

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาความรู้ใหม่เกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสาร กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาร และสื่อที่ใช้ในการสร้างความรู้และเสริมทักษะให้นักศึกษามหาวิทยาลัย โดยการใช้การวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมาบูรณาการเข้าด้วยกันโดยนำแนวคิดปรัชญาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาความจริงทางสังคมมาผสมผสานกัน

โดยการวิจัยเชิงปริมาณจะใช้ปรัชญาเชิงปฏิฐานนิยม (Positivism) คือ อิงวิธีการทางวิทยาศาสตร์ มีลักษณะสำคัญ 4 ประการ (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล และ สุภาพ ฉัตรภรณ์ 2545) คือ เชื่อถือได้ (Reliable) ปราศจากอคติ หรือความลำเอียง (Unbiased) สามารถทดสอบและยืนยันได้ (Testable) เป็นปรนัย (Objective) ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ จะใช้ปรัชญาเชิงปรากฏการณ์นิยม (Phenomenology) คือ เน้นการแสวงหาความจริงจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามสภาพการณ์ความเป็นจริง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ให้ความสำคัญกับการสะท้อนทัศนะของผู้ที่ถูกรับรู้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี อาศัยการเข้าถึงข้อมูลในลักษณะที่ผู้วิจัยเข้าร่วมสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์พูดคุยแบบสนทนากลุ่มเป็นกันเอง รวมทั้งการให้ความสำคัญกับการมองภาพรวม (Holistic approach) จากนั้นผู้วิจัยจะนำข้อเท็จจริงที่รวบรวมได้ มาดำเนินการประมวลหาหลักตรรกะเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์และจัดทำเป็นแผนภาพของกระบวนการสื่อสารและรายละเอียดของแนวทางการปฏิบัติที่เป็นความรู้ใหม่ในการนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป โดยสามารถสรุปผลการวิจัยที่ครอบคลุมเนื้อหาสาระสำคัญ พร้อมทั้งอภิปรายผลและให้ข้อเสนอแนะที่ควรดำเนินการ ดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารทั่วไป พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตรวมทั้งพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งเชิงบวกและเชิงลบของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.1.2 เพื่อศึกษาระดับความรู้และทักษะพื้นฐานและเชิงลึกด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีจาก 3 องค์ประกอบหลัก

1.1.3 เพื่อจัดทำข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.2 วิธีดำเนินการวิจัย

1.2.1 กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูล คือ นักศึกษาทั้งเพศชายและเพศหญิง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 และลงทะเบียนเรียนรายวิชาพื้นฐาน 4 วิชา รวมกันทุกคณะ ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ของมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสมุทรปราการ

1.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

- 1) แบบสอบถามทั้งปลายปิดและปลายเปิด ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อสำรวจพฤติกรรมการสื่อสารทั่วไปและสำรวจพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต
- 2) แบบทดสอบเพื่อวัดระดับความรู้และทักษะพื้นฐานที่มีต่อสื่ออินเทอร์เน็ต มีลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว จำนวน 10 ข้อ
- 3) แบบทดสอบเพื่อวัดระดับความรู้และทักษะเชิงลึกด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างจาก 3 องค์ประกอบหลัก
- 4) การสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) และสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการรายบุคคล การสังเกตการณ์ หลังจากนั้นผู้วิจัยจะนำไปวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อประกอบสร้างและสรุปเป็นข้อเสนอขึ้นต้น
- 5) การวิพากษ์และอภิปรายกับผู้ทรงคุณวุฒิและทีมอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้วิจัยนำข้อมูลไปปรับปรุงแก้ไขด้วยกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพแบบย้อนกลับ (Backward Analysis) เพื่อจัดทำเป็นข้อเสนอขั้นสุดท้ายของการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อันจะเป็นข้อค้นพบความรู้ใหม่ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้

1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.3.1 จากการทบทวนวรรณกรรม ทั้งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิจากตำรา หนังสือ วิทยานิพนธ์ รายงานผลการวิจัยด้านสถิติต่างๆ จากเอกสารต่างๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ รวมทั้งข้อมูลทางเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต่างๆ

1.3.2 จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อสำรวจลักษณะประชากร พฤติกรรมการสื่อสารทั่วไป พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ

1.3.3 จากแบบทดสอบเพื่อวัดระดับความรู้และทักษะพื้นฐานที่มีต่อสื่ออินเทอร์เน็ต จำนวน 10 ข้อ และใช้แบบทดสอบเพื่อวัดระดับความรู้และทักษะเชิงลึกด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต

1.3.4 จากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) และสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการรายบุคคลเพื่อค้นหาความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งจากการสังเกตการณ์

1.3.5 จากการวิพากษ์และอภิปรายกับผู้ทรงคุณวุฒิและทีมอาจารย์ที่ปรึกษา

1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

1.4.1 ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้สถิติอ้างอิง คือ ไคสแควร์ (Chi-square) และ ครอสแท็บ (Crosstab)

1.4.2 ใช้สถิติเพื่อสรุปอ้างอิงค่าสถิติจากกลุ่มตัวอย่างในการวัดระดับความรู้และทักษะพื้นฐานที่มีต่อสื่ออินเทอร์เน็ต จำนวน 10 ข้อ คือ Independent Sample t-test

1.4.3 ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพแบบย้อนกลับ (Backward Analysis) ด้วยขั้นตอนต่างๆ ได้แก่ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพแบบย้อนกลับ (Backward Analysis) ดังนี้คือ 1) การเก็บรวบรวมข้อมูล (Preconstruction) 2) การประกอบเรื่อง (Construction) 3) การแยกแยะลดทอนข้อมูล (Deconstruction) และ 4) การประกอบภาพรวม (Reconstruction) เพื่อนำมาเชื่อมโยงสรุปให้ความหมายและคำอธิบาย ก่อนนำไปสร้างเป็นข้อเสนอการสื่อสารในครั้งนี้อย่างเป็นประเด็นความรู้ใหม่ที่ได้มา

1.5 ผลการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า

1.5.1 ด้านพฤติกรรมการสื่อสารทั่วไป นักศึกษาระดับปริญญาตรีในยุคปัจจุบันทั้งเพศชายและเพศหญิง มีพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือเปิดรับเป็นประจำในลักษณะทุกที่ทุกเวลาและเป็นปกติในชีวิตประจำวัน เพราะมีเครื่องมืออุปกรณ์เข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตที่พกพาสะดวก คือ โทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ทโฟน (Smartphone) ผู้ที่มีอิทธิพลในการเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสาร เป็นคนดังต่างๆ เช่น ศิลปินดารา นักร้อง นางแบบ นายแบบ รองลงมาเป็นเพื่อน และ ครู/อาจารย์ ตามลำดับ โดยนักศึกษาเหล่านี้ยังคง มีความพึงพอใจและใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่ยังคงคิดว่าถ้าจะให้ข้อมูลสร้างความรู้และเสริมทักษะในด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตกับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ควรใช้กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสารสอดแทรกอยู่ในละครวัยรุ่นมากที่สุด

ส่วนพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต พบว่า ใช้เพื่อการสนทนาเปิดรับข้อมูลต่างๆ ผ่านเครือข่าย เช่น Facebook, Line มากที่สุด เหตุผลในการใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ ต้องการความบันเทิงเพลิดเพลิน พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในเชิงบวกเกี่ยวกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ 1) ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ ส่งผลให้ทำงานได้ปริมาณมากขึ้นและรวดเร็วขึ้น รองลงมาตามลำดับ คือ 2) ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์กับเพื่อน พ่อ แม่ พี่น้อง ญาติมากขึ้นด้วยการพูดคุยกันผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Line 3) ทำให้เกิดความเกิดการกดชอบ (Like) แสดงความคิดเห็น (Comment) การส่งต่อ (Share) แบ่งปันข้อความข่าวสาร รูปภาพ วิดีโอ เนื้อหาที่เป็นการเชิดชูคนทำความดี การขอความช่วยเหลือได้อย่างรวดเร็ว หรือ การยับยั้งคนทำความชั่วหรือพวกมิจฉาชีพ ไม่ให้สร้างความเสียหายให้กับผู้อื่นเพิ่มมากขึ้น ความคิดเห็นต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในเชิงลบเกี่ยวกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ 1) ทำให้เกิดการส่งต่อ (Share) แบ่งปันข้อความข่าวสาร การกดชอบ (Like) แสดงความคิดเห็น (Comment) รูปภาพ วิดีโอ เนื้อหาที่เป็นเท็จอย่างรวดเร็วโดยไม่ไตร่ตรองหรือตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้องแท้จริงให้เสียก่อน รองลงมาตามลำดับ คือ 2) ทำให้เกิดการใช้จ่ายซื้อของผ่านออนไลน์มากขึ้นและบ่อยขึ้น หรือฟุ่มเฟือยมากขึ้น 3) ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า (Face to Face) กับกลุ่มเพื่อนญาติ พ่อ แม่ พี่น้อง น้อยลง

1.5.2 ผลการทดสอบระดับความรู้และทักษะพื้นฐานที่มีต่อสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรียังอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ หรือสามารถกำหนดสารที่ต้องการได้ กำหนดแหล่งสารสนเทศได้ สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศได้ สามารถกำหนดกลยุทธ์แสวงหา

สารสนเทศได้ สามารถจำแนกสารสนเทศในเบื้องต้นได้ ซึ่งเป็นความรู้และทักษะระดับพื้นฐานที่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกคนควรมีและไม่ต้องใช้ความสามารถที่ลึกซึ้งมากนักในการเข้าถึงและ ได้มาซึ่งสารสนเทศที่ต้องการจากสื่ออินเทอร์เน็ต สำหรับการทดสอบระดับความรู้และทักษะเชิงลึก ด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต ตาม 3 องค์ประกอบหลัก ปรากฏผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความรู้และทักษะเชิงลึกด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่อ อินเทอร์เน็ตตามตัวชี้วัดต่างๆ โดยภาพรวมทั้งหมด คือ ตัวชี้วัดในองค์ประกอบที่ 1 ที่มีความเกี่ยวข้อง กับการเข้าถึง ในประเด็นต่างๆ เหล่านี้ คือ การเปิดรับสื่อ การเข้าถึงสื่อและความสามารถในการ กำหนดข้อมูลข่าวสารที่ต้องการหรือภาระงานที่เกี่ยวข้องกันได้ การกำหนดแหล่งสารสนเทศซึ่งนำไปสู่ การค้นพบข้อมูลข่าวสารที่ต้องการได้อย่างเพียงพอ ถูกต้อง เหมาะสม การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศได้ อย่างรวดเร็วและถูกต้อง เหมาะสม รวมทั้งสามารถดึงข้อมูลข่าวสารหรือกู้ข้อมูลสารสนเทศต่างๆ กลับคืนมาใช้ได้ การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบมีขั้นตอนที่ถูกต้อง เหมาะสม สามารถสืบค้นข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่างๆ การแยกแยะจัดสรรหมวดหมู่ข้อมูลข่าวสารสารสนเทศที่ ตนเองต้องการ ในองค์ประกอบนี้มีกลุ่มตัวอย่างเพียง 1 กลุ่มเท่านั้นที่ทำคะแนนได้อยู่ในระดับร้อยละ 70 - 79 คือ มีความรู้และทักษะมากหรือดี แต่กลุ่มตัวอย่างอีก 3 กลุ่ม ทำคะแนนได้เท่ากันคือเพียง ร้อยละ 60 - 69 คือ มีความรู้และทักษะปานกลางหรือพอใช้

โดยเมื่อคิดคะแนนรวมของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาจากทั้ง 4 กลุ่มรายวิชา จึงทำ ให้ผลการทดสอบระดับความรู้และทักษะเชิงลึกอยู่ในเกณฑ์ “ปานกลาง” เช่นเดียวกับระดับความรู้ และทักษะพื้นฐาน ทั้งนี้เป็นเพราะการให้คำตอบของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จาก 3 ใน 4 กลุ่มรายวิชา ยังไม่สามารถให้คำตอบที่บ่งบอกได้ถึงความรู้และทักษะเชิงลึกที่มีอยู่อย่างครอบคลุมและชัดเจนตาม เกณฑ์การประเมินผลที่ผู้วิจัยที่วางกรอบเอาไว้ โดยเฉพาะตัวชี้วัดในองค์ประกอบที่ 2 ที่มีความ เกี่ยวข้องกับความเข้าใจ การพิจารณา การประเมินคุณค่า ในประเด็นต่างๆ เหล่านี้ คือ การพิจารณา การขยายตัวของทุนนิยมโลกาภิวัตน์และนัยทางธุรกิจแอบแฝง การพิจารณาความถูกต้องและความ น่าเชื่อถือของสารสนเทศ เข้าใจผลกระทบที่มีต่อสังคมในทุกระดับ การประเมินความเสี่ยงที่เกี่ยวข้อง การประเมินผลกระทบ การตัดสินใจหรือการสร้างความเห็นเกี่ยวกับสารสนเทศ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ อภิปรายและการประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศอย่างมีเหตุผลและเหมาะสม เช่น คุณค่าของเนื้อหา ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ที่ถูกต้องชัดเจนเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหรือไม่เพียงใด การพิจารณาความ น่าเชื่อถือของผู้จัดทำหรือผู้ผลิตสารสนเทศ การตั้งคำถามและข้อสงสัยต่างๆ กับสารสนเทศที่ได้รับ และองค์ประกอบที่ 3 ที่มีความเกี่ยวข้องกับการนำสารสนเทศที่ได้รับมาจากสื่ออินเทอร์เน็ตไปใช้ ประโยชน์ต่อไปอย่างถูกต้องเหมาะสม ในประเด็นต่างๆ เหล่านี้ คือ การพิจารณาความทันสมัยและ ข้อดีของสารสนเทศ และนำไปประยุกต์ใช้ต่อไปได้ตามที่ต้องการ มีการส่งหรือรับข้อมูล การให้หรือการ แลกเปลี่ยนข้อมูล โดยการพูด การเขียนหรือใช้วิธีการอื่นๆ ที่มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ ในการถ่ายทอดหรือแบ่งปันความคิดเห็น ความรู้สึกอย่างถูกต้องและเหมาะสม การพิจารณารูปแบบ ความงาม ศิลปะและอารมณ์การนำเสนอในสื่อและสารสนเทศ กระบวนการผลิตอย่างเหมาะสม น่าสนใจ การมีส่วนร่วมในการตอบโต้ ตอบสนอง สร้างผลสะท้อนจากสื่อ การแสดงความคิดเห็น ปฏิกริยาย้อนกลับต่อสื่อและสารสนเทศอย่างมีเหตุผล ดังนั้นจึงส่งผลให้ได้ค่าเฉลี่ยของคะแนน ประเมินรวมจากทุกกลุ่มอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น อันเป็นการแสดงให้เห็นว่านักศึกษาระดับ

ปริญญานิพนธ์ ยังคงต้องมีการสร้างความรู้และเสริมทักษะในองค์ประกอบที่ 2 และ องค์ประกอบที่ 3 เพิ่มขึ้น

1.5.3 การจัดทำข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 สรุปได้จากคำตอบและข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งข้อชี้แนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ คือ ต้องใช้กระบวนการการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังแสดงในภาพที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 แสดงกระบวนการการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้ส่งสาร (Sender)	เนื้อหาสาร (Message) 3 องค์ประกอบหลัก	รูปแบบการสื่อสาร (Model of Communication)	กลยุทธ์การ นำเสนอเนื้อหาสาร (Message Strategy)	สื่อที่ใช้ หรือช่องทาง การสื่อสาร (Channel)	ผู้รับสาร (Receiver)
1. คนดัง ในสังคม	1. Access Retrieval	สื่อสารภายใน ตนเอง สื่อสาร	ละครวิทยุรุ่น การ สอนเฉพาะเรื่อง	ฟรีทีวี เคเบิลทีวี ทีวี ดาวเทียม เว็บไซต์	นักศึกษา ระดับ
2. เพื่อน	2) กำหนดแหล่ง	ระหว่างบุคคล	เกมเสมือนจริง	เฉพาะเรื่อง โซเชียล มีเดีย	ปริญญานิพนธ์
3. ครอบครัว	3) การเข้าถึงแหล่ง	สื่อสารกลุ่มเล็ก			มีความรู้
4. ผู้ที่ประสบ ความสำเร็จ	4) กำหนดกลยุทธ์ แสวงหาสารสนเทศ				และทักษะ ด้านการรู้
5. ครู อาจารย์	5) การจำแนก				เท่าทันสื่อ
6. อื่นๆ	สารสนเทศ				และสารสนเทศ
	2. Understanding Assessment Evaluation	สื่อสารกลุ่มใหญ่ สื่อสารแนวนอน สื่อสารมวลชน	ตัวอย่างผู้ที่ประสบ ความสำเร็จ เกม คำถามคำตอบ กิจกรรมภาคปฏิบัติ	คนดังในเว็บไซต์ วิทยุ ฟรีทีวี อินเทอร์เน็ต ครูอาจารย์ เพื่อน	จาก สื่ออินเทอร์เน็ต เพิ่มมากขึ้น
	1) ตระหนักถึง ผลกระทบ				
	2) รับรู้และเข้าใจ กระบวนการของสื่อ				
	3) วิเคราะห์ สังเคราะห์ อภิปราย และประเมินคุณค่า				
	3. Use Communicate	สื่อสาร แบบมีส่วนร่วม	บทบาทสมมติเล่า นิทาน กรณีศึกษา จริง และคลิปวิดีโอ	ครู อาจารย์ หนังสือพิมพ์ ฟรีทีวี โทรศัพท์มือถือ ยูทูบ	
	1) ใช้ประโยชน์ จากสื่อ	สื่อสารสาธารณะ สื่อสารมวลชน			
	2) มีสุนทรียศาสตร์ และค่านิยม				
	3) การเข้าใจ การสร้างสรรค์				
	4) การมีส่วนร่วม				
			6. อื่นๆ เช่น ตลกขบขัน	6. อื่นๆ เช่น แผ่นซีดี	

โดยกระบวนการการสื่อสารในแต่ละองค์ประกอบ มีรายละเอียดดังนี้คือ

องค์ประกอบที่ 1 ได้แก่ 1) รูปแบบการสื่อสาร ประกอบด้วย การสื่อสารภายในตนเอง การสื่อสารระหว่างบุคคล และการสื่อสารกลุ่มเล็ก 2) กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย ละครวัยรุ่น การสอนเฉพาะเรื่อง เกมเสมือนจริง 3) สื่อที่ใช้ ประกอบด้วย ฟรียูทวี เคเบิลทีวี ทีวีดาวเทียม เว็บไซต์เฉพาะเรื่อง โซเชียลมีเดีย

องค์ประกอบที่ 2 ได้แก่ 1) รูปแบบการสื่อสาร ประกอบด้วย การสื่อสารกลุ่มใหญ่ การสื่อสารแนวนอน และการสื่อสารมวลชน 2) กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย ตัวอย่างผู้ที่ประสบความสำเร็จ เกมคำถามคำตอบ และกิจกรรมภาคปฏิบัติ 3) สื่อที่ใช้ ประกอบด้วย คนดังในเว็บไซต์ วิทยุ/ฟรีทีวี/ อินเทอร์เน็ต/ ครู/อาจารย์/เพื่อน

องค์ประกอบที่ 3 ได้แก่ 1) รูปแบบการสื่อสาร ประกอบด้วย การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม การสื่อสารสาธารณะ และการสื่อสารมวลชน 2) กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย บทบาทสมมติ/เรื่องเล่า กรณีศึกษาจริง และคลิปวิดีโอ 3) สื่อที่ใช้ ประกอบด้วย ครู/อาจารย์ หนังสือพิมพ์ ฟรีทีวี/โทรศัพท์มือถือ/ยูทูบ

2. อภิปรายผล

จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารทั่วไป พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั้งเชิงบวก และเชิงลบ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้ คือ

