland/?utm_source=chatgpt.com.

Hobbs, R. (2011). *Digital and media literacy: Connecting culture and classroom*. Corwin Press.

Hobbs, R. & Moore, D. C., (2013). *Discovering Media Literacy: Teaching Digital Media and Popular Culture in Elementary School*. Corwin Press.

Leaning, M. (2019). An approach to digital literacy through the integration of media and information literacy. *Media and Communication*, 7(2), 4-13. DOI: 10.17645/MAC.V7I2.1931.

Lee, A. Y. L., & Bauer, T. (2015). *การทำความเข้าใจเรื่องการใช้เทคโนโลยีสื่อและสารสนเทศ*. รายงานสรุปการสัมมนาว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในยุคดิจิทัล [บรรยาย]. สำนักงานคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (บส.) และสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.

- Livingstone, S. (2004). Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3-14. <https://doi.org/10.1080/10714420490280152>
- MediaSmarts. (n.d.). *Use, understand & engage: A digital media literacy framework for Canadian schools*. https://mediasmarts.ca/teacher-resources/use-understand-engage-digital-media-literacy-framework-canadian-schools?utm_source=chatgpt.com.
- Sweden.se. (n.d.). *The Swedish school system*. https://sweden.se/life/society/the-swedish-school-system?utm_source=chatgpt.com.
- Thoman, E., & Jolls, T. (2003). *Literacy for the 21st Century: An Overview & Orientation Guide to Media Literacy Education Santa Monica*. Center for Media Literacy.
- Yamane, Taro. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. 3rd ed. Harper and Row.