ด้านพฤติกรรมการสื่อสารทั่วไป พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ที่เป็นกิจกรรมการสนทนาผ่านเครือข่าย เช่น Facebook, Line มากที่สุด คือ สัปดาห์ละ 7 วัน รองลงมาตามลำดับ คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ใช้สืบค้นผ่านเว็บไซต์ ใช้เพื่อการติดตามข่าวสารประเภทบันเทิง ใช้เพื่อการดาวน์โหลดเพลงภาพยนตร์ ใช้เพื่อการเล่นเกมออนไลน์ ใช้เพื่อการพูดคุยผ่านทางโปรแกรม (เช่น MSN, Yahoo, ICQ) ใช้เพื่อการแสดงความคิดเห็นบนกระดานสนทนา (Webboard) และอื่นๆ เช่น ใช้เพื่อการดูการ์ตูน ใช้เพื่อรับ-ส่งข้อมูลต่างๆ ผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ดังนั้นจึงต้องพิจารณาใช้สื่อที่ใกล้ตัวนักศึกษาซึ่งจะเป็นเครื่องมือช่วยให้การดำเนินการเป็นไปอย่างราบรื่นและประสบผลสำเร็จได้

กลุ่มผู้ที่มีอิทธิพลในการเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารสำหรับเยาวชนไทยที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุด คือ ศิลปินดารา นักร้อง นางแบบ นายแบบ รองลงมาตามลำดับ คือ เพื่อน บิดา/มารดา คนดังในสังคม เช่น นักการเมือง นักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ ตัวเอง และ ครู/อาจารย์ เพราะนักศึกษาจะมีความสนใจต่อกลุ่มผู้ที่มีอิทธิพลในการเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารของแต่ละคน แตกต่างกัน เดอโฟร์ (DeFleur 1966 อ้างถึงใน พัทธนี เขยจรรยา, เมตตา วิวัฒนานุกูล และถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ 2538) ได้กล่าวไว้ว่า บุคคลมีความแตกต่างกันในด้านบุคลิกภาพและสภาพทางจิตวิทยา ซึ่งความแตกต่างดังกล่าวนี้เป็นเพราะบุคคลมีการเรียนรู้จากสังคมแตกต่างกัน บุคคลที่อยู่ต่างสภาพแวดล้อมกัน จะได้รับการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน การเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ทำให้บุคคลมีทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และบุคลิกภาพที่แตกต่างกันไป ดังนั้นการ

พิจารณาเลือกใช้ผู้ส่งสารจึงต้องให้มีความแตกต่างหลากหลาย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและการโน้มน้าวใจให้น่าติดตามรับฟังข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยต้องพิจารณาถึงคุณสมบัติของผู้ส่งสารด้วยว่า มีความรู้ความสามารถอยู่ในระดับที่น่าเชื่อถือ น่าเชื่อมั่น ต้องมีทักษะในการสื่อสาร มีความเชี่ยวชาญในการพูด การเขียน การแสดง มีจิตวิทยาการจูงใจสูง ต้องมีเจตคติที่ดี รู้จักวิเคราะห์ข่าวสารต่างๆ อย่างเป็นกลางและมีเหตุผล

เพื่อให้ข้อมูลที่เป็นการสร้างความรู้และเสริมทักษะในเรื่องนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดว่าควรใช้การนำเสนอเนื้อหาสาระผ่านละครวัยรุ่นมากที่สุด รองลงมาตามลำดับ คือ ตัวอย่างคนที่ประสบความสำเร็จ บทบาทสมมุติ เกมคำถาม คำตอบ เล่านิทาน และอื่นๆ เช่น ตลกขบขัน เรื่องฮา เกมเหมือนจริง เป็นต้น โดยต้องอาศัยกลยุทธ์ในการนำเสนอเนื้อหาสาระ เช่น ใช้การนำเสนอเนื้อหาสาระที่ต้องการให้กลุ่มนักศึกษารับรู้และเข้าใจ จึงต้องบอกสอนหรือเผยแพร่ซ้ำหลายๆ ครั้ง เพื่อให้เกิดการจดจำและเข้าใจสาระได้อย่างฝังรากลึก ใช้การแบ่งเนื้อหาสาระออกเป็นตอนสั้นๆ นำเสนอทีละน้อย เพื่อมิให้เป็นภาระยัดเยียดมากเกินไปจนนักศึกษาไม่สามารถจดจำอะไรได้มากนัก ต้องใช้การกระตุ้นให้ผู้รับสารได้ใช้ความคิด พิจารณาเหตุผล และหาข้อสรุปด้วยตนเอง ใช้การกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ก่อนที่จะนำเสนอเรื่องราวที่เป็นสาระสำคัญ ใช้การแสดงเหตุผลหรือข้อเท็จจริงประกอบหลายๆ ด้าน แล้วจึงลงสรุป เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ ประการสำคัญคือ ให้ผู้รับสารคือนักศึกษามีส่วนร่วมหรือแสดงปฏิกิริยาสะท้อนกลับและปฏิกิริยาตอบสนอง เพื่อประเมินประสิทธิภาพของเนื้อหาสาระไปพร้อมๆ กันด้วย

ด้านพฤติกรรม的开รับสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต จากผลการวิจัยในข้อนี้ พิจารณาได้ถึงคุณสมบัติข้อดีของสื่ออินเทอร์เน็ต หรือ “สื่อชนิดใหม่” (New Media) ประเภทสื่อดิจิทัล (Digital Media) ที่เป็นการหลอมรวมสื่อ หลอมรวมเนื้อหาสื่อจากหลายๆ แพลตฟอร์มและพฤติกรรม การบริโภคสื่อเข้ามาอยู่ในที่เดียวกัน (Jenkins 2006) เป็นการสื่อสารสองทางอย่างรวดเร็วทันทั่วทั้งที่ ซึ่งเหมาะกับคุณลักษณะของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เป็นเยาวชนและมีความคล่องตัวในการใช้สื่อนี้มาก เพราะกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวันของนักศึกษาโดยทั่วไปแล้ว เพราะทุกวันจะต้องเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากกูเกิล ยูทูบ เพซบุ๊ก อีเมล วิกิพีเดีย เป็นต้น ในด้านข้อควรระวังนั้น จะพิจารณาได้จากผลการวิจัยด้านพฤติกรรม的开รับสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตในครั้ง นี้ ที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภิสรา ทดลา (2542) ซึ่งใช้ระเบียบวิธีวิจัยด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) การสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) และการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-dept interview) พบว่าการสนทนาออนไลน์ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ เป็นการเปิดโอกาสให้คู่สนทนามีอิสระ มีเสรีภาพในการแสดงออกในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักระบบที่สื่อสารสนทนาด้วย มีการปลอมตัว เกิดการหลอกลวง สร้างความเป็นตัวตนที่หลากหลาย มีการหลอกลวงด้วยการเปลี่ยนเพศ เพื่อให้เกิดความเข้าใจผิดในการสร้างจินตนาการ ฯลฯ เหล่านี้คือ สิ่งที่นักศึกษาต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ เพราะอาจจะตกเป็นเหยื่อของคู่สนทนาที่พูดคุยสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของเอมี เอ็ม เดมิโค (Amy M. Damico 2004) ที่พบว่า ถ้าผู้เรียนไม่ได้รับการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ จะส่งผลให้พวกเขามีพฤติกรรมในการเลือกใช้สื่อที่ไม่เหมาะสมและเข้าไปมีส่วนร่วมหรือทำกิจกรรมต่างๆ กับสื่อที่ไม่ปลอดภัยมากยิ่งขึ้น จึงต้องนำข้อค้นพบจากงานวิจัยของเพชรธิดา บุญหนุนและธิดาพร โตสติ (2547) และ วนุชชิตา สุภักควณิช

(2547) มาปรับใช้ด้วย เพราะพบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรี ต้องมีการพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนทำการลงทะเบียนใดๆ บนอินเทอร์เน็ต มีการหลีกเลี่ยงการกำหนดรหัสผ่าน (Password) ที่เป็นวัน/เดือน/ปีเกิด หรือรหัสอื่นๆ ที่ผู้อื่นอาจคาดเดาได้ มีการหลีกเลี่ยงการกล่าวตำหนิ การใช้ภาษาที่ดูถูกเหยียดหยามศาสนา วัฒนธรรมและความเชื่อ หรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นอคติในการสนทนาออนไลน์ การหยุดให้ข้อมูลและการสนทนาทันที ถ้ามีบุคคลอื่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อน สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป มีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และข่าวสารต่างๆ ก่อนนำไปเผยแพร่บนเครือข่าย รวมทั้งการต้องเปลี่ยนแปลงให้นักศึกษาเป็นผู้เรียนรู้ที่มีความกระตือรือร้นและเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถและความสนใจของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองเมื่อได้รับมอบหมาย จนกลายเป็นผู้บริโภคสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และรู้ว่าสารสนเทศมีการบันทึกในสื่อที่หลากหลาย และแต่ละรูปแบบจะสนองความสนใจและการเรียนรู้ที่ต่างกัน นักศึกษาจะมีความคิดเชิงวิเคราะห์มากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อต้องการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรสารสนเทศให้เป็นประโยชน์มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลมากที่สุด โดยต้องอาศัยเครื่องมือช่วยที่ได้ค้นพบความรู้ใหม่จากการศึกษาครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ยังคงเห็นว่า สื่ออินเทอร์เน็ต มีความสำคัญมากที่สุดสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในยุคปัจจุบัน เพราะสามารถตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ ได้ เช่น การค้นหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ ตามความพึงพอใจหรือตามประโยชน์ใช้สอย การติดต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ การพักผ่อนกับสารสนเทศความบันเทิง การทำธุรกรรม การรับทราบข่าวสารต่างๆ เป็นต้น โดยนักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยผ่านกระดานสนทนา ด้วยการโพสต์ (Post) กระทั่งหรือแสดงความเห็นในประเด็นต่างๆ ลงบนเว็บไซต์ เพราะเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่สำคัญสำหรับนักศึกษาจะได้ใช้พูดคุยหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องที่แต่ละคนมีความสนใจ เช่น ประเด็นข่าวบันเทิง ข่าวการเมือง ข่าวกีฬา หรือประเด็นร้อนที่ผู้คนในสังคมและกลุ่มนักศึกษากำลังสนใจในขณะนั้น รวมทั้งการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการสื่อสารในการให้ข้อมูลเพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะในด้านนี้ เพราะสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลาและมีพฤติกรรมที่เปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำหลายชั่วโมงในแต่ละวันอยู่แล้ว เพราะสื่ออินเทอร์เน็ต ถือเป็น“สื่อชนิดใหม่” ที่มีเว็บไซต์ซึ่งสามารถสื่อสารภาพและเสียงได้สมบูรณ์แบบ สามารถติดต่อได้ตลอดเวลาทั่วโลก มีต้นทุนของค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงสื่อที่ไม่สูงมากนัก และปัจจุบันสื่อใหม่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของนักศึกษาโดยทั่วไป เพราะทุกวันจะต้องเปิดรับข้อมูลข่าวสารจาก กูเกิล ยูทูบ เฟซบุ๊ก อีเมล วิกิพีเดีย เป็นต้น พร้อมกันนั้นสื่ออินเทอร์เน็ตยังทำให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้เกือบตลอดเวลา จึงเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินงานของภารกิจนี้ สำหรับการพิจารณาเลือกสื่อประเภทอื่นๆ มาใช้กับภารกิจนี้ต้องพิจารณาถึงลักษณะของสื่อที่แตกต่างกันออกไปด้วย คือ 1) พิจารณาด้านเนื้อที่ – เวลา (Space – Time) ได้แก่ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น รายการวิทยุ โทรทัศน์ เป็นสื่อที่คำนึงถึงเวลา ส่วนสื่อสิ่งพิมพ์ รูปภาพ เป็นสื่อที่คำนึงถึงเฉพาะด้านเนื้อที่ เป็นต้น 2) พิจารณาด้านการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย (Audience's participation) ในที่นี้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ต้องสามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้กับกลุ่มเป้าหมายให้ได้ ต้องพิจารณาเลือกใช้ เช่น ใช้การสนทนาระหว่างบุคคล การจัดกลุ่มอภิปราย เสวนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การประชุมที่ไม่เป็นทางการ การประชุมที่เป็นทางการ โทรศัพท์พูดคุยออกอากาศในวิทยุกระจายเสียงหรือรายการทางโทรทัศน์ การสัมภาษณ์และ

เผยแพร่ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ เป็นต้น 3) พิจารณาด้านความเร็ว (Speed) ของสื่อประเภทต่างๆ เช่น สื่อที่มีความเร็วมากที่สุด คือ วิทย์ โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต และสื่อที่ช้าที่สุด คือ พกสิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ ฯลฯ หากต้องการความสดและทันสถานการณ์ต้องอาศัยสื่อที่มีความเร็วสูง แต่หากข้อมูลข่าวสารใดต้องการให้นักศึกษาเป้าหมายได้ศึกษาวิเคราะห์อย่างละเอียดต้องใช้สื่อที่มีความเร็วต่ำ 4) พิจารณาด้านความคงทน (Permanence) เช่น สิ่งพิมพ์จัดได้ว่าเป็นสื่อที่มีความคงทนถาวรมากกว่าสื่อใดๆ ส่วนวิทย์ โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ตจัดเป็นสื่อที่มีความคงทนน้อยกว่าแต่น่าสนใจและน่าติดตามมากกว่า

ด้านพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในเชิงบวกภายหลังการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต พบว่า ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ส่งผลให้ทำงานได้ปริมาณมากขึ้นและรวดเร็วขึ้น มากที่สุดรองลงมาตามลำดับ คือ ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์กับเพื่อน พ่อ แม่ พี่น้อง ญาติมากขึ้น ด้วยการพูดคุยกันผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Line ทำให้เกิดความระมัดระวังในการติดต่อพูดคุยบอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่นมากขึ้น ทำให้เกิดความอยากออกไปพบปะพูดคุยทำกิจกรรมต่างๆ กับผู้อื่นมากขึ้น เกิดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น เกิดพฤติกรรมจิตอาสาหรือมีจิตสาธารณะในการช่วยเหลือผู้อื่นมากขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาศักยภาพให้ดีขึ้นมากขึ้น มีความกล้าพูด กล้าแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนมากขึ้น เกิดการพูดคุยกับผู้อื่นด้วยความมั่นใจมากขึ้นการตัดสินใจได้รวดเร็วมากขึ้น เพราะมีข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัย ส่วนพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในเชิงลบก็น้อยที่สุด คือ ทำให้เกิดความขยันและตั้งใจเรียนมากขึ้น จากข้อมูลสามารถพิจารณาได้ว่าถ้าจะสร้างความรู้และเสริมทักษะในเรื่องนี้ควรใช้ความบันเทิงควบคู่ไปกับสาระในการดำเนินการสำหรับภารกิจนี้ เพราะเป็นธรรมชาติของนักศึกษาที่ต้องการเปิดสื่อเพื่อหาความบันเทิงความเพลิดเพลินก่อนเป็นอันดับแรก ผู้ส่งสารจึงควรนำเสนอสิ่งที่ชักจูงใจหรือเรียกร้องความสนใจก่อน หลังจากนั้นจึงค่อยสอดแทรกสาระความรู้และทักษะต่างๆ ที่ต้องการชี้แนะบอกสอนกับกลุ่มนักศึกษาเป็นลำดับต่อไป จะทำให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

ด้านพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในเชิงลบเกี่ยวกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต พบว่า มากที่สุดคือ ทำให้เกิดการส่งต่อ แบ่งปันข้อความข่าวสาร การกดชอบ แสดงความคิดเห็นต่อรูปภาพ วิดีโอ เนื้อหาที่เป็นเท็จอย่างรวดเร็วโดยไม่ไตร่ตรองหรือตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้องแท้จริงให้เสียก่อนรองลงมาตามลำดับ คือ ทำให้เกิดการใช้จ่ายซื้อของผ่านออนไลน์มากขึ้นและบ่อยขึ้น หรือฟุ่มเฟือยมากขึ้น ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า (Face to Face) กับกลุ่มเพื่อนญาติ พ่อ แม่ พี่น้องน้อยลง ทำให้เกิดการใช้คำรุนแรงหยาบคายต่อผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดียมากขึ้น ทำให้เกิดการสร้างภาพลักษณ์และข้อมูลของตนเองที่ไม่เป็นความจริง บิดเบือน จนทำให้ผู้อื่นหลงเข้าใจผิด ทำให้เกิดอารมณ์หงุดหงิดง่ายมากขึ้น และพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในเชิงลบน้อยที่สุด คือ ทำให้ติดเกมจนทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ทำให้ขาดความระมัดระวังในการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น เดินถนนไม่มองทาง ข้ามถนนไม่มองรถ เป็นต้น จึงพิจารณาประเด็นต่างๆ เหล่านี้ว่าควรเป็นเนื้อหาสาระที่ต้องนำไปชี้แนะบอกสอนว่าข้อควรระวังในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมีอะไรบ้างและควรจะทำอย่างไร

จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 เพื่อศึกษาระดับความรู้และทักษะพื้นฐานและเชิงลึกด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีจาก 3 องค์ประกอบหลัก สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้ คือ

ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความรู้และทักษะพื้นฐานและเชิงลึกโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางเท่าๆ กัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของวาลี ชันธูวาร์ (2551) ที่ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาในแต่ละระดับชั้นปีมีระดับสติปัญญาและการรู้เท่าทันสื่อที่ใกล้เคียงกัน อีกทั้งในรายวิชาของแต่ละคณะ แต่ละสาขาวิชาไม่ได้มีการสอนรายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่ออย่างจริงจัง มีเพียงการบรรยายเพิ่มเติมหรือแทรกเสริมของอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาต่างๆ ไปเท่านั้น ส่งผลให้ความรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาแต่ละคนไม่แตกต่างกัน และเพื่อให้ศึกษามีทักษะในการคิดวิเคราะห์หรือวิพากษ์สื่อได้ในระดับที่ดีเพิ่มขึ้น ควรต้องมีการเพิ่มการเรียนการสอนในด้านการรู้เท่าทันสื่อให้มากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของนิธิ จันทรธนู (2553) ที่ผลการศึกษาพบว่าโดยภาพรวม นักศึกษาคณะครุศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์มีการรู้เท่าทันสารสนเทศในระดับปานกลาง ตัวแปรที่มีส่วนร่วมในการอธิบายความแปรปรวนของการรู้เท่าทันสารสนเทศ คือ นักศึกษาเคยเรียนวิชาการรู้สารสนเทศ การสนทนาออนไลน์และความบ่อยในการเปิดรับสารสนเทศอินเทอร์เน็ต และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพิศ ศิริรัตน์ (2553) ที่ผลการศึกษาพบว่า ระดับการรู้สารสนเทศของนักศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ ทั้งที่นักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเรียนวิชาสารสนเทศเพื่อการศึกษาคั่นคว่า ซึ่งเนื้อหาประกอบด้วย 1) วิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ ทรัพยากรสารสนเทศและวิธีใช้ 2) การเข้าถึงสารสนเทศ หนังสืออ้างอิง ฐานข้อมูล การเขียนอ้างอิง และการเขียนรายงานทางวิชาการ 3) วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น และวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น ซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วยทักษะการใช้ภาษาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศเพื่อเป็นเครื่องมือในการศึกษาและการสื่อสารในระดับอุดมศึกษาและในสังคมชีวิตประจำวัน รวมทั้งการพูด การฟัง การเขียน และการอ่าน โดยเนื้อหาของทั้งสามวิชาไม่ครอบคลุมทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศตามมาตรฐานสำหรับอุดมศึกษาของสมาคมห้องสมุดมหาวิทยาลัยและห้องสมุดวิจัย เพราะเนื้อหาไม่เน้นด้านการประเมินสารสนเทศและด้านการใช้สารสนเทศตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย อีกทั้งการจัดกิจกรรมการส่งเสริมการรู้เท่าทันสารสนเทศ จะมุ่งเน้นเฉพาะเรื่องการสืบค้นและการเข้าถึงสารสนเทศเท่านั้น นักศึกษาจึงไม่ได้รับความรู้และการฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศครบทุกมาตรฐานโดยเฉพาะในด้านการประเมินสารสนเทศและการใช้สารสนเทศตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย

นอกจากนั้นยังพบข้อควรนำไปพิจารณาที่สอดคล้องกันจากงานวิจัยของ วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด (2551) ที่ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน ได้แก่ ปัจจัยด้านพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ด้านพฤติกรรมการอ่านและด้านการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง เช่นเดียวกับข้อค้นพบจากงานวิจัยของศิริพร วีระโชติ (2552) ซึ่งมีข้อเสนอแนะว่ามาตรการระยะยาวสำหรับภาครัฐ คือ ควรริบเร่งให้ความสำคัญในการจัดให้มีการเรียนการสอนด้านสื่อศึกษา (Media education) เพิ่มเติมไว้เป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรการเรียนของนักศึกษาด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของบุผา เมฆศรีทองคำ และดนุลดา จามจรี (2554) ที่ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อจะต้องเน้นไปที่การพัฒนาด้านความคิดหรือกระบวนการทางปัญญา

(Cognitive Process) คือ การคิดวิจารณ์ญาณหรือการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะช่วยให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะในการรับ เลือกวิเคราะห์ ประเมิน แยกแยะ ตอบโต้ แสดงความคิดเห็นต่อสื่ออย่างมีเหตุผล รู้ถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อว่ามีผลต่อพฤติกรรมได้อย่างไร โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่สอดคล้องกันจากงานวิจัยของอุษา บิ๊กกินส์ (2554) ที่นำเสนอว่า ควรจัดตั้งองค์กรอิสระด้านการกำกับสื่อและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในระดับชาติ องค์กรภาครัฐต้องผลักดันธุรกิจสื่อให้มีระบบควบคุมกันเอง ทั้งนี้ นักวิชาการ ครอบครัว และองค์กรภาคพลเมืองต่างๆ จะต้องร่วมมือกันทำงานประเด็นสำคัญ คือ ต้องพัฒนาเรื่องทักษะความคิด สร้างสรรค์และการวิพากษ์สื่อ จึงจะเป็นการเรียนรู้เท่าทันทุกรูปแบบของสื่อ มีการตั้งคำถามและเน้นฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ในเนื้อหาสื่อที่ได้รับ และสร้างขึ้นมา นำเสนอผ่านสื่อออนไลน์เพื่อให้เกิดการค้นข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว โดยงานวิจัยของวรวิทย์ คุรุจิต และ ฉัตรฉวี คงดี (2554) ได้ให้ข้อเสนอแนะโดยสรุปเกี่ยวกับแนวทาง 10 ประการในการบูรณาการ “ความรู้เท่าทันสื่อ” เข้ากับการเรียนการสอนในประเทศไทย ดังนี้คือ 1) ฝึกการสังเกตการคิดเชิงวิจารณ์ญาณ 2) ใช้สื่อเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในหัวข้อใหม่ๆ 3) อภิปรายแนวความคิดหรือทัศนคติที่อาจได้รับผลกระทบจากการเปิดรับสื่อ 4) ใช้สื่อเป็นเครื่องมือประจำในการสอน 5) สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของที่มา กลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเนื้อหาในสื่อ 6) เปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอข้อมูลเรื่องราวต่างๆ โดยสื่อมวลชนหลากหลายประเภท 7) วิเคราะห์ผลกระทบที่สื่อมีต่อเรื่องต่างๆ ต่อผู้คนต่างวัฒนธรรมและ/หรือต่อประวัติศาสตร์ 8) ใช้สื่อในการช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ 9) ใช้สื่อรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดและความเข้าใจต่อโลก 10) เชื่อมผู้เรียนเข้ากับชุมชน เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก

ข้อค้นพบเกี่ยวกับเรื่องนี้ในประเทศไทยมีความสอดคล้องกับข้อค้นพบในต่างประเทศจากงานวิจัยของ มิไฮลิดิส (Mihailidis 2006) ที่พบว่า โปรแกรมการเรียนสื่อสารมวลชนในประเทศสหรัฐอเมริกา มีเพียงแค่ 18 สถาบันเท่านั้นที่นำเสนอแคล์หรือกลุ่มคำศัพท์ของคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” ประกอบอยู่ในส่วนของหัวข้อในหลักสูตรการเรียนเท่านั้น และงานวิจัยของซิลเวอร์เบิ้ลท์และคณะ (Silverblatt & Baker, Tyner, Stuhlman 2007) พบว่า มีเพียงแค่ 158 สถาบันเท่านั้นที่ในรายงานแจ้งว่ามีหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อปรากฏอยู่ จากผลลัพธ์นี้แสดงให้เห็นว่าในขณะที่หลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อจะมีจุดเริ่มต้นแล้วในกลุ่มสถาบันการศึกษาระดับสูง แต่การเติบโตยังคงเป็นไปอย่างเชื่องช้าอยู่ โดย มิไฮลิดิส (Mihailidis 2008) ได้สรุปความคิดเห็นไว้ว่า “การประเมินคุณค่าด้วยการสังเกตและประสบการณ์เกี่ยวกับผลลัพธ์ของการรู้เท่าทันสื่อในมหาวิทยาลัยเป็นสิ่งจำเป็นมากขึ้นในยุคปัจจุบัน” สอดคล้องกับงานวิจัยของซารา กาบิ และ มาเรียเอนา ไบอานชีติ (Sara Gabai and Mariaelena Bianchetti 2011) ฮันส์ ซี สมิทท์ (Hans C. Schmidt 2012) ที่มีข้อสรุปของผลการศึกษาในแนวทางเดียวกันว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในยุคนี้ต้องมีความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า และการสื่อสารเนื้อหาสาระที่ต้องผ่านการเรียนรู้มาก่อน ของนักเรียนนักศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 โดยต้องบูรณาการวิธีการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศลงในหลักสูตรของสถาบันการศึกษา เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาทุกอย่างเพิ่มมากขึ้น

เรื่องการรู้เท่าทันสื่อนี้ยังไม่ได้มีการนำไปปฏิบัติใช้อย่างเป็นแบบแผนและสอดคล้องกับผู้เรียน นอกจากนั้นยังมีการศึกษาในเรื่องนี้จากประเทศต่างๆ ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ได้แก่ ฮองกง ญีปุ่น มาเลเซีย อินเดีย จีน พม่า สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ ไต้หวัน เกาหลีใต้ ภูฏาน เมื่อวิเคราะห์และ

เปรียบเทียบกรณีศึกษาของประเทศต่างๆ แล้ว ส่วนใหญ่จะเห็นได้ถึงการให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศให้กับเยาวชนในรูปแบบต่างๆ เช่น การจัดกิจกรรม การประชุม การสัมมนา การฝึกอบรม รวมทั้งสนับสนุนให้มีการกำหนดหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องนี้ในสถาบันการศึกษาซึ่งถือเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับเยาวชนหรือนักศึกษาระดับปริญญาตรีด้วย

การสร้างความรู้และเสริมทักษะความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน ซึ่งวิธีการที่จะชี้แนะบอกสอนให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดจะต้องทำการสอดแทรกทั้ง “ความรู้และทักษะ” ลงไปในการสอนแต่ละวิชา ซึ่งนักศึกษาจะมีโอกาสได้รับความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตทุกวันๆ ที่ไปเรียน เมื่อได้รับการฝึกฝนจนเป็นนิสัยแล้ว จะนำไปสู่หัวใจของความรู้เท่าทัน คือ ความสามารถในการที่จะซักถาม สงสัย หรือตั้งข้อสังเกตที่เหมาะสมเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อที่ตนเองบริโภค เรียกว่า “อิสรภาพแห่งวิจารณ์ญาณ” (Critical Autonomy) หรือความสามารถในการ “คิดด้วยตนเอง” (Think for oneself) และความสามารถนี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญของนักศึกษาในการนำความรู้และทักษะที่ได้ฝึกฝนนี้ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันทุกเรื่องอย่างถูกต้องเหมาะสมต่อไป

ผลการทดสอบระดับความรู้และทักษะพื้นฐานและเชิงลึกด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาพบว่า ยังต้องมีการดำเนินการเพื่อเพิ่มเติมความรู้และเสริมสร้างทักษะให้มากขึ้นกว่านี้ โดยเฉพาะองค์ประกอบที่ 2 Understanding / Assessment / Evaluation ประกอบด้วย 1) การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ 2) การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิตสื่อ การเข้าใจเนื้อหาสารสนเทศในแต่ละวัฒนธรรม 3) การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การอภิปรายและการประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศ และต่อเนื่องสัมพันธ์ไปถึงองค์ประกอบที่ 3 Use / Communicate ประกอบด้วย 1) การใช้ประโยชน์จากสื่อและสารสนเทศที่ต้องการอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 2) การมีสุนทรียศาสตร์และค่านิยม 3) การเข้าใจกระบวนการผลิตและการสร้างสรรค์ 4) การมีส่วนร่วม โดยตัวชี้วัดเหล่านี้ต้องให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีได้เรียนรู้มากขึ้น เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจอย่างถ่องแท้ในการนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลมากที่สุด ส่วนในองค์ประกอบที่ 1 Access / Retrieval ประกอบด้วย 1) การกำหนดสารสนเทศที่ต้องการ 2) การกำหนดแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ 3) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ 4) การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ 5) การจำแนกสารสนเทศที่ต้องการ ผลการทดสอบวัดระดับความรู้และทักษะเชิงลึกในองค์ประกอบนี้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้และทักษะอยู่ในระดับที่สามารถใช้งานเบื้องต้นหรือระดับพื้นฐานโดยรวมได้ดีพอสมควร อาจเนื่องด้วยเป็นองค์ประกอบที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก จึงทำให้มีกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่มสามารถทำการทดสอบออกมาได้อยู่ในระดับดี แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทำคะแนนทดสอบในองค์ประกอบที่ 2 และองค์ประกอบที่ 3 ได้เพียงปานกลางหรือพอใช้เท่านั้น

จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 เพื่อจัดทำข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

การวิเคราะห์ สังเคราะห์และสรุปเพื่อจัดทำข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีของผู้วิจัยในครั้งนี้ ต้องคำนึงถึงปัจจัยแวดล้อมอย่างรอบด้าน เพื่อให้การสร้างความรู้และเสริมทักษะเรื่องนี้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลมากที่สุด อีกทั้งต้องใช้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทาง ได้แก่ การใช้แนวคิดตามลำดับขั้นตอนของการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการต่างๆ แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การจดจำได้ (Remembering) 2) การเข้าใจ (Understanding) 3) การประยุกต์ใช้ (Applying) 4) การวิเคราะห์ (Analyzing) 5) การประเมิน (Evaluating) 6) การสร้างสรรค์ (Creating) ซึ่งการดำเนินงานต้องให้สอดคล้องสัมพันธ์กับ 3 องค์ประกอบหลักด้วย

หลักการของแนวคิดจากทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism) จะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถค้นหาเรียนรู้จนเกิดความรู้และทักษะได้ด้วยตัวเองส่วนหนึ่งพร้อมกันนั้นยังสามารถตอบสนองความคิดและจินตนาการของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี สามารถแสดงให้เห็นลำดับความคิดได้ โดยผู้ส่งสารหรือผู้บอกสอนจะต้องพิจารณาว่าควรจะใช้เครื่องมือใดในการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและลักษณะกลุ่มผู้เรียนของตนเองด้วย กระบวนการสื่อสารเรื่องนี้ ผู้ส่งสารควรให้นักศึกษาได้สร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่มีอยู่และพัฒนาต่อยอดไปด้วยตัวของพวกเขาเองอีกด้วย การสื่อสารเพื่อชี้แนะบอกสอนควรต้องปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระและเน้นที่ตัวนักศึกษาเป็นหลัก การสื่อสารเพื่อบอกสอนที่มุ่งเน้นการให้ความรู้เพียงฝ่ายเดียว จะทำให้นักศึกษาเรียนรู้ได้น้อยกว่าการให้พวกเขาค่อยๆ สร้างความรู้และเสริมทักษะด้วยตนเองมากขึ้นไปเรื่อยๆ ดังนั้นข้อเสนอการสื่อสารในครั้งนี้ จึงจำเป็นต้องใช้แนวคิดและหลักการดังกล่าวนี้เข้ามาประกอบในกระบวนการสื่อสารด้วย โดยสามารถเทียบเคียงกับแนวทางของการจัดระบบขั้นตอนกระบวนการสื่อสารได้ดังตารางที่ 5.2

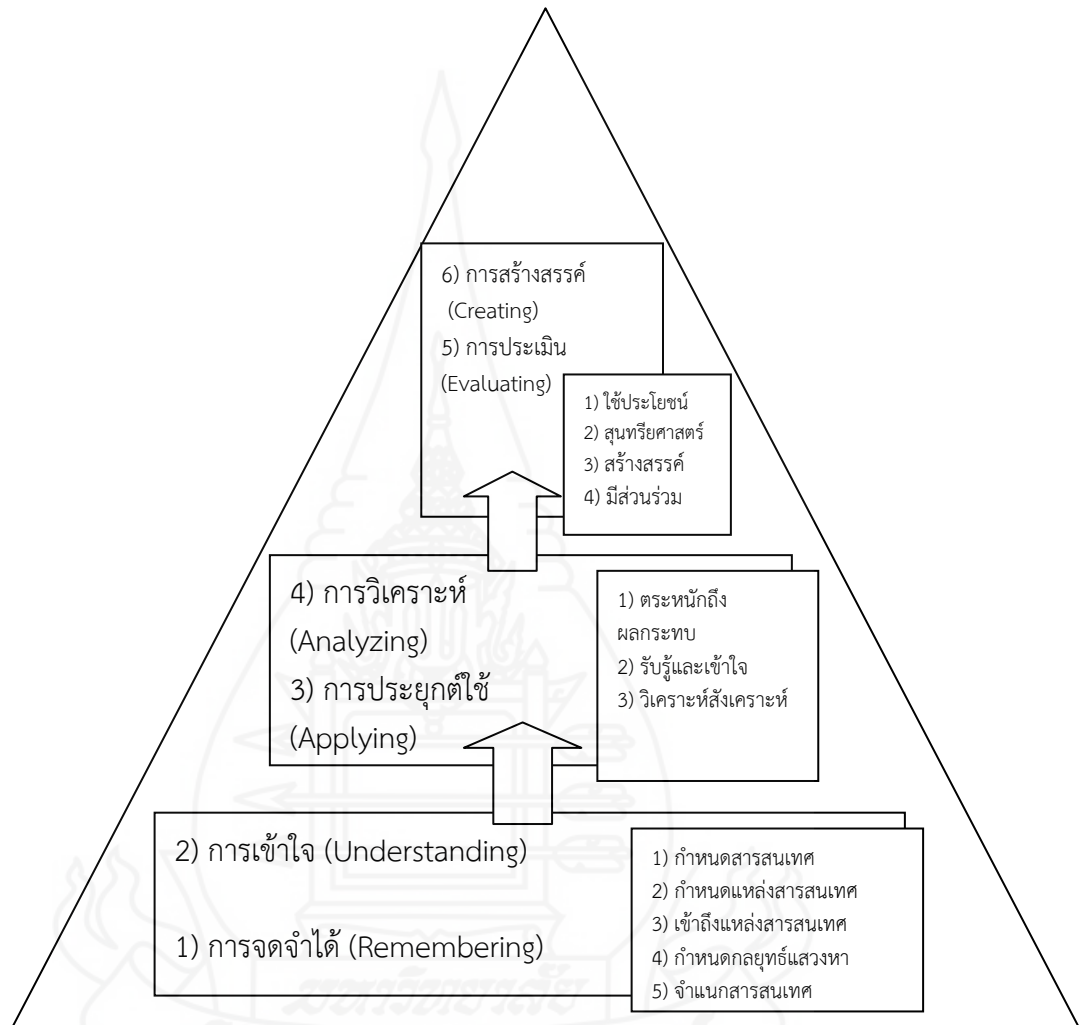


ตารางที่ 5.2 แสดงการเทียบเคียงทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองกับ 3 องค์ประกอบหลัก
ประยุกต์โดย ญัฐนันท์ ศิริเจริญ 2557

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism)	Component 1: Access / Retrieval
1) ใช้กระบวนการการสื่อสารเพื่อให้เกิด การจดจำได้ (Remembering)	1) การกำหนดสารสนเทศที่ต้องการ
2) ใช้กระบวนการการสื่อสารเพื่อให้เกิด การเข้าใจ (Understanding)	2) การกำหนดแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ
	3) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ
	4) การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ
	5) การจำแนกสารสนเทศที่ต้องการ
	Component 2: Understanding / Assessment / Evaluation
3) ใช้กระบวนการการสื่อสารเพื่อให้เกิด การประยุกต์ใช้ (Applying)	1) การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ
4) ใช้กระบวนการการสื่อสารเพื่อให้เกิด การวิเคราะห์ (Analyzing)	2) การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิต สื่อ การเข้าใจเนื้อหาสารสนเทศในแต่ละวัฒนธรรม
	3) การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การอภิปรายและการ ประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศ
	Component 3: Use
5) ใช้กระบวนการการสื่อสารเพื่อให้เกิด การประเมิน (Evaluating)	1) การใช้ประโยชน์จากสื่อและสารสนเทศที่ต้องการ อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
6) ใช้กระบวนการการสื่อสารเพื่อให้เกิด การสร้างสรรค์ (Creating)	2) การมีสุนทรียศาสตร์และค่านิยม
	3) การเข้าใจกระบวนการผลิตและการสร้างสรรค์
	4) การมีส่วนร่วม

โดยกระบวนการการสื่อสารและขั้นตอนในการสร้างความรู้และเสริมทักษะให้กับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น จะมีขอบเขตเนื้อหาและวิธีการในการสื่อสารตามแนวทาง ดังต่อไปนี้

1. ด้านความรู้ (Knowledge)



ภาพที่ 5.1 แสดงการเทียบเคียงลำดับขั้นตอนของการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

กับ 3 องค์ประกอบหลัก ในลักษณะของปิระมิด (Pyramid)

ที่มา: ประยุกต์โดย ญัฐนันท์ ศิริเจริญ (2557)

ด้านความรู้ (Knowledge) ผู้ส่งสารต้องมุ่งเน้นการสร้างความรู้ (Knowledge Building: KB) เกี่ยวกับเรื่องนี้ใน 3 องค์ประกอบหลักให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีด้วยกระบวนการการสื่อสาร แบ่งเป็น 4 ระดับ คือ 1) สื่อสารเพื่อสร้างความรู้เชิงทฤษฎี (Know-What) คือ รู้ข้อเท็จจริงรู้ว่าอะไรเป็นอะไร 2) สื่อสารเพื่อสร้างความรู้เชิงทฤษฎีและเชิงบริบท (Know-How) คือ สามารถนำข้อมูลความรู้ที่มีมาเชื่อมโยงมาประยุกต์ใช้กับโลกของความเป็นจริงตามบริบทของตนเองได้ 3) สื่อสารเพื่อสร้าง

ความรู้ในระดับที่อธิบายเหตุผล (Know-Why) คือ สามารถนำความรู้ฝังลึกของตนเองมาแลกเปลี่ยนหรือถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้ รวมทั้งรับเอาความรู้จากผู้อื่นไปปรับใช้ในบริบทของตนเองได้ 4) สื่อสารเพื่อสร้างความรู้ในระดับคุณค่า (Care-Why) คือ ความรู้ในลักษณะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถสกัดประมวล วิเคราะห์ความรู้ที่ตนเองมีอยู่กับความรู้ที่ได้รับมาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมาได้ (กนกธิดา ทวีรอด และตรีทิพย์ อนงค์ทอง 2550) โดยทั้งหมดนี้ต้องเน้นสาระในการสร้างความรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต ด้วยการฝึกฝนให้นักศึกษาสามารถอ่านสื่อและสารสนเทศได้อย่างเข้าใจทะลุปรุโปร่ง ไม่ตกเป็นเหยื่อของการปลูกฝังความคิดความเชื่อในทางที่ผิดหรือข้อมูลเท็จตามที่สื่อนำเสนอ

การสร้างความรู้ ยังต้องมุ่งเน้นกระบวนการการสื่อสารเพื่อสร้างความรู้ให้เข้าใจในชั้นต่างๆ ของข้อมูลสารสนเทศที่ตนเองจะได้รับ คือ ชั้นข้อมูลดิบ (Data) เป็นข้อมูลที่ยังไม่ได้ผ่านกระบวนการประมวลผล ชั้นสารสนเทศ (Information) เป็นข้อมูลที่ผ่านกระบวนการประมวลผลโดยรวบรวมและสังเคราะห์เอาเฉพาะข้อมูลที่มีความหมายและเป็นประโยชน์ต่องานที่ทำ ชั้นความรู้ (Knowledge) เป็นข้อมูลจากการจัดเกลาและเลือกใช้สารสนเทศ โดยฝึกฝนให้จัดระบบความคิดใหม่ให้เป็น “ความรู้และความเชี่ยวชาญเฉพาะเรื่อง” ชั้นความเฉลียวฉลาด (Wisdom) เป็นข้อมูลที่นำมาบูรณาการเข้าด้วยกันเพื่อใช้ให้เกิดเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ต่อไป ชั้นชาวนปัญญา (Intelligence) เป็นข้อมูลจากการปรุงแต่งและจดจำความรู้และใช้ความเฉลียวฉลาดในสมอง ทำให้เกิดความคิดที่รวดเร็วและฉับไว

นอกจากนั้นยังต้องสร้างความรู้ให้นักศึกษาเพื่อนำความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) ซึ่งมีอยู่มากถึง 80% ออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์ เป็นความรู้เฉพาะตัวที่เกิดจากประสบการณ์ การศึกษา การสนทนา การฝึกอบรม เจตคติของแต่ละบุคคล เป็นความรู้ยากกับสติปัญญาและประสบการณ์ รวมทั้งฝึกฝนอบรมให้นำความรู้เชิงประจักษ์ (Explicit Knowledge) ที่มีอยู่อีก 20% มาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย เพราะเป็น ความรู้ที่ได้รับการถ่ายทอดจากบุคคลต่างๆ เป็นความรู้ที่เป็นเหตุและผล สามารถถ่ายทอดมาเป็น ข้อความเป็นกฎเกณฑ์ได้ นอกจากนั้นยังต้องใช้กระบวนการสื่อสารในการฝึกฝนเพื่อสร้างความรู้ที่เกิดจากวัฒนธรรม (Culture Knowledge) ให้กับนักศึกษาด้วย เพราะเป็นข้อมูลความรู้ที่เกิดจากความเชื่อ ความศรัทธา โดยส่วนหนึ่งเป็นข้อมูลที่มาจากสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย เพราะการสร้างความรู้ ต้องใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือช่วยในการฝึกฝนให้ข้อมูลเข้าไปอยู่ในสมองของนักศึกษาและส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด โดยแบ่งเป็นการสร้างความรู้ในสมองเพื่อการจดจำ (Remembering) เพราะการเรียนรู้บางอย่างเพียงแต่ให้นักศึกษาเพียงแค่การฝึกจดจำได้ก็พอ เช่น สามารถจำได้ว่า การเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตต้องทำอย่างไร การกำหนดค่าสับคันข้อมูลสารสนเทศ ควรทำเช่นไร เป็นต้น นอกจากนั้นยังมีการสร้างความรู้ในสมองเพื่อความเข้าใจ (Understanding) เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายสิ่งที่จะต้องดำเนินการได้อย่างรู้แจ้งและชัดเจน เช่น มีความเข้าใจและอธิบายได้ถึงวิธีการนำข้อมูลออกมาจากเว็บไซต์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์กับงานอื่นๆ ต่อไป เป็นต้น การสร้างความรู้ให้นักศึกษาจาก 3 องค์ประกอบหลักนี้ ยังต้องฝึกฝนให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ในระดับต่างๆ ด้วย คือ ระดับที่ 1 นำความรู้ไปใช้ในระดับของการจำ ระดับที่ 2 การใช้ความรู้ในขั้นประยุกต์ ระดับที่ 3 การนำความรู้ไป

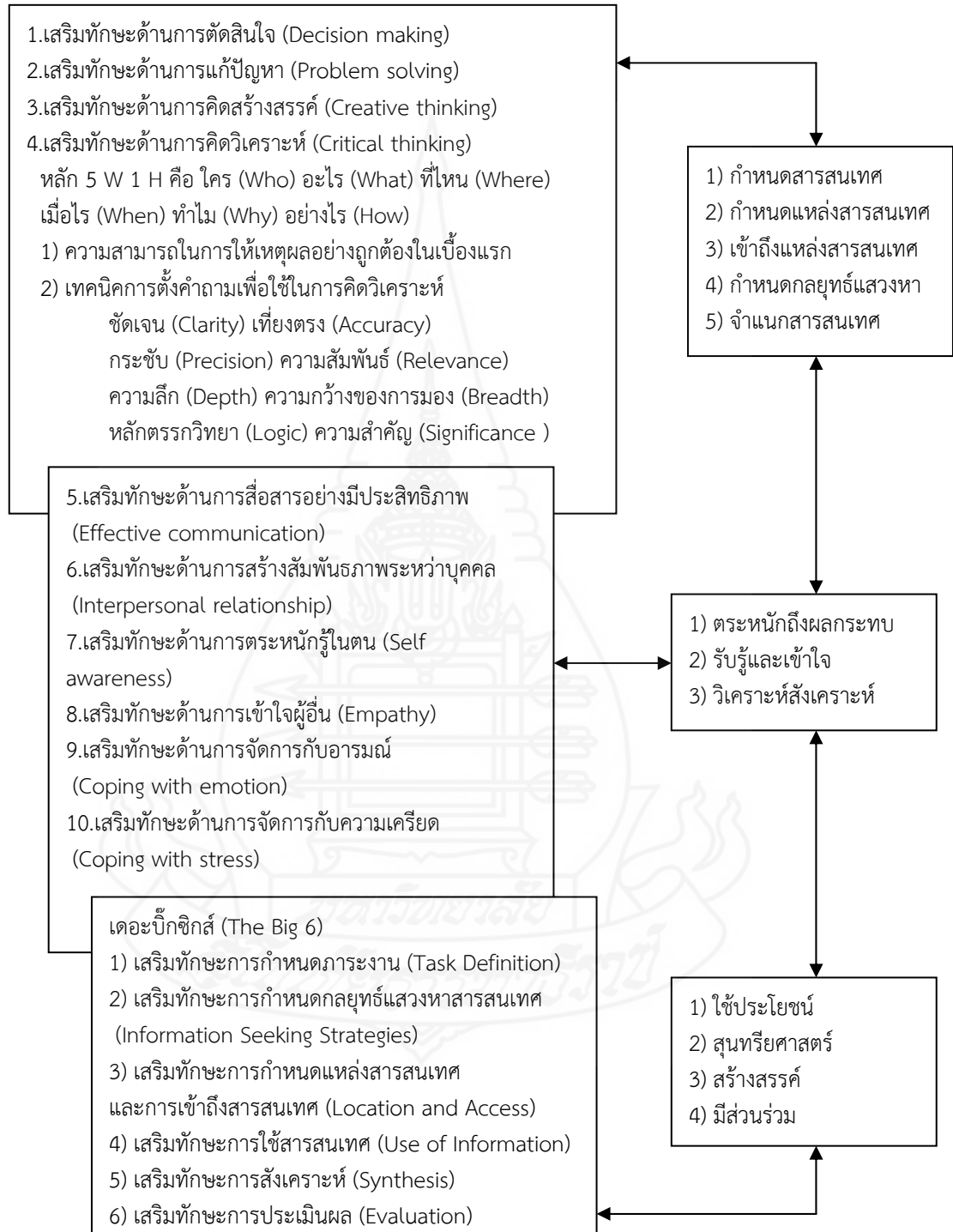
ใช้ในระดับการส่งถ่ายความรู้ การนำความรู้ไปใช้ในระดับนี้รวมไปถึงการวิเคราะห์ (Analysis) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการประเมินผล (Evaluation) ด้วย

ความรู้เป็นเรื่องของการทำอะไรได้ ระลึกได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความคิดที่ซับซ้อนหรือใช้ความสามารถของสมองมากนัก ด้วยเหตุนี้ การจำได้จึงถือว่าเป็น กระบวนการที่สำคัญในทางจิตวิทยา และเป็นขั้นตอนที่นำไปสู่พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความเข้าใจ (Comprehension) เป็นการนำความรู้ไปใช้ในการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินผล โดยเป็นขั้นตอนที่จะต้องใช้ความสามารถของสมองและทักษะในขั้นที่สูงขึ้นจนถึงระดับของการสื่อความหมายหรือการแปลความหมายต่างๆ (มาโนช เวชพันธ์ 2532) นอกจากนี้ ยังต้องใช้การสื่อสารเพื่อสร้างการรับรู้ (Cognitive Domain) ให้กับนักศึกษาด้วย เพราะมีความเกี่ยวข้องที่ประกอบไปด้วยความรู้ในระดับต่างๆ จากความรู้ขั้นต่ำไปสู่ความรู้ขั้นสูงขึ้นไป ได้แก่ ระดับที่ 1 ความรู้ (Knowledge) เน้นความจำที่เริ่มจากสิ่งง่ายๆ ไปจนถึงความจำในสิ่งที่ย่างยากซับซ้อน ระดับที่ 2 ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถทางสติปัญญาในการขยายความรู้ ความจำ ให้กว้างออกไปจากเดิมอย่างสมเหตุสมผล ระดับที่ 3 การนำไปปรับใช้ (Application) เป็นความสามารถในการนำความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ที่มีอยู่เดิมไปแก้ไขปัญหา ระดับที่ 4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถและทักษะในการแยกแยะสิ่งที่จะพิจารณาออกเป็นส่วนย่อยที่มีความสัมพันธ์กัน รวมทั้งการสืบค้นความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ เพื่อดูว่าส่วนประกอบปลีกย่อยนั้นสามารถเข้ากันได้หรือไม่ ช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง ระดับที่ 5 การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการรวบรวมส่วนประกอบย่อยๆ หรือส่วนใหญ่ๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้เป็นเรื่องราวอันหนึ่งอันเดียวกัน จะมีลักษณะของการเป็นกระบวนการรวบรวมเนื้อหาสาระของเรื่องต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ระดับที่ 6 การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับความคิด ค่านิยมและเนื้อหาสาระเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง โดยมีการกำหนดเกณฑ์ (Criteria) เป็นฐานในการพิจารณาตัดสิน การประเมินผลเพราะเป็นขั้นตอนสูงสุด นอกจากนั้นยังใช้การสื่อสารเพื่อการสร้างความรู้ด้วยวิธีการมุ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เพื่อให้เกิดการสะท้อนประสบการณ์ซึ่งกันและกันของบุคคลจนเกิดความรู้ใหม่ เรียกกันว่า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งไม่ใช่เกิดขึ้นจากการบอก การสอน การสั่งของใคร แต่เกิดจากการสร้างขึ้นโดยบุคคลแต่ละคนภายใต้บรรยากาศที่เอื้ออำนวย ตามขั้นตอนต่างๆ ดังนี้คือ เรียนรู้ประสบการณ์ใหม่หรือความรู้ใหม่ผสมผสานกับประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมจนกลายเป็นองค์ความรู้ใหม่

การสร้างความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต ต้องมุ่งเน้นกระบวนการการสื่อสารเพื่อชี้แนะบอกสอนในการเลือกรับเปิดรับข้อมูลข่าวสารจาก 3 องค์ประกอบหลัก แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน คือ (Klapper 1960) ขั้นตอนที่ 1 มุ่งสร้างความรู้สำหรับการเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) จากแหล่งสารหลายแหล่งแล้วนำมาเปรียบเทียบกัน ก่อนตัดสินใจเชื่อหรือนำไปใช้ประโยชน์ ขั้นตอนที่ 2 มุ่งสร้างความรู้สำหรับการเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) ให้ได้สารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการข้อมูลข่าวสาร ขั้นตอนที่ 3 มุ่งสร้างความรู้สำหรับการเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and Interpretation) ที่มีความเป็นกลางไม่มีอคติหรือลำเอียงเข้าข้างตนเองจนทำให้ความหมายของข้อมูลข่าวสารต่างๆ เกิดความคลาดเคลื่อนผิดเพี้ยนไป ขั้นตอนที่ 4 มุ่งสร้างความรู้สำหรับการเลือกจดจำ (Selective Retention) โดย

ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินคุณค่า มาแล้วว่า ข้อมูลข่าวสารนั้นๆ มีคุณภาพ มีความน่าเชื่อถือ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

2. ด้านทักษะ (Skills)



ภาพที่ 5.2 แสดงประเด็นที่ต้องเสริมทักษะที่มีความเกี่ยวข้องกับ 3 องค์ประกอบหลัก
 ให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ที่มา: ญัฐนันท์ ศิริเจริญ (2557)

ด้านทักษะ (Skills) ผู้ส่งสารต้องมุ่งเน้นการเสริมทักษะ (Enhancing Skills: ES) ด้วยการฝึกฝนนักศึกษาเพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการเปิดรับสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย โดยมีข้อควรระวังไว้เสมอว่า สื่อได้เข้ามาครอบงำชีวิตประจำวันของมนุษย์เราทุกคน โดยเฉพาะในทางการเมืองและวัฒนธรรม ข้อมูลข่าวสารเกือบทุกประเภทในโลกสมัยใหม่มีการนำเสนอผ่านทางสื่อ สื่อเป็นแบบฉบับที่มีผลอย่างมากต่อค่านิยมและพฤติกรรมของบุคคลในสังคม คนส่วนมากมักไม่ตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อที่มีต่อตนเองและต่อสังคม ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อจะช่วยเพิ่มอรรถรสในการบริโภคสื่อและจะทำให้ผู้บริโภคสื่อเป็นผู้รับสารที่กระตือรือร้น ไม่เฉื่อยชา (Bowen 2003) การฝึกฝนทักษะในเรื่องนี้ให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีด้วยกระบวนการการสื่อสารต่างๆ จะต้องมุ่งเน้นเนื้อหารายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับ 3 องค์ประกอบหลักเป็นสำคัญ (ศิริพรรณ สายหงส์ 2553) โดยเริ่มต้นจาก 1) มุ่งเสริมทักษะด้านการตัดสินใจ (Decision making) เพื่อให้สามารถประเมินทางเลือกและผลที่ได้จากการตัดสินใจเลือกทางที่ถูกต้องเหมาะสม 2) มุ่งเสริมทักษะด้านการแก้ปัญหา (Problem solving) เพื่อให้สามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตได้อย่างมีระบบ ไม่เกิดความเครียดทางกายและจิตใจ 3) มุ่งเสริมทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เพื่อให้การค้นหาลำดับทางเลือกต่างๆ รวมทั้งผลที่จะเกิดขึ้นในแต่ละทางเลือก 4) มุ่งเสริมทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) เพื่อให้เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ และประเมินปัญหา หรือสถานการณ์ที่อยู่รอบตัว ฝึกฝนความชำนาญในการคิดใคร่ครวญอย่างละเอียดรอบคอบในเรื่องราวต่างๆ อย่างมีเหตุผล สามารถระบุเรื่องหรือปัญหาด้วยความละเอียดในการจำแนกแยกแยะ การเปรียบเทียบข้อมูลและตรวจสอบข้อมูลอย่างชำนาญ สามารถหาหลักฐานที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงหรือข้อมูลที่น่าเชื่อถือมายืนยันเพื่อพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจเชื่อหรือสรุป ฝึกฝนทักษะการเป็นคนช่างสังเกต ตั้งข้อสงสัย ช่างถาม โดยขอบเขตของคำถามที่เกี่ยวข้องกับทักษะด้านการคิดเชิงวิเคราะห์จะยึดหลัก 5 W 1 H คือ ใคร (Who) อะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไร (When) ทำไม (Why) อย่างไร (How) โดยต้องมีการฝึกฝนทักษะกระบวนการที่ใช้ปัญญาใช้ความคิดนำพฤติกรรมในทุกๆ สถานการณ์ เพื่อให้นักศึกษาเป็นบุคคลที่มีเหตุผล ไม่มีอคติ มีความยุติธรรม โดยการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบสำคัญสองเรื่อง คือ เรื่องที่หนึ่งเกี่ยวกับความสามารถในการให้เหตุผลอย่างถูกต้องในเบื้องต้น เพราะมีผลสืบเนื่องต่อไปที่จะทำให้เกิดการสรุปประเด็นที่ต้องการมีความชัดเจน และเรื่องที่สอง เกี่ยวกับการตั้งคำถามเพื่อใช้ในการคิดวิเคราะห์ (วนิช สุรารัตน์ 2547) โดยต้องฝึกฝนหลักการสำคัญในการตั้งคำถามเพื่อนำไปคิดวิเคราะห์ คือ ฝึกฝนการตั้งคำถามเพื่อเริ่มต้นในการคิดให้มีความชัดเจน (Clarity) มีความเที่ยงตรง (Accuracy) มีความกระชับ ความพอดี (Precision) มีความความสัมพันธ์เกี่ยวข้อง (Relevance) มีความลึก (Depth) เป็นการค้นหาคำตอบที่ลึกซึ้ง มีความกว้างของการมอง (Breadth) มีหลักตรรกวิทยา (Logic) เพื่อตรวจสอบว่าสิ่งที่พูดมีหลักฐานอ้างอิงหรือไม่ สิ่งที่สรุปนั้นเป็นเหตุผลที่สมบูรณ์หรือไม่ มีความสำคัญ (Significance) อย่างแท้จริงหรือไม่ นอกจากนั้นยังต้องฝึกฝนการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาจัดระบบหรือเรียบเรียงให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจ การกำหนดมิติหรือแง่มุมที่จะวิเคราะห์โดยอาศัยองค์ประกอบที่มาจากความรู้เดิม การกำหนดหมวดหมู่ในมิติหรือแง่มุมที่จะวิเคราะห์ การแจกแจงข้อมูลที่มีอยู่ลงในแต่ละหมวดหมู่ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์เกี่ยวข้องโดยตรง การนำเสนอข้อมูลที่แจกแจงเสร็จแล้วในแต่ละหมวดหมู่มาจัดลำดับ การเปรียบเทียบข้อมูลระหว่างหรือแต่ละหมวดหมู่ ในแง่ของความมาก

– น้อยความสอดคล้อง-ความขัดแย้ง ผลทางบวก-ทางลบ ความเป็นเหตุ-เป็นผล ลำดับความต่อเนื่อง (ทศนา แหมมณี 2550) 5) มุ่งเสริมทักษะด้านการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective communication) เพื่อให้ใช้คำพูดและท่าทางแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองได้อย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็น การแสดงความต้องการ การแสดงความชื่นชม การขอร้อง การเจรจาต่อรอง การตักเตือน การช่วยเหลือ การปฏิเสธ เป็นต้น 6) มุ่งเสริมทักษะด้านการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal relationship) เพื่อให้สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนกับเพื่อน หรือบุคคลอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี 7) มุ่งเสริมทักษะด้านการตระหนักรู้ในตน (Self awareness) เพื่อให้เกิดการค้นหาและเข้าใจตนเอง เช่น รู้ข้อดี ข้อเสียของตนเอง รู้ความต้องการ และสิ่งที่ไม่ต้องการของตนเอง เป็นพื้นฐานของการพัฒนาทักษะอื่นๆ เช่น การสื่อสาร การสร้างสัมพันธภาพ การตัดสินใจ ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นอีกด้วย 8) มุ่งเสริมทักษะด้านการเข้าใจผู้อื่น (Empathy) เพื่อให้เกิดความเข้าใจความเหมือนหรือความแตกต่างระหว่างบุคคล ในด้านความสามารถ เพศ วัย ระดับการศึกษา ศาสนา ความเชื่อ สีสัน อาชีพ ฯลฯ ช่วยให้อ่านใจผู้อื่นที่ต่างจากเรา เกิดการช่วยเหลือบุคคลอื่นที่ด้อยกว่า หรือได้รับความเดือดร้อน 9) มุ่งเสริมทักษะด้านการจัดการกับอารมณ์ (Coping with emotion) เพื่อให้เกิดการรับรู้อารมณ์ของตนเองและผู้อื่น รู้ว่าอารมณ์มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมอย่างไร รู้วิธีการจัดการกับอารมณ์โกรธ และความเศร้าโศก ที่ส่งผลทางลบต่อร่างกาย และจิตใจได้อย่างเหมาะสม 10) มุ่งเสริมทักษะด้านการจัดการกับความเครียด (Coping with stress) เพื่อให้เกิดการรับรู้ถึงสาเหตุของความเครียด รู้วิธีผ่อนคลายความเครียด และแนวทางในการควบคุมระดับความเครียด เพื่อให้เกิดการเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสมและไม่เกิดปัญหาด้านสุขภาพ

รวมทั้งการฝึกฝนเพื่อเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศในแนวทางของเดอะบิกซิกส์ (The Big 6) อันประกอบด้วย (Eisenberg & Berkowitz 1990) 1) ฝึกฝนทักษะการกำหนดภาระงาน (Task Definition) ให้สามารถกำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการใช้ กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการค้นหาสารสนเทศในขั้นต่อไป 2) ฝึกฝนทักษะการกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศ (Information Seeking Strategies) เพื่อให้ได้สารสนเทศตรงกับความต้องการอย่างแท้จริง 3) ฝึกฝนทักษะการกำหนดแหล่งสารสนเทศและการเข้าถึงสารสนเทศ (Location and Access) ตามแหล่งสารสนเทศที่ได้กำหนดไว้ 4) ฝึกฝนทักษะการใช้สารสนเทศ (Use of Information) สามารถคัดเลือกข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องออกมาใช้ได้ตรงกับที่ต้องการ 5) ฝึกฝนทักษะการสังเคราะห์ (Synthesis) โดยใช้เทคนิคการคิดวิเคราะห์และออกแบบงานใหม่ให้ดีกว่าเดิม 6) ฝึกฝนทักษะการประเมินผล (Evaluation) ทั้งผลงานที่ได้ทำขึ้นและกระบวนการแก้ไขปัญหาสารสนเทศด้วย โดยการฝึกฝนเพื่อเสริมทักษะทั้ง 6 ประการนี้ จะช่วยทำให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีสามารถเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประหยัดเวลา และได้สารสนเทศที่ตรงตามความต้องการมีคุณภาพและนำไปใช้ประโยชน์ต่อยอดขยายผลได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลอย่างสมบูรณ์แบบมากที่สุด

แนวทางข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี จาก 3 องค์ประกอบหลัก มีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 Access / Retrieval ประกอบด้วย

- 1) การกำหนดสารสนเทศที่ต้องการ
- 2) การกำหนดแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ
- 3) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ
- 4) การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ
- 5) การจำแนกสารสนเทศที่ต้องการ

โดยการสรุปข้อเสนอจากการศึกษา ได้ผลลัพธ์ของการวิจัยออกมาว่า ควรกำหนดวิธีการสื่อสารใน 3 องค์ประกอบหลัก ออกเป็นประเด็นต่างๆ คือ 1) รูปแบบการสื่อสาร ที่มุ่งเน้นเป็นหลัก 2) กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระ ที่มุ่งเน้นเป็นหลัก 3) สื่อที่ใช้ ที่มุ่งเน้นเป็นหลัก เพื่อให้การสื่อสารสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลมากที่สุด โดยมีรายละเอียดในแต่ละประเด็น ดังนี้

ตารางที่ 5.3 ข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากองค์ประกอบที่ 1

องค์ประกอบที่ 1 Access / Retrieval	1) การกำหนดสารสนเทศที่ต้องการ
	2) การกำหนดแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ
	3) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ
	4) การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ
	5) การจำแนกสารสนเทศที่ต้องการ
ข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี	
1. รูปแบบการสื่อสาร	1.1 การสื่อสารภายในตนเอง
	1.2 การสื่อสารระหว่างบุคคล
	1.3 การสื่อสารกลุ่มเล็ก
2. กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระ	2.1 ละครวิทยุ
	2.2 การสอนเฉพาะเรื่อง
	2.3 เกมเสมือนจริง
3. สื่อที่ใช้	3.1 ฟรียูทวี เคเบิลทีวี ทีวีดาวเทียม
	3.2 เว็บไซต์เฉพาะเรื่อง
	3.3 โซเชียลมีเดีย

1. รูปแบบการสื่อสาร ที่นำมาใช้ในองค์ประกอบที่ 1 สรุปลจากผลการศึกษาพบว่า มีดังนี้

1.1 การสื่อสารภายในตนเอง

1.2 การสื่อสารระหว่างบุคคล

1.3 การสื่อสารกลุ่มเล็ก

โดยมีแนวทางการดำเนินการ ดังนี้คือ

1.1 การสื่อสารภายในตนเอง (Intrapersonal Communication)

ข้อดีของการสื่อสารภายในตนเอง คือ นักศึกษาสามารถเตือนตัวเองให้เข้าใจในเรื่องต่างๆ วิเคราะห์เรื่องราวต่างๆ ได้ด้วยตนเองเป็นอันดับแรก สามารถเข้าใจความต้องการ ความปรารถนาเล็กๆ ของตัวเองได้ก่อน เป็นการสื่อสารที่ไม่ยุ่งยาก ไม่มีวิธีการซับซ้อน ข้อเสนอแนะมีฐานแนวคิดมาจากทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanism Theory) ซึ่งมีความเชื่อว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับศักยภาพของความเป็นมนุษย์ มีความอยากรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความต้องการพัฒนาตนเอง (ทศนา แหมมณี 2550) ดังนั้นการชี้แนะบอกสอนให้รู้จักฝึกหัดสื่อสารภายในตนเองนั้น ถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญมากที่สุดอันดับแรก เนื่องจากการสื่อสารที่เกิดขึ้นกับหน่วยวิเคราะห์ (Unit of Analysis) ที่เล็กที่สุด เป็นกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นภายในระบบประสาทและความนึกคิดของบุคคล ขอบเขตของการสื่อสารประเภทนี้คลุมไปถึงโครงสร้างของความคิด (Cognitive Structure) การพัฒนาด้านสติปัญญา (Intellectual Development) การรับรู้ (Perception) การเรียนรู้ (Learning) การแปลความหรือตีความหมายของข้อมูลข่าวสาร (Interpretation) การจดจำได้หรือการยอมรับ (Recognition) ด้วยความมุ่งหมายว่าถ้าเยาวชนไทยที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีความสามารถในการคิดไตร่ตรองในทุกเรื่องได้ด้วยตนเองในขั้นแรกแล้ว ปัญหาที่ตามมาจะลดน้อยลง พิจารณาเหตุผลประกอบได้จากงานวิจัยของเอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2540) ที่ผลการศึกษานักศึกษาส่วนใหญ่มีมีเดียลิตเตอเรซีในระดับ 2 คือ ยังไม่รู้เท่าทันสื่อหรือถูกครอบงำโดยสื่อ โดยต้องพัฒนาความคิดและปัญญา เพื่อการสร้างผู้รับสื่อที่มีความรู้ ความเข้าใจในสื่อและผลผลิตสื่อ สามารถแยกความเห็นจากความเป็นจริง สามารถตัดสินสิ่งที่สื่อนำเสนออย่างเที่ยงตรง เป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจและกระตือรือร้น การจะกระทำได้เช่นนี้ ต้องอาศัยการฝึกฝนจากการสื่อสารภายในตนเองก่อน เพราะเป็นเสมือนสะพานเชื่อมระหว่างพฤติกรรมของนักศึกษาและสิ่งแวดล้อม นักศึกษาจะไม่สามารถเรียนรู้และเข้าใจทัศนคติของบุคคลอื่น จนกว่าพวกเขาจะสามารถพิจารณาและเข้าใจตัวเองและสามารถตอบสนองต่อการกระทำของตัวเองเหมือนเช่นที่เขาคาดว่าจะได้รับสนองตอบจากคนอื่น ตัวอย่างของการสื่อสารภายในตัวเอง เช่น การที่นักศึกษาหยุดหรือการยับยั้งการกระทำหรือหยุดความคิดบางอย่างในทางที่ไม่ถูกต้อง รู้จักการวิเคราะห์ตัวเอง คิดวางแผน คิดเลือกการกระทำที่มีอยู่หลายทางเลือก การคิดเตือนตนเองและการคิดริเริ่มได้ ดังที่ พิชยา หาชัยภูมิ (2554) ได้นำเสนอแนวคิดสำคัญว่า มนุษย์เราจะรู้เท่าทันสื่อได้จะต้องรู้ธรรมชาติสองอย่างคือ 1) ธรรมชาติของสื่อ คือ การพึงระลึกไว้เสมอว่า สื่อคือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและมีจุดประสงค์ในแง่ประโยชน์ของผู้สร้างอยู่ในนั้นเสมอ และ 2) ธรรมชาติของตนเอง คือ การพึงระลึกไว้เสมอว่า มนุษย์แต่ละคนมีจิตจิตใจในแบบของตัวเอง แบ่งได้เป็น 3 แบบ ได้แก่ แบบที่ 1 โลภะ คือ จิตใจมีแนวโน้มจะเกิดความโลภหรือความต้องการได้ง่าย จิตใจของคนกลุ่มนี้จะให้ความสำคัญกับวัตถุและการได้มาของวัตถุนั้น แบบที่ 2 โทสะ คือ จิตใจมีแนวโน้มจะเกิดความโกรธได้ง่าย ยอมหักไม่ยอมงอ คนกลุ่มนี้มักเสพสื่อที่ตัวเองรู้สึกว่ามีสาระและโกรธเคืองเมื่อพบเห็นสิ่งที่ตัวเอง

รู้สึกว้าวไรสาระหรือไม่เป็นอย่างที่ตัวเองคิด จิตใจแบบนี้ผลที่ตามมาคือคนกลุ่มนี้จะเอาเป็นเอาตายกับทุกสิ่งบนโลกนี้ แบบที่ 3 โหมเห คือ จิตใจที่มีแนวโน้มจะเกิดความหลงได้ง่าย ผลที่ตามมาคือ คนกลุ่มนี้จะรู้สึกสับสนทั้งด้านอารมณ์ ความคิด โดยลืมไปว่าตนเองก็เป็นตนเอง ดังนั้นการสื่อสารเพื่อชี้แนะบอกสอนให้นักศึกษาเห็นความสำคัญของการรู้ธรรมชาติของตนเอง มิให้หลงใหลให้ความสำคัญกับสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างไร้สติ จึงต้องรู้จักการสื่อสารภายในตนเองเพื่อให้รู้เท่าทันตัวเองก่อนเป็นอันดับแรกจึงถือเป็นสิ่งสำคัญมาก

โดยการศึกษาครั้งนี้ในองค์ประกอบแรก ประกอบด้วย ความรู้และทักษะด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ คือ 1) การกำหนดสารสนเทศ 2) การกำหนดแหล่งสารสนเทศ 3) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ 4) การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศ 5) การจำแนกสารสนเทศ ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสิ่งที่มนุษย์ต้องสื่อสารภายในตนเองก่อน โดยสัมพันธ์กับความต้องการแสวงหาสารสนเทศ (Krikelas 1993) เพื่อตอบสนองความต้องการข้อมูลข่าวสาร (Information Needs) ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูลข่าวสาร (Information Gathering) ต้องการข้อมูลข่าวสารซ้ำเดิม (Information Needs Revisited) ต้องการส่งต่อข้อมูลข่าวสาร (Information Giving) ดังนั้นเมื่อต้องการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ จึงต้องสื่อสารภายในตนเองก่อน เพื่อกำหนดโดยสังเขปภายในจิตใจของตนเองว่าตนเองต้องการข้อมูลประเภทไหน สามารถทำความเข้าใจกับสารสนเทศหรือข้อมูลข่าวสารที่ต้องการแสวงหาก่อน เพื่อให้สามารถพิจารณากำหนดแหล่งสารสนเทศและวิธีการสืบค้นสารสนเทศได้เหมาะสมกับสารสนเทศที่ต้องการ กำหนดวิธีการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ กำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศ จนกระทั่งคิดไตร่ตรองวิธีการจำแนกสารสนเทศได้เบื้องต้นด้วยตนเองก่อน ในข้อเสนอนี้จึงต้องมุ่งเน้นการชี้แนะบอกสอนเรื่องความรู้และทักษะสำหรับการสื่อสารภายในตนเองให้รู้เท่าทันความคิดของตนเองเสียก่อน

1.2 การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)

ข้อดีของการสื่อสารระหว่างบุคคล คือ ได้ข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็วและกระชับ ได้เห็นหน้าผู้ส่งสารได้อย่างชัดเจน สามารถโต้ตอบกลับได้ มีการตอบรับข้อมูลที่ดี สามารถเข้าใจผู้ส่งสารได้ว่าต้องการจะสื่อสารอะไร เพื่ออะไร ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ กระจำแจ้งชัดเจนและสามารถสัมผัสได้โดยองค์ประกอบแรกนี้ มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการสื่อสารระหว่างบุคคล เพราะนักศึกษาต้องฝึกฝนเรียนรู้ในการสื่อสารด้วยการพูดคุยสนทนากับเพื่อน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลซึ่งกันและกัน ช่วยคิดปรึกษาหารือถึงวิธีการเข้าถึงสารสนเทศต่างๆ จากสื่ออินเทอร์เน็ต การสื่อสารระหว่างบุคคลนั้นเป็นการสร้างความเข้าใจร่วมกัน มุ่งเน้นให้ผู้สื่อสารเข้าใจเนื้อหาหรือข้อมูลร่วมกันอย่างถูกต้อง เป็นการสื่อสารเพื่อสร้างความชื่นชอบ เพราะเป็นการสื่อสารแบบมีความพึงพอใจ อันจะช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพและความรู้สึกชื่นชอบในการสื่อสารซึ่งกันและกัน เป็นการสื่อสารเพื่อสร้างอิทธิพลต่อการมีทัศนคติร่วมกัน ดังนั้นการจะสร้างความเข้าใจร่วมกันให้ตรงกันจึงจะทำให้สามารถดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันได้ เป็นการสื่อสารเพื่อยกระดับความสัมพันธ์ มีความรู้สึกที่ดีต่อกัน เป็นการสื่อสารเพื่อทำให้เกิดการกระทำตามความต้องการ มีการสร้างความมุ่งหมายร่วมกันเพื่อให้เกิดความคิดเห็นร่วมกันและการกระทำร่วมกันในสิ่งที่ต้องการ (กมลรัฐ อินทรทัศน์ และพรทิพย์ เย็นจะบก 2547) เพราะการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นการสื่อสารของบุคคลที่มีจำนวนตั้งแต่สองคนขึ้นไปที่มาทำการแลกเปลี่ยนแปลงข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันในลักษณะตัวต่อตัว ส่วนใหญ่จะสื่อสารกันใน

รูปแบบเผชิญหน้าและหรือทำการสื่อสารระหว่างคนสองคนในลักษณะที่มีสื่อเป็นตัวกลางในการติดต่อสื่อสารก็ได้ เช่น การพูดคุยกันระหว่างคนสองคน การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือการติดต่อพูดคุยกันทางโทรศัพท์ การเขียนจดหมายถึงกัน เป็นต้น คุณลักษณะการสื่อสารระหว่างบุคคลมีดังนี้ ผู้ที่ทำการสื่อสารจะทำหน้าที่ หรือมีบทบาทเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารกล่าวคือสภาวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้น เป็นลักษณะร่วมกันกระทำ ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ต่างๆ ซึ่งกันและกันของบุคคล ทั้งสองฝ่าย กล่าวคือ เมื่อฝ่ายหนึ่งเป็นผู้กระทำสิ่งเร้า อีกฝ่ายหนึ่งจะแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น หรือที่เรียกว่า ปฏิกิริยาตอบกลับ การสื่อสารระหว่างบุคคลจะมีลักษณะของความเป็นส่วนตัวสูงในการสื่อสาร (ขวัญชีวา ส่างหลวง 2552) เนื่องจากผู้ส่งสารและผู้รับสารมีจำนวนน้อย การพบปะพูดคุยจึงอยู่ในลักษณะที่เป็นเรื่องราวระหว่างสองคนหรือคนเพียงไม่กี่คนเท่านั้น เนื้อหาสารที่ส่งหรือพูดคุยหรือเผยแพร่ถ่ายทอดในการสื่อสารระหว่างบุคคลมักจะประกอบไปด้วยข้อมูลข่าวสารเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก สภาพจิตใจระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร และสารจะประกอบไปด้วยสารเชิงวจนะ ได้แก่ ภาษาพูด ภาษาเขียนและสารเชิงอวจนะ ได้แก่ การแสดงกิริยาท่าทาง ผู้ส่งสารและผู้รับสารในการสื่อสารระหว่างบุคคลจะมีความใกล้ชิดและคุ้นเคย ดังนั้น ผู้ส่งสารและผู้รับสารส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่รู้จักมักคุ้น รู้ถึงอุปนิสัยใจคอและความรู้สึกในด้านต่างๆ ของกันและกันเป็นอย่างดีและมีความสนิทสนมกันด้วยความสัมพันธ์ที่เป็นส่วนตัวก็ได้ จึงทำให้สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในการสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตในองค์ประกอบที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 การสื่อสารกลุ่มเล็ก (Small Group Communication)

ข้อดีของการสื่อสารกลุ่มเล็ก คือ เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารแบบใกล้ชิดเป็นกลุ่มในขนาดที่ไม่ใหญ่นัก จึงทำให้เป็นการสื่อสารเพื่อผูกความสัมพันธ์ให้เกิดความสามัคคีหรือเพื่อช่วยกันแก้ไขปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งได้เป็นอย่างดี สมาชิกภายในกลุ่มแต่ละคนจะรู้จักอุปนิสัยซึ่งกันและกันมาแล้ว จึงส่งผลให้การสื่อสารเรื่องใดๆ ของกลุ่มประสบความสำเร็จได้ไม่ยากนัก จำนวนสมาชิกในกลุ่มเล็กเริ่มตั้งแต่ 3 คนขึ้นไปและไม่ควรเกิน 7 คน โดยสมาชิกทุกคนรู้จักกันมีเป้าหมายเดียวกัน ลักษณะการสื่อสารจะเกิดขึ้นอย่างไม่เป็นทางการจึงสามารถนำมาใช้เพื่อการสร้างความรู้และเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตร่วมกันระหว่างคนในกลุ่มได้อย่างชัดเจน เช่น กลุ่มเพื่อนในคณะหรือต่างคณะในมหาวิทยาลัย ที่มารวมตัวกันทำกิจกรรมหรือทำการสื่อสารเพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะเกี่ยวกับ 1) การกำหนดสารสนเทศ 2) การกำหนดแหล่งสารสนเทศ 3) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ 4) การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศ 5) การจำแนกสารสนเทศ เพราะธรรมชาติตามวัยของนักศึกษาที่ยังเป็นเยาวชนซึ่งเป็นวัยที่กำลังพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเอง มีจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง สังคมของวัยนี้จึงอยู่ที่กลุ่มเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ โดยจะยึดแบบจากกลุ่มเพื่อนและบุคคลที่มีลักษณะตรงกับอุดมคติของตนเอง โดยมีความต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อนๆ และสังคมรอบตัว จึงมีการรวมกลุ่มกับเพื่อนรุ่นเดียวกัน ซึ่งส่วนใหญ่มีความคิดหรือทำอะไรคล้ายๆ กัน ช่วยเหลือกัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันเมื่ออยู่ในกลุ่ม โดยกลุ่มเพื่อนนี้จะมีอิทธิพลมากต่อทัศนคติ ความสนใจและพฤติกรรมการแสดงออกของนักศึกษา ตรงจุดนี้จะทำให้การสื่อสารกลุ่มเล็ก สามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการสื่อสารเพื่อการสร้างความรู้และเสริมทักษะในองค์ประกอบนี้ได้เป็นอย่างดี

มีปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของการสื่อสารกลุ่มเล็กหลายประการ ได้แก่ 1) การมีความใกล้ชิดกัน เพราะยิ่งความสัมพันธ์เหนียวแน่นการสื่อสารจะดำเนินเข้าใจกันง่าย โน้มน้าวและชักชวนกันง่าย 2) มีการกำหนดข้อตกลงกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม เช่น ระยะเวลาและรูปแบบการพบปะพูดคุย สันติธรรม รวมทั้งการให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันของสมาชิกในกลุ่ม ส่งผลให้ชักชวนกันทำอะไรๆ ก็มักจะเห็นพ้องต้องกัน เป็นต้น 3) ระดับการพึ่งพิงกันของบุคคลที่เป็นสมาชิกภายในกลุ่ม ถ้ามีการพึ่งพาอาศัยกันค่อนข้างสูง จะมีความใกล้ชิดกันมากส่งผลทำให้ประสิทธิภาพการสื่อสารของกลุ่มอยู่ในระดับดี มีความเคารพมีความเกรงใจและถ้อยทีถ้อยอาศัยซึ่งกันและกัน ดังนั้นเมื่อจะร้องขอสิ่งใดก็มักจะได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่มีผลต่อสภาวะการณ์ของการสื่อสารกลุ่มเล็กที่จะทำให้มีความเหนียวแน่นใกล้ชิดสนิทสนมกันมาก คือ ถ้ามีจำนวนของสารสนเทศใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม (Amount of new information) เข้ามาเป็นจำนวนมาก จะทำให้กลุ่มจำเป็นต้องมาพบปะพูดคุยกันมาก โอกาสของการสื่อสารกลุ่มเล็กก็จะเกิดขึ้นบ่อยครั้งตามข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น หากภายในกลุ่มมีโอกาสพบปะพูดคุยกันบ่อยครั้ง ก็จะทำให้ความสัมพันธ์ในกลุ่มกระชับเหนียวแน่นมากขึ้น และมีความเข้าใจอันดีต่อกัน

ในยุคปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ส่งผลให้นักศึกษาไทยรับเอาค่านิยมจากประเทศต่างๆ มาเชื่อมโยงกับวิถีความเป็นไทย จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ คือ การเลียนแบบพฤติกรรมของซีกโลกตะวันตกที่มีความอิสระ มีเสรีภาพในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ความเป็นตัวตน และความต้องการของแต่ละบุคคล การตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วผ่านทางโลกเสมือนจริงทำให้ผู้คนมีความรู้มากขึ้น เกิดเครือข่ายทางสังคมในโลกเสมือนจริงซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตมากขึ้นทุกขณะ อีกทั้งเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลาย แต่การปฏิสัมพันธ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมีน้อยลง โดยเฉพาะนักศึกษาจะมีการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัยและสามารถทำการสื่อสารได้อย่างสะดวกรวดเร็วทุกที่ทุกเวลา จึงสามารถนำจุดแข็งตรงนี้เข้ามาช่วยในการสื่อสารกลุ่มเล็กได้อีกด้วย นอกจากนั้นความสำเร็จของการสื่อสารกลุ่ม ยังขึ้นอยู่กับวิธีการต่างๆ ดังนี้คือ 1) จะต้องมีการกำหนดบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มไว้อย่างชัดเจน เป็นการป้องกันความขัดแย้งต่างๆ 2) จะต้องมีความยึดมั่นในกลุ่ม เชื่อมมั่นในความเป็นกลุ่ม เพราะจะเป็นแรงกระตุ้นให้สมาชิกมุ่งมั่นปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องเพื่อให้กลุ่มประสบผลสำเร็จ 3) จะต้องให้กลุ่มดำเนินงานที่สอดคล้องกับความรู้และบุคลิกลักษณะที่แตกต่างกัน 4) จะต้องเสียสละหรือให้ความสำคัญและคำนึงถึงผลประโยชน์และความสำเร็จของกลุ่มเป็นหัวใจสำคัญ 5) จะต้องมีการกำหนดกรอบเค้าโครงของการทำงานที่ชัดเจน มีความเข้าใจที่ตรงกันปฏิบัติได้ในทิศทางเดียวกัน จะทำให้ความสำเร็จของกลุ่มเกิดขึ้นในที่สุด โดยเฉพาะเป้าหมายเรื่องการสร้างความรู้และเสริมทักษะเกี่ยวกับองค์ประกอบที่ 1

2. กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระ ที่นำมาใช้ในองค์ประกอบที่ 1 สรุปจากผลการศึกษาพบว่า มีดังนี้

2.1 ละครวญรุ่น

2.2 การสอนเฉพาะเรื่อง

2.3 เกมเสมือนจริง

โดยมีแนวทางการดำเนินการ ดังนี้คือ

2.1 ละครวัยรุ่น

กลุ่มตัวอย่างเลือกละครวัยรุ่นมากที่สุด ซึ่งมีฐานแนวคิดของทฤษฎีสุขนิยม (Hedonism Theory) ที่เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากความต้องการ 2 อย่าง คือ 1) ความต้องการทางกาย และ 2) ความต้องการทางจิต อารมณ์ และจิตวิญญาณ ได้แก่ ความรัก ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการมีศักดิ์ศรี ความกลัว ดังนั้นละครวัยรุ่นจึงสามารถตอบสนองความต้องการในทุกๆ ด้านของกลุ่มตัวอย่างได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นสื่อซึ่งแอบแฝงด้วยความบันเทิงผสมกับความรู้เนื้อหาสาระด้านวิชาการได้หรือที่เรียกว่าเป็น Edutainment ละครจะสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณีและศิลปวัฒนธรรมในด้านต่างๆ ของสังคมนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี ตลอดทั้งทำให้มนุษย์ได้เข้าใจและอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ขณะเดียวกันผู้ชมจะได้แนวความคิด คติธรรม และปรัชญาจากเนื้อหาของละครไปด้วย เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการสร้างความรู้และเสริมทักษะในเรื่องนี้ให้กับเยาวชนไทยที่เป็นนักเรียนระดับปริญญาตรีได้เป็นอย่างดี เพราะมีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก การรับรู้ การเลียนแบบพฤติกรรมที่จะใช้ดำรงชีวิต สอดคล้องกับแนวคิดที่กล่าวว่า คนทั่วไปสามารถเรียนรู้พฤติกรรมได้จากสื่อมวลชน เพราะอิทธิพลของเนื้อหาในละคร จะทำให้เยาวชนค่อยๆ ซึมซับจนกลายเป็นการเลียนแบบพฤติกรรมออกมาในที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยมากมายทั้งในอดีตและปัจจุบันจะเห็นได้ถึงอิทธิพลของสื่อ อย่างเช่น ละคร ที่ส่งผลให้กลายเป็นพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น โดยเฉพาะอิทธิพลของละครทางทีวีที่มีผลต่อนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในด้านพฤติกรรมด้านจริยธรรม ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และเกิดการลอกเลียนแบบของผู้รับสาร ซึ่งขึ้นอยู่กับสติปัญญาและสภาพแวดล้อมของผู้รับสารด้วย โดยลักษณะเนื้อหาสาระในละครวัยรุ่นที่ชื่นชอบมากที่สุด ส่วนใหญ่เป็นละครแบบตลก สนุกสนาน ร้องลงมาเป็นละครแบบรักโรแมนติค และละครแบบสืบสวนมีการต่อสู้

การใช้ละครมาช่วยในการกิจนี้ สามารถใช้ฐานแนวคิดจากทฤษฎีสุขนิยม (Hedonism Theory) มาพิจารณาประกอบได้ว่าเพราะพฤติกรรมของมนุษย์โดยทั่วไปเกิดจากความต้องการ 2 อย่าง คือ 1) ความต้องการทางกาย เช่น ความหิว ความต้องการทางเพศ 2) ความต้องการทางจิต อารมณ์และจิตวิญญาณ ได้แก่ ความกลัว ความรัก ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการมีศักดิ์ศรี และนักทฤษฎีในกลุ่มนี้ อาทิ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud อ้างถึงใน ยศ สันตสมบัติ 2542) มีแนวคิดสำคัญว่าด้วยเรื่องของอารมณ์ (Emotions) และอิทธิพลของอารมณ์ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ละครจึงสามารถเข้ามารองรับตรงจุดนี้ได้ เพราะนักเรียนยังถือว่าเป็นเยาวชนอยู่ จึงจะมีพฤติกรรมเลียนแบบซึมซับมาจากความเป็นรูปธรรมส่วนหนึ่งจากเนื้อหาในละครที่ตนเองรับชมหรือชื่นชอบ เพราะดูแล้วรู้สึกส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึก เห็นได้จากการที่กลุ่มตัวอย่างบอกว่ามีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปเพราะเลียนแบบมาจากละครบ้าง ภาพยนตร์บ้าง ซึ่งมักจะลอกเลียนแบบเพื่อตอบสนองต่อแรงกระตุ้นต่างๆ เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการเช่นเดียวกับการเลียนแบบดาราและนักร้อง เพื่อต้องการที่ยึดเหนี่ยวและต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน ดังนั้นเนื้อหาสาระของละครเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินการเพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต เพราะเนื้อหาของสารที่สามารถจูงใจนักศึกษาระดับปริญญาตรีให้มีการเปลี่ยนแปลง ประกอบด้วยเนื้อหาที่มีลักษณะสนุกสนาน สร้างอารมณ์ขัน หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ ความรัก ความสวยงาม เรื่องชาย-หญิง ที่สามารถสร้างเป็นจุดดึงดูดใจได้ดี ดังนั้นเนื้อหาของ

ละครบวกับวิธีการนำเสนอที่มีคุณภาพจึงเป็นพลังดึงดูดความสนใจของกลุ่มเยาวชนที่เป็นนักศึกษา ระดับปริญญาตรีได้เป็นอย่างมาก

โดยสรุป คือ ละครวัยรุ่นที่จะผลิตขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะจากการศึกษา ครั้งนี้ ควรมีลักษณะที่ดึงดูดใจ คือ มีตัวละครสำคัญของเรื่องที่กลุ่มเยาวชนนักศึกษารู้จักและนิยม ชื่นชอบ และมีเนื้อหาเรื่องราวที่น่าประทับใจ ยกระดับจิตใจ และก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ต้องสร้างความประทับใจ ต้องมีความแปลกใหม่ เพื่อเป็นการเพิ่มเติมความสร้างสรรค์ ขณะเดียวกันสามารถดึงดูดเยาวชนที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้ในวงกว้างจนส่งผลไปจุดประกายความคิดต่อเนื่องไปยังเยาวชนทั่วไปและส่งผลเชิงบวกต่อการเพิ่มพูนความรู้ เสริมสร้างทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต รวมทั้งเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางเชิงลบของเยาวชนได้ด้วย และเพื่อให้อิทธิพลจากเนื้อหาในละครวัยรุ่นบังเกิดผลตามความมุ่งหมาย ผู้ส่งสารหรือผู้ผลิตจะต้องเน้นนำเสนอในประเด็นที่คิดว่าสำคัญและน่าสนใจอยู่ในขณะนั้น เพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจไว้ตาม 3 องค์ประกอบหลักเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต

2.2 การสอนเฉพาะเรื่อง

การสอนเฉพาะเรื่องเป็นการเรียนรู้เพื่อต้องการรู้สภาพแวดล้อมกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมและการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมรอบตัว (ศิริพร วีระโชติ 2552) เช่นเดียวกับกลุ่มเยาวชนในยุคปัจจุบันที่ต้องใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาสารสนเทศต่างๆ ที่ทันสมัยในการนำข้อมูลไปสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน การนำไปใช้ในการศึกษาเล่าเรียนและรู้ถึงความเคลื่อนไหวของสถานการณ์ต่างๆ ในสังคม ดังนั้นการนำแนวคิดของทฤษฎีการใช้ประโยชน์และการตอบสนองความพึงพอใจมาใช้เป็นแนวทางดำเนินการกิจกรรมครั้งนี้ จึงมีความสอดคล้องกับเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ โดยต้องมีการบริหารจัดการเนื้อหาสาระที่จะใช้สอนเฉพาะเป็นเรื่องๆ ไป อย่างสอดคล้องสัมพันธ์กันในแต่ละสัปดาห์หรือในแต่ละลำดับเรื่อง ซึ่งต้องคำนึงถึงการที่ผู้เรียนเป็นผู้กระทำ (Active person) และมีความปรารถนาจะเลือกใช้สื่อเพื่อสนองความพอใจส่วนตัวในส่วนต่างๆ ดังที่ คัทซ์และคณะ (Katz, Blumler and Gurevitch 1974) มีความเห็นว่าควรให้ความสนใจเกี่ยวกับการใช้สื่อของบุคคลให้มากขึ้น โดยได้ชี้ให้เห็นว่าการเลือกใช้สื่อหรือการเปิดรับข้อมูลข่าวสารต่างๆ นั้น สืบเนื่องมาจากเหตุผลทางจิตวิทยาและความต้องการทางสังคมของแต่ละบุคคล ผู้รับสารที่มีสภาวะแวดล้อมทางสังคมและสภาวะทางจิตใจที่แตกต่างกัน จะทำให้มีความต้องการในการที่จะรับข้อมูลข่าวสารที่แตกต่างกันไป ซึ่งความต้องการที่ต่างกัันนี้ก่อให้เกิดการคาดคะเนว่าข้อมูลข่าวสารแต่ละประเภทจะตอบสนองความพึงพอใจของแต่ละคนแตกต่างกัน ส่งผลให้มีลักษณะการรับและความพึงพอใจ รวมทั้งการนำข้อมูลข่าวสารไปใช้ที่ต่างกัันกันด้วย ดังนั้นการจัดหมวดหมู่ของเนื้อหาสาระเฉพาะเรื่องต้องให้ครอบคลุมอยู่ใน 3 องค์ประกอบหลักและต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับความต้องการของมนุษย์ ซึ่งในที่นี้คือกลุ่มนักศึกษาที่เป็นเยาวชนเกี่ยวกับการใช้สื่อ 4 กลุ่มสาระหลัก คือ กลุ่มสาระที่ 1 มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความต้องการในการสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง กลุ่มสาระที่ 2 มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความต้องการที่จะมีการติดต่อทางสังคมกับผู้อื่น กลุ่มสาระที่ 3 มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความต้องการสิ่งแปลกใหม่และความบันเทิงต่างๆ กลุ่มสาระที่ 4 มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความต้องการข้อความจริงและความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปต่างๆ ของโลก โดยต้องมีการตั้งคำถามให้แต่ละกลุ่มสาระว่า เยาวชนสามารถทำอะไรกับสื่ออินเทอร์เน็ตได้บ้าง ไม่ใช่ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตเท่านั้นที่ทำอะไรให้กับเยาวชนแต่เพียงฝ่ายเดียว

โดย แมคคอมบส์ และ เบคเกอร์ (McCombs and Becker 1979) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องการใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคล เนื่องด้วยเหตุผลเพราะต้องการรู้เหตุการณ์ ต้องการให้ช่วยตัดสินใจ ต้องการข้อมูลเพื่อการพูดคุย สนทนา ต้องการมีส่วนร่วม ต้องการเสริมความคิดเห็น ต้องการความบันเทิง เพื่อความเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์ สรุปโดยรวม คือ แนวคิดของทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อสื่อนี้ สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบันที่กระแสโลกเป็นกระแสของสังคมสารสนเทศ เป็นกระแสของการเรียนรู้ เพื่อการเท่าทันกับกระแสการเปลี่ยนแปลงต่างๆ รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริพร วีระโชติ (2552) ที่ผลการศึกษาพบว่า ในมาตรการระยะยาวว่า ภาครัฐควรริเริ่มให้ความสำคัญในการจัดให้มีการเรียนการสอนด้านสื่อศึกษา (Media education) ไว้เป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรการเรียนของนักศึกษา เหมือนดังเช่นในประเทศเสรีที่มีความเจริญทางด้านเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร เช่น ออสเตรเลีย อังกฤษ แคนาดา สหรัฐอเมริกา และหลายประเทศในกลุ่มลาตินได้จัดทำขึ้น ทั้งนี้เพื่อสร้างคนรุ่นใหม่ที่ต้องเติบโตในสังคมข่าวสาร (Information society) ให้มีความรู้เท่าทันสื่อเป็นภูมิคุ้มกันตนเองมิให้ตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่ออีกต่อไป ดังนั้นกลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาร ด้วยวิธีการสอนเฉพาะเรื่องนี้ ต้องพยายามที่จะบอกสอนชี้แนะให้นักศึกษาทราบ ว่าทำไมมนุษย์จึงมีพฤติกรรมทางการสื่อสารอย่างนั้นอย่างนี้ เน้นที่ความต้องการของตัวเยาวชนเอง ความคาดหวังของเขาจากสื่ออินเทอร์เน็ต ตลอดจนความเกี่ยวพันของกลุ่มนักศึกษา กับสิ่งแวดล้อม และการบริโภคข้อมูลข่าวสาร

2.3 เกมเสมือนจริง

เกมเสมือนจริงเหล่านี้สามารถสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาสารที่ต้องการสร้างความรู้และเสริมทักษะให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตั้งแต่การเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ/การกำหนดข้อมูลข่าวสารที่ต้องการ การกำหนดแหล่งสารสนเทศ การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศ การจำแนกสารสนเทศที่ตนเองต้องการ เป็นการจำลองเหตุการณ์ไปจนถึงการฝึกฝนตนเอง ให้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริงของการเข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาสารสนเทศต่างๆ อย่างรู้เท่าทัน การให้นักศึกษาเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมเสมือนจริงจะให้นักศึกษามีโอกาสได้พบเห็นเนื้อหาสาระเดิมๆ ในเวลาเพียงไม่กี่นาทีโดยที่สมาธิของนักศึกษาผู้เล่นเกมไม่ล่องลอยหรือเสียสมาธิไปที่ไหน จะส่งผลให้การจดจำเนื้อหาสาระที่สอดแทรกอยู่ในเกมนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี ผู้เล่นได้เรียนรู้โดยไม่ต้องไปเสี่ยงทำสิ่งผิดพลาดกับชีวิตจริงของตนเอง โดยสามารถพิจารณาได้จากงานวิจัยของรวิกรานต์ นันทเวช (2550) ที่ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ประเทศไทยติดอันดับสองของเอเชียที่มีผู้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ข้อมูลจากโครงการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการพัฒนาสังคมไทย เมื่อปี พ.ศ. 2552 ระบุว่ามีย่านเกมคาเฟ่ที่จดทะเบียนในไทย 23,000 ร้าน ถ้ารวมที่ไม่จดทะเบียนด้วยจะมีประมาณ 60,000 ร้าน การแก้ปัญหาของประเทศไทยจึงอยู่ที่การให้ความรู้ ความเข้าใจต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ให้เป็นผู้ให้คำแนะนำ ตักเตือน ให้มีหน่วยงานที่ดูแลและกำกับการจัดระดับ (Rating) เนื้อหาเกม กำหนดความชัดเจนของการเล่น และกระตุ้นให้ผู้ประกอบการได้ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคมและปัญหาที่เกิดขึ้น ต้องมีการเสริมสร้างกิจกรรมที่มีสาระทั้งที่บ้านและมหาวิทยาลัยอย่างจริงจัง สอดคล้องกับงานวิจัยของวาลี ชันธูวาร์ (2551) ที่ผลการศึกษาพบว่า ควรมีการเพิ่มการเรียนการสอนในด้านการรู้เท่าทันสื่อให้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันสื่อมีการพัฒนาใน

รูปแบบที่หลากหลาย หากนักศึกษาไม่พัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่ออาจทำให้ถูกรอบงำหรือใช้ประโยชน์จากสื่อไม่ได้เท่าที่ควร

ดังนั้นการใช้กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสารผ่านเกมเสมือนจริง ซึ่งมีความเหมาะสมในการนำไปเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเรื่องนี้ เพราะผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัยได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ ที่สนับสนุนการเรียนการสอนซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Center Learning) ได้เป็นอย่างดี รวมทั้งตอบสนองผู้เรียนที่ชื่นชอบการคิดค้น โดยการสร้างความรู้และความเข้าใจใหม่ๆ ได้ด้วยตนเอง การปรับปรุงการเรียนการสอนให้เข้ากับยุคสมัยจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการนำทักษะของนักศึกษาที่มีอยู่ มาเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) นับเป็นสิ่งท้าทายและมีความจำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับความพึงพอใจของนักศึกษาในยุคปัจจุบัน

3. สื่อที่ใช้ ในองค์ประกอบที่ 1 สรุปลงจากผลการศึกษาพบว่า มีดังนี้

3.1 ฟรียูทวี่ เคเบิลฟรียูทวี่ ฟรียูทวี่เทียม

3.2 เว็บไซต์เฉพาะเรื่อง

3.3 โซเชียลมีเดีย

โดยมีแนวทางการดำเนินการ ดังนี้คือ

3.1 ฟรียูทวี่ เคเบิลฟรียูทวี่ ฟรียูทวี่เทียม

ฟรียูทวี่ เคเบิลฟรียูทวี่ ฟรียูทวี่เทียม เป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญมากอีกประการเนื่องจากสามารถถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารได้ทั้งคำพูด ข้อเขียน และรูปภาพ เป็นทั้งภาพสี ขาวดำ และภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์และอื่นๆ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจง่าย เพราะได้เห็นภาพและเสียง ทำให้ติดตามหรือจินตนาการมาที่ตนเองได้ง่าย ถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารได้ในเวลาอันรวดเร็ว รายการทางฟรียูทวี่ เคเบิลฟรียูทวี่ ฟรียูทวี่เทียม จะมีความหลากหลาย ดังนั้นสื่อประเภทนี้จึงเป็นสื่อที่มีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของผู้ชมเป็นจำนวนมาก โดยรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาสาระในฟรียูทวี่ ควรเป็นการสอดแทรกเนื้อหาสาระที่ต้องการชี้แนะบอกสอนเตือนภัยกลุ่มเยาวชนที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ให้อยู่ในรายการประเภทละครวัยรุ่นหรือสารคดีสั้นๆ ที่มีลักษณะการนำเสนอที่น่าสนใจ ทันสมัยและออกอากาศเป็นประจำวันใดวันหนึ่งในรอบสัปดาห์ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถติดตามชมได้อย่างสม่ำเสมอต่อเนื่อง อันจะเป็นการสร้างการจดจำและนำไปบอกต่อเพื่อนๆ ในมหาวิทยาลัย เพื่อกระจายข้อมูลข่าวสารได้อีกทางหนึ่งด้วย

ส่วนเคเบิลฟรียูทวี่และฟรียูทวี่เทียมนั้น ปัจจุบันได้รับความนิยมและขยายตัวเพิ่มจำนวนมากขึ้น โดยแต่ละครอบครัวทั่วประเทศไทยมีจำนวนการติดตั้งจานรับสัญญาณภาพและเสียงจากรายการต่างๆ ผ่านทางเคเบิลฟรียูทวี่และฟรียูทวี่เทียมมากขึ้น ราคาค่าผลิตรายการไม่สูงมากนัก หรือถ้าจะใช้งบประมาณในการลงโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อรณรงค์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีก็ไม่น่าสิ้นเปลืองมากนัก ส่วนใหญ่รายการที่ออกอากาศในเคเบิลฟรียูทวี่และฟรียูทวี่เทียมสามารถกลับมาดูย้อนหลังหรือมาชมซ้ำได้ในแต่ละวันหรือในแต่ละสัปดาห์ เพราะส่วนใหญ่จะมีการนำมาออกอากาศวนซ้ำอีกครั้ง ถือเป็นข้อดีของการนำเสนอ

สาระที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้และเสริมทักษะมาผลิตเป็นรายการเพื่อออกอากาศในเคเบิลทีวี และทีวีดาวเทียม

3.2 เว็บไซต์เฉพาะเรื่อง

การใช้เว็บไซต์เฉพาะเรื่องเพื่อชี้แนะบอกสอนการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตจะต้องถูกออกแบบมาอย่างเหมาะสม เพื่อให้เป็นที่ดึงดูดใจและทำให้น่าสนใจในสายตาของเยาวชนที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง โดยเฉพาะการเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 นักศึกษาส่วนใหญ่จะต้องมีความรู้และทักษะพื้นฐานด้านการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตพอสมควร เพื่อนำไปใช้ในการค้นคว้าข้อมูล สืบค้นข่าวสารต่างๆ ที่มีมากมาย เสมือนเป็นการเข้าเรียนทางออนไลน์ในหลักสูตรต่างๆ อยู่แล้ว

สำหรับประโยชน์ของการจัดสร้างเว็บไซต์เฉพาะเรื่องขึ้นมาใหม่ จะเป็นการเผยแพร่ความคิด เอกสาร ข้อมูลให้กับเยาวชนนักศึกษาในมหาวิทยาลัยได้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองด้วย รวมทั้งสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกันกับเพื่อนนักศึกษา ถือว่าเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน โดยต้องออกแบบให้สามารถหาข้อมูลจากเว็บไซต์ได้อย่างสะดวกสบาย สามารถค้นหาได้ทุกที่ ทุกเวลา มีข้อมูลในการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถค้นคว้าได้จากหลายๆ หน่วยงานและองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อเป็นการเปรียบเทียบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ส่งผลด้านบวกต่อผู้เรียนในด้านทักษะการคิดอย่างมีระบบ โดยเฉพาะทำให้ทักษะการวิเคราะห์สืบค้น การคิดเชิงวิเคราะห์ การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหาและการคิดอย่างอิสระ ทำให้เกิดกระบวนการสหสาขาวิชาการ ผู้ส่งสารสามารถบูรณาการการเรียนการสอนในประเด็นต่างๆ ของ 3 องค์ประกอบหลักเข้ามาผสมผสานด้วยกันได้ โดยเริ่มต้นจากการเน้นชี้แนะบอกสอนไปที่องค์ประกอบที่ 1 ก่อน ประกอบด้วย 1) การกำหนดสารสนเทศที่ต้องการ 2) การกำหนดแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ 3) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ 4) การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ 5) การจำแนกสารสนเทศที่ต้องการ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และค้นหาข้อมูลได้หลากหลายลักษณะ เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือในรูปแบบของสื่อประสม เกิดการสื่อสารและการร่วมมือกันของผู้เรียนร่วมห้องหรือต่างห้องบนเครือข่ายด้วยกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งอาจมีความคิดเห็นแตกต่างกันออกไป ทำให้มุมมองของตนเองกว้างขึ้น ได้เรียนรู้เฉพาะเรื่องและทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองและกับกลุ่มเพื่อน ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสนำมาค้นคว้ากับโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ บนคอมพิวเตอร์ไปด้วยในตัว สอดคล้องกับงานวิจัยของวนุชชิตา สุภักควณิช (2547) ที่ผลการศึกษาพบว่าการรู้สารสนเทศสำหรับเยาวชนที่เป็นนักศึกษา เป็นการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบเดิมที่ผู้เรียนมีลักษณะเป็นผู้ตามและรับสารสนเทศจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน มาเป็นการเรียนรู้ที่มีความกระตือรือร้นและเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียนอย่างอิสระ ส่งผลให้เป็นผู้บริโภคสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อต้องการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรสารสนเทศ รู้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นชุมทรัพย์ความรู้ มีข้อมูลข่าวสารสารสนเทศที่มีเครือข่ายกว้างขวางเชื่อมโยงทั่วโลก ก่อให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ที่เปิดกว้างในเรื่องข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ สร้างวัฒนธรรมของความร่วมมือในมหาวิทยาลัยสำหรับผู้เรียนทุกคนเป็นการศึกษาตลอดชีวิต และการเรียนรู้ในปัจจุบัน เปลี่ยนจากการเน้นเนื้อหา มาสู่วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อต่างๆ การเรียนรู้โดยอิงแหล่งวิทยาการและบทบาทผู้สอนได้เปลี่ยนเป็น

ผู้เอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ ดังนั้นการใช้เว็บไซต์เฉพาะเรื่อง จึงเป็นเครื่องมือสำคัญอีกหนึ่งประเภทที่จะช่วยให้เยาวชนที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะของตนเองในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้เป็นอย่างดี เป็นการสร้างความรู้และเสริมทักษะให้กับผู้เรียนเพื่อให้สามารถใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม ปลอดภัย ใช้ในทางที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์อันเป็นแนวทางที่ถูกต้องมีประโยชน์

3.3 โซเชียลมีเดีย

การใช้โซเชียลมีเดีย (Social media) หรือ “สื่อสังคม” ถือเป็นสื่อที่ใกล้ชิดกับเยาวชนที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีในปัจจุบันมาก เพราะนักศึกษาในยุคนี้มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมด้วยความถี่จำนวนมากในแต่ละวัน โดยเฉพาะในประเทศไทยมีการใช้สื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นจำนวนมาก จึงถือได้ว่าเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการสื่อสารที่สำคัญมากในการให้ความรู้และเสริมสร้างทักษะเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต เพราะเมื่อนักศึกษาพบเจอข้อมูลข่าวสารใดที่มีประโยชน์จะสามารถกดคลิกชอบ (Like) กดคลิกแบ่งปัน (Share) ไปยังเพื่อนคนอื่นๆ ได้อีกเป็นจำนวนมากภายในช่วงเวลาเพียงเสี้ยววินาที จึงนับว่าเป็นช่องทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในด้านความรวดเร็วและครอบคลุมจำนวนผู้คนที่ได้มากและมีอาณาเขตบริเวณพื้นที่ในการส่งผ่านข้อมูลข่าวสารได้อย่างกว้างขวาง โดยแนวโน้มกิจกรรมรณรงค์ต่างๆ ในสื่อสังคมนั้นส่วนใหญ่กระแสความสนใจจะอยู่ในกลุ่มโซเชียลมีเดีย คือ เฟซบุ๊ก ซึ่งมีอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้งาน ถือเป็นแพลตฟอร์มที่มีศักยภาพในการสื่อสาร อีกทั้งยังสามารถให้ข้อมูลและกิจกรรมได้อย่างใกล้ชิดตลอดเวลา เป็นการสร้างกลุ่มเพื่อนเอาไว้ติดต่อพูดคุยและติดตามข่าวสารที่ทันสถานการณ์ของกันและกัน โดยกระแสความนิยมเป็นการก้าวไปสู่การแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้ข้อมูลของผู้รับสารอย่างแท้จริง เพราะสามารถเป็นผู้ผลิตเนื้อหาสาระและเผยแพร่ไปยังสาธารณชนได้ด้วยตัวเอง โซเชียลมีเดียจะเป็นสิ่งที่ช่วยดึงนักศึกษาจากระบบปิดหรือออฟไลน์ (Offline) เข้าสู่โลกระบบเปิดหรือออนไลน์ (Online) เป็นการผนวกกันของออนไลน์และออฟไลน์ ให้อยู่ในโลกเดียวกัน

การใช้ช่องทางการสื่อสารที่อาศัยสื่อโซเชียลมีเดีย เข้ามาช่วยในการทำให้รู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นวิธีการให้นักศึกษาได้มีกลุ่มหรือชุมชนของตนเองเพื่อคอยช่วยเหลือให้ข้อมูลที่ทันต่อสถานการณ์ซึ่งกันและกัน เป็นการเรียนรู้ร่วมกันอีกวิธีการหนึ่ง สามารถพิจารณาได้ว่าการใช้โซเชียลมีเดีย นับเป็นสื่อที่เยาวชนนักศึกษาในยุคปัจจุบัน มีความรู้สึกคุ้นเคยและมีความพึงพอใจที่จะใช้ในการเรียนรู้ ถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ต้องจัดให้มีสำหรับการให้ความรู้และเสริมสร้างทักษะของเยาวชนที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีในยุคนี้

องค์ประกอบที่ 2 Understanding / Assessment / Evaluation ประกอบด้วย

- 1) การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ
- 2) การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิตสื่อ การเข้าใจเนื้อหาสารสนเทศในแต่ละวัฒนธรรม
- 3) การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การอภิปรายและการประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศ

ตารางที่ 5.4 ข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากองค์ประกอบที่ 2

องค์ประกอบที่ 2	1) การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ
Understanding /Assessment /	
Evaluation	
	2) การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิตสื่อ การเข้าใจเนื้อหาสารสนเทศในแต่ละวัฒนธรรม
	3) การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การอภิปรายและการประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศ
ข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี	
1. รูปแบบการสื่อสาร	1.1 การสื่อสารกลุ่มใหญ่
	1.2 การสื่อสารแนวนอน
	1.3 การสื่อสารมวลชน
2.กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาร	2.1 ตัวอย่างผู้ที่ประสบความสำเร็จ
	2.2 เกมคำถามคำตอบ
	2.3 กิจกรรมภาคปฏิบัติ
3. สื่อที่ใช้	3.1 คนดังในเว็บไซต์
	3.2 วิทยู/ฟรีทีวี/ อินเทอร์เน็ต/
	3.3 ครู/อาจารย์/เพื่อน

1. รูปแบบการสื่อสาร ที่นำมาใช้ในองค์ประกอบที่ 2 สรุปจากผลการศึกษาพบว่า มีดังนี้
 - 1.1 การสื่อสารกลุ่มใหญ่
 - 1.2 การสื่อสารแนวนอน
 - 1.3 การสื่อสารมวลชน

โดยมีแนวทางการดำเนินการ ดังนี้คือ

1.1 การสื่อสารกลุ่มใหญ่ (Large Group Communication)

ข้อดีของการสื่อสารกลุ่มใหญ่ ที่ปรากฏออกมาทั้งในทางสร้างสรรค์ ได้แก่ การฟัง อภิปราย การสอนของอาจารย์ที่มีผู้เรียนจำนวนมาก เพราะเป็นการสื่อสารระหว่างคนจำนวนมาก เช่น ชั้นเรียนขนาดใหญ่ ภายในห้องประชุมใหญ่ โรงภาพยนตร์ โรงละคร ในการสื่อสารกับคนกลุ่มใหญ่นั้นผู้ส่งสารจะต้องมีการเตรียมตัวที่ดีทั้งในแง่ของข้อมูล การพูด และการใช้เครื่องมือต่างๆ รวมทั้งการวิเคราะห์ผู้รับสาร การจัดเตรียมสถานที่และเตรียมเนื้อหาสาระในการนำเสนอไว้ก่อนล่วงหน้า ควรคัดเลือกกลุ่มคนจำนวนหนึ่งที่มีทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิดไปในทิศทางเดียวกันกับผู้ส่งสารหรือผู้พูด เพื่อแสดงการสนับสนุน หรือแสดงความเห็นด้วย เพราะสามารถใช้แนวคิดและทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences Theory) มาเป็นฐานอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการ

สื่อสารว่าผู้รับสารที่มีคุณลักษณะแตกต่างกัน จะมีความสนใจต่อข้อมูลข่าวสารที่แตกต่างกัน เนื่องจากด้วยบุคคลมีความแตกต่างกันในด้านบุคลิกภาพและสภาพทางจิตวิทยา ซึ่งความแตกต่างกันดังกล่าวนี้เป็นเพราะบุคคลมีการเรียนรู้จากสังคมที่ต่างกัน เพราะบุคคลที่อยู่ต่างสภาพแวดล้อมกัน จะได้รับการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน ดังนั้นจึงส่งผลให้บุคคลมีทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และบุคลิกภาพที่ต่างกัน ดังที่เดอโฟร์ (DeFleur 1966 อ้างถึงใน พัทนี เสงี่ยมรยา, เมตตา วิวัฒนากุล และ ถิรนนท์ อนุวัชรวิวงศ์ 2538) ได้วางหลักเกณฑ์พื้นฐานเกี่ยวกับแนวความคิดเรื่องสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimulus-Response) และได้นำมาประยุกต์ใช้อธิบายเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารว่าผู้รับสารที่มีคุณลักษณะแตกต่างกัน จะมีความสนใจต่อข้อมูลข่าวสารที่แตกต่างกัน และเพื่อให้กระบวนการสื่อสารกลุ่มใหญ่ประสบผลสำเร็จ ผู้ส่งสารต้องเตรียมตัวมาอย่างดี รวมทั้งต้องใช้เทคนิควิธีการหลายๆ อย่างเข้ามาช่วยในการสื่อสาร เช่น ใช้เครื่องมือสื่อดิจิทัลที่ทันสมัยต่างๆ ที่สามารถแสดงภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงได้ เพื่อให้การพูดเนื้อหาสาระมีจุดน่าสนใจ ช่วยทำให้ผู้ส่งสารสามารถลำดับเรื่องราวที่จะพูดนำเสนอได้อย่างต่อเนื่องราบรื่นและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

การสื่อสารกลุ่มใหญ่จะเกิดขึ้นเมื่อกลุ่มมีจำนวนสมาชิกเกินกว่า 10 คน บางครั้งอาจมีจำนวนเกินหลายสิบคนก็เป็นไปได้ การรวมตัวกันของสมาชิกกลุ่มใหญ่นี้ ต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์บางอย่างร่วมกันเสมอและอาจเป็นการมารวมตัวกัน ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ในการสื่อสารกลุ่มใหญ่จะมีโครงสร้างของเนื้อหาสาระที่ชัดเจน เช่น หัวข้อการทำกิจกรรมหรือระเบียบวาระการนำเสนอข้อคิดเห็นของแต่ละคน เป็นต้น การสื่อสารกลุ่มใหญ่มักเกิดขึ้นไม่บ่อยครั้งนัก อาจมีกิจกรรมเพียงบางอย่างที่จำเป็นต้องอาศัยการประสานความร่วมมือจากสมาชิกจำนวนมากจากหลากหลายฝ่ายพร้อมๆ กัน และสิ่งสำคัญ คือ เทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ๆ ช่วยให้การกระจายข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว สามารถเลือกนำมาใช้ได้เหมาะสมและตามความจำเป็นของภารกิจ โดยจะเน้นไปที่การดำเนินการในเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้และเสริมทักษะในองค์ประกอบที่ 2 คือ 1) การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ 2) การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิตสื่อ การเข้าใจเนื้อหาสาระสนเทศในแต่ละวัฒนธรรม 3) การวิเคราะห์การสังเคราะห์ การอภิปรายและการประเมินคุณค่าเนื้อหาสาระสนเทศ เพราะในองค์ประกอบนี้มีความเกี่ยวข้องกับผลกระทบของสื่อ กระบวนการของสื่อ เนื้อหาสาระสนเทศในแต่ละวัฒนธรรม การวิเคราะห์การสังเคราะห์ การอภิปรายและการประเมินคุณค่า ซึ่งส่งผลต่อประชาชนเป็นจำนวนมาก จึงเหมาะกับการใช้กระบวนการสื่อสารในลักษณะการชี้แนะบอกสอน การอภิปรายให้ผู้รับสารที่เป็นนักศึกษารับฟังเป็นกลุ่มใหญ่ไปในคราวเดียวกัน เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกันทั้งหมด สามารถร่วมกันแสดงความคิดเห็นได้ โดยผู้ส่งสารอาจทำการแบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็นลักษณะกลุ่มปานกลางในกลุ่มใหญ่ เพื่อให้สามารถร่วมกันคิดร่วมกันเสนอทางออกกับปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกัน องค์ประกอบที่ 2 โดยอาศัยแนวทางของพฤติกรรมที่ให้นักศึกษาทำกิจกรรมร่วมกัน ได้แก่ กิจกรรมการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการประเมินผล เพราะพฤติกรรมการมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาตนเองของนักศึกษาที่ก่อให้เกิดความยั่งยืนและมีเป้าหมายสุดท้ายคือ นักศึกษาสามารถคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองประเมินผลได้ด้วยตนเอง ดังนั้นในการพัฒนาหรือการสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ต้องมุ่งเน้นส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษาเข้าไปด้วย เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้และค้นหาศักยภาพของ

ตนเองอันจะก่อให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน คือ 1) ทักษะในการแก้ปัญหา (Problem Solving Skill) 2) ทักษะในการสื่อสารข้อมูลข่าวสาร (Communication Skill) 3) ทักษะในการทำงานเป็นทีม (Team Building Skill)

1.2 การสื่อสารแนวนอน (Horizontal Communication)

ข้อดีของการสื่อสารแนวนอน คือ จะเกิดทิศทางการสื่อสารระหว่างสมาชิกที่เป็นนักศึกษา กับเพื่อนนักศึกษา โดยแต่ละคนได้แสดงความคิดเห็นในหมู่สมาชิกด้วยกัน การสื่อสารลักษณะนี้ทำให้สมาชิกเกิดความเข้าใจในเรื่องที่สื่อสาร มีความเข้าใจในเรื่องที่ทำการสื่อสาร มีความสบายใจที่จะสื่อสารและรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการสื่อสาร การสื่อสารแนวนอน จะทำให้เกิดจากการประสานงาน (Coordination) การแก้ปัญหา การช่วยเหลือกันและกัน เกิดการแบ่งปันข้อมูล ทำให้เกิดความยืดหยุ่น เกิดความคล่องตัว ช่วยสร้างขวัญและกำลังใจตลอดจนลดข้อขัดแย้ง ส่วนใหญ่จะใช้ลักษณะการสื่อสารอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Communication) เนื่องจากมีความสนิทสนมคุ้นเคยหรือมาความสัมพันธ์ส่วนตัว เป็นการสื่อสารที่สามารถถ่ายทอดความรู้ให้กันและกันได้โดยง่าย เพราะเป็นการสื่อสารพื้นฐานที่มนุษย์ใช้อยู่จนเป็นความเคยชินและใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อปรึกษาหารือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหา ความต้องการ ข้อเสนอแนะหรือข้อมูลสะท้อนกลับ ทำให้เกิดการพูดคุยปรึกษาหารือกันมากขึ้น

จุดเด่นของการสื่อสารแนวนอน คือ เป็นการแสดงออก การแสดงความคิดเห็น โดยการไม่มีใครเป็นหัวขบวนหรือเป็นเจ้าของเครือข่าย ทุกคนต่างมีสถานะ มีศักดิ์ศรีเท่าเทียมกัน มาผลักดันงานบางอย่างร่วมกันไปสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งในเชิงนโยบายและในเชิงปฏิบัติการ เพื่อประโยชน์ของงานในแต่ละประเด็น โดยมีการจัดระยะความสัมพันธ์ที่เหมาะสม ไม่ไกลกันเกินไป จนรู้สึกอึดอัดหรือเพิ่มภารกิจให้กับตนเอง เพราะแต่ละคนต่างมีภารกิจของตนอยู่แล้ว แต่ไม่รู้สึกรู้หาเห็นกันจนขาดพลังร่วมในการมุ่งมั่นผลักดันภารกิจบางอย่างร่วมกัน ทำให้การส่งผ่านข้อมูลข่าวสารเป็นไปโดยรวดเร็วและถูกต้องมากขึ้น ดังนั้นจึงนับเป็นการสื่อสารที่มีความสำคัญมากต่อการประสานกลุ่มต่างๆ ของนักศึกษาให้มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและเกิดความร่วมมือร่วมใจในการช่วยกันระดมสมองเพื่อค้นหาความรู้และปัจจัยในการเสริมสร้างทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในยุคปัจจุบัน โดยสามารถนำมาปรับใช้เพื่อช่วยทำให้การสื่อสารเพื่อการสร้างความรู้และเสริมทักษะกับนักศึกษาตามองค์ประกอบที่ 2 คือ 1) การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ 2) การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิตสื่อ การเข้าใจเนื้อหาสารสนเทศในแต่ละวัฒนธรรม 3) การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การอภิปรายและการประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศ บรรลุเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้อย่างมีประสิทธิภาพให้ได้มากที่สุด

1.3 การสื่อสารมวลชน (Mass Communication)

ข้อดีของการสื่อสารมวลชน คือ เป็นการสื่อสารไปสู่มวลชนที่มีความสำคัญต่อกระบวนการสังคม การดำรงรักษาสังคม เปลี่ยนแปลงสังคมและเป็นเครื่องมือพัฒนาสังคม เสนอข้อมูลข่าวสารและความคิดเห็นที่ส่งเสริมสนับสนุนระบบสถาบันและกลไกต่างๆ ของสังคมให้ปฏิบัติหน้าที่ด้วยดี สนับสนุนสิ่งที่ดี ขุดคุ้ยความไม่ดีในสังคม เสนอแนะแนวทางแก้ไขที่เป็นประโยชน์ เป็นการสร้างและสะท้อนประชาคมที่ดีที่สื่อมวลชนเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาด้านต่างๆ นอกจากนั้นยังมีความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารที่อยู่ในระดับสูง เนื่องจากการส่งถ่ายทอดข่าวสารจากบุคคลที่

สังกัดหรือทำงานในสถาบันทางสื่อมวลชนที่มีเกียรติ มีศักดิ์ศรี และมีอุดมการณ์ในการยึดมั่นในการเสนอข้อเท็จจริงในฐานะสื่อมวลชน มีความจุของเนื้อหาสารมาก เนื่องจากสื่อมวลชนบางชนิด เช่น หนังสือหรือนิตยสาร จะมีเนื้อที่ค่อนข้างมากและมักไม่จำกัดเนื้อที่ในการเสนอข้อมูลข่าวสาร รวมทั้งข้อมูลข่าวสารที่ถูกนำมาบรรจุในสื่อมวลชนจะมีความหลากหลายเพื่อสนองตอบความต้องการของคนจำนวนมากได้ การมีลักษณะในเชิงของการเป็นผู้เฝ้าประตู (Gatekeeper) ซึ่งเป็นผู้ที่มีหน้าที่คัดเลือกว่าข่าวใดควรเสนอหรือข่าวใด ไม่สำคัญควรตัดทิ้งไป รวมทั้งบทบาทการเป็นผู้นำทางความคิด (Opinion Leader) ซึ่งมีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิด หรือความคิดเห็นของนักศึกษาในประเด็นปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากสื่ออินเทอร์เน็ตในองค์ประกอบที่ 2 ดังนั้นหน้าที่ของผู้เฝ้าประตู จะต้องทำการคัดเลือก (Select) จำกัด (Limit) และการจัดเรียงลำดับ (Organize) ข้อมูลข่าวสารที่จะส่งไปยังประชาชนผู้รับสาร ซึ่งมีเป็นจำนวนมาก เพราะมีลักษณะเป็นสาธารณะ (Public) ข่าวสารจะไม่ใช่ว่าสารที่เฉพาะเจาะจงกับบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยทั่วไป แต่จะเป็นเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับคนกลุ่มใหญ่จำนวนมาก ซึ่งในที่นี้คือ กลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั่วประเทศ จึงทำให้กระบวนการส่งสาร การผลิตมีความยุ่งยากและมีความสลับซับซ้อนมากกว่าการสื่อสารประเภทอื่นๆ แต่ประโยชน์ที่ได้รับก็มากเช่นเดียวกัน

โดยสื่อมวลชนที่เป็นเครื่องมือสำคัญของการสื่อสารมวลชนนั้น มีบทบาทหน้าที่หลายประการ ได้แก่ 1) บทบาทของการเป็นผู้แจ้งข่าว (Messenger) 2) บทบาทของการเป็นสุนัขเฝ้าบ้าน (Watchdog) 3) บทบาทของการเป็นตัวกลาง (Intermediary) ระหว่างแหล่งข่าวกับมวลชนผู้รับข้อมูลข่าวสาร และเป็นตัวกลางระหว่างแหล่งข่าวกับแหล่งข่าว 4) บทบาทของการเป็นตัวเชื่อม (Relay) 5) บทบาทของการเป็นผู้เฝ้าประตู (Gatekeeper) ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการกิจกรรมนี้ได้ เพราะผลลัพธ์ คือ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายหลังจากการได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อสารมวลชน ทั้งผลต่อตัวนักศึกษาเองและสังคม เกิดผลลัพธ์ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ผลทางตรงและผลทางอ้อม ในด้านผลกระทบต่อระดับบุคคล ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงระดับความรู้ ความเชื่อ เจตคติ ทักษะและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อสังคมด้วย ผลระยะสั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงความรู้สึก และอารมณ์ เป็นผลที่เกิดขึ้นขณะที่ได้รับ หรือภายหลังที่ได้รับข้อมูลข่าวสารไประยะหนึ่ง เช่น เกิดความพอใจ ไม่พอใจ เกิดความเชื่อ ยอมรับความคิด เป็นต้น ผลระยะยาว เป็นการเปลี่ยนแปลงความรู้ ความคิด ค่านิยม มีทักษะไปจากเดิมและพัฒนาสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับข้อมูลข่าวสาร เช่น นักศึกษาระดับปริญญาตรีเปลี่ยนพฤติกรรมการซื้อขายสินค้าจากสื่อออนไลน์ โดยต้องตรวจสอบความน่าเชื่อถือและคุณภาพของสินค้าก่อนสั่งซื้อและจ่ายเงิน เป็นต้น

2. กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาร ที่นำมาใช้ในองค์ประกอบที่ 2 สรุปจากผล

การศึกษาพบว่า มีดังนี้

2.1 ตัวอย่างผู้ที่ประสบความสำเร็จ

2.2 เกมคำถามคำตอบ

2.3 กิจกรรมภาคปฏิบัติ

โดยมีแนวทางการดำเนินการ ดังนี้คือ

2.1 ตัวอย่างผู้ที่ประสบความสำเร็จ

การใช้ตัวอย่างผู้ที่ประสบความสำเร็จมาเป็นแรงกระตุ้นโน้มน้าวจิตใจให้กับเยาวชนที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ถือเป็นการใช้สื่อบุคคลเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร โดยใช้แนวคิดและประสบการณ์จากบุคคลเหล่านี้มาเป็นต้นแบบหรือเป็นแรงบันดาลใจ เพื่อให้นักศึกษาได้เกิดแรงบันดาลใจในการอยากเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จ เป็นคนที่มีสมรรถภาพสูงในการดำเนินชีวิต มีความสามารถพิเศษ มีภาวะผู้นำ รู้จักตนเอง ควบคุมตนเองได้ มีความรอบรู้ ทันโลกทันเหตุการณ์ เกิดความต้องการพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพเพื่อทำประโยชน์ให้เกิดแก่ตนเอง สังคมและประเทศชาติ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ทำให้เกิด “ความเชื่อมั่นในตัวเอง” (Self-Confidence) ซึ่งมักจะรับฟังความคิดเห็นหรือขอขอบความเห็นจากคนรอบๆ ข้างในสิ่งที่เขาคิด และนำมาประมวลเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการทำงาน พร้อมทั้งมีความเชื่อมั่นว่าจะสามารถเอาชนะอุปสรรคต่างๆ และบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ อีกทั้งยังเป็นตัวอย่างให้กับนักศึกษาในการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพ มีจิตใจที่ดีงาม มีคุณธรรม จริยธรรม มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทั้งทางด้านจิตใจและพฤติกรรมที่แสดงออก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยสามารถใช้แนวคิดของ ปิยฉัตร ล้อมขวการ และ กมลรัฐ อินทรทัศน์ (2555) ที่สรุปเป็นแนวทางไว้เกี่ยวกับการส่งเสริมและเน้นเสริมพลังภาคพลเมืองที่เป็นนักศึกษาให้สามารถเข้าใจสื่อ วิเคราะห์สื่อและมีภูมิคุ้มกันด้านสื่อที่ดี ให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนเน้นที่หลักสูตรการสอน มีการออกแบบเครื่องมือ และกิจกรรมสร้างสรรค์ อาศัยการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจากผู้กำหนดนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การคำนึงถึงตัวอย่างผู้ที่ประสบความสำเร็จจากกลุ่มวิชาชีพสื่อ หรือ “คนสื่อ” ซึ่งถือเป็นคนที่สำคัญที่สุดในการนำสื่อและสารสนเทศที่มีคุณภาพออกไปสู่การพัฒนาคนทุกกลุ่มในสังคม เน้นนำเสนอให้นักศึกษาเห็นว่า ถ้า “คนสื่อ” มีแนวคิดมีความรู้มีความเข้าใจและมีทักษะที่ชัดเจนเกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ” และสามารถสร้างสรรค์สื่อและสารสนเทศที่มีคุณภาพเผยแพร่ออกไปยังคนทุกกลุ่มในสังคมอย่างมีความรับผิดชอบ จะเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยพัฒนาคนทุกกลุ่มในสังคมให้มีความรู้และทักษะที่เพียงพอต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีคุณภาพได้

ดังนั้นการใช้กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระในองค์ประกอบนี้ จะสามารถสร้างความมุ่งมั่นให้กับนักศึกษาในการเป็นผู้ที่ศึกษาค้นคว้าเพื่อให้ความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นอย่างดีที่มีแรงบันดาลใจ

2.2 เกมคำถามคำตอบ

การใช้เกมคำถามคำตอบหรือการเล่นทายปัญหา (Riddle Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ส่งสารนำปริศนาคำทายที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถและวัยของนักศึกษามาเล่นทายปัญหากัน เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายอารมณ์ ช่วยส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผล ความมีไหวพริบและสติปัญญา เป็นกิจกรรมที่มุ่งตอบสนองต่อความต้องการทางด้านอารมณ์และความรู้สึก นักศึกษาจะรู้สึกสนุกสนานทำให้ผ่อนคลาย เป็นการช่วยฝึกให้เป็นคนมีเหตุผล เป็นคนช่างสังเกต กล้าคิด มีความละเอียดในการคิด นักศึกษาได้ฝึกพัฒนาทักษะการฟัง การพูด เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนต่อไป เพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือที่พัฒนาสติปัญญาของบุคคล เป็นสิ่งจำเป็นต่อการสื่อสารระหว่างบุคคลและการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ โดยอาศัยทักษะการฟังและการพูดเป็นพื้นฐาน ก่อนนำไปสู่ความสามารถ

ด้านการอ่านและการเขียน และความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต โดยต้องสร้างความเชื่อมโยงของคำถามและคำตอบให้เข้าประเด็นเกี่ยวกับองค์ประกอบที่ 2 คือ 1) การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ 2) การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิตสื่อ การเข้าใจเนื้อหาสารสนเทศในแต่ละวัฒนธรรม 3) การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การอภิปรายและการประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศ การใช้เกมคำถามคำตอบทำให้นักศึกษารู้จักการเข้ากลุ่มเป็นการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมให้กับนักศึกษาที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรม เพื่อจะได้เรียนรู้ความต้องการและความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานในการส่งเสริมความฉลาดทางด้านอารมณ์ให้กับนักศึกษาอีกด้วย กล่าวได้ว่าสามารถส่งเสริมนักศึกษาให้มีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาไปพร้อมกัน โดยกระตุ้นให้นักศึกษาฝึกหัดคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินคุณค่าเกี่ยวกับการเข้าถึงและการคัดเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตมาใช้ประโยชน์ต่อไปอีกด้วย

ดังนั้นผู้สอนสามารถใช้เกมคำถามคำตอบในการจัดประสบการณ์ทั้งชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน และชั้นสรุป เพื่อให้นักศึกษาเกิดความสุขสนุกสนานและเกิดพัฒนาสติปัญญา การคิดหาเหตุผลโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษา หรือการใช้กลยุทธ์การตั้งคำถามและให้นักศึกษาแข่งขันกันตอบ มีรางวัลให้ เป็นวิธีการที่จะทำให้เกิดการจูงใจนักศึกษาเพิ่มมากขึ้น เพราะเป้าหมายสุดท้ายคือ การสร้างความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตให้กับนักศึกษา โดยใช้แนวทางการตั้งคำถามในประเด็นต่างๆ (อุษา บิ๊กกันส์ 2554) แนวคำถามด้านการเข้าถึง (Access) จะเป็นคำถามเกี่ยวกับความสามารถในการจดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร การคัดกรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ แนวคำถามด้านการวิเคราะห์ (Analyze) จะเป็นคำถามเกี่ยวกับการตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและแบบฟอร์มของสื่อ แต่ละประเภทว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอโน้มน้าวผลกระทบอะไรบ้างต่อสังคม การเมืองหรือเศรษฐกิจ โดยใช้พื้นความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น เป็นการตั้งคำถามเพื่อวัดความสามารถนักศึกษาในการอ่านสื่อให้ออก ซึ่งจะอ่านได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับนักศึกษาสามารถตอบคำถามเหล่านี้ได้มากหรือน้อย ได้แก่ สื่อเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น ใครเป็นผู้สร้าง สารสนเทศนี้มีส่วนประกอบสำคัญอะไรบ้าง สารสนเทศนี้นำเสนอวิถีชีวิต ค่านิยม และมุมมองอะไรบ้าง สารสนเทศนี้ต้องการให้เกิดสิ่งใดขึ้นภายหลังจากนำเสนอออกมา ด้านการประเมินค่าสื่อ (Evaluate) จะเป็นคำถามเกี่ยวกับการนำสารสนเทศไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง สามารถนำสารสนเทศที่รับรู้ไปสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้อื่นได้อย่างไรบ้าง ด้านการสร้างสรรค์ (Create) จะเป็นคำถามเกี่ยวกับความสามารถในการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเอง ความสามารถในการวางแผน เขียนบท ค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาประกอบ ความสามารถในการสร้างสรรค์และสื่อสารเนื้อหาโดยการเขียน บรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลายได้อย่างไร ดังนั้นการนำเกมคำถามคำตอบมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนหรือกิจกรรมอื่นๆ จะช่วยให้นักศึกษาเกิดความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น มีความเพลิดเพลินสนุกสนาน และสามารถจดจำเนื้อหาสาระที่ผู้ส่งสารต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี

2.3 กิจกรรมภาคปฏิบัติ

การใช้เครื่องมือสื่อสารด้วยกิจกรรมภาคปฏิบัติ มีลักษณะเด่น คือ สามารถสร้างความรู้และเสริมทักษะให้กับนักศึกษาได้อย่างเต็มที่ ตรงประเด็น เพราะวัตถุประสงค์ของกิจกรรมภาคปฏิบัติ เพื่อให้การศึกษาทางอ้อมในวิชาการสาขาต่างๆ และเหตุการณ์ต่างๆ แก่กลุ่มนักศึกษาเป้าหมาย เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารกระตุ้นแรงเร้ากลุ่มนักศึกษาให้เข้ามามีส่วนร่วมกับมหาวิทยาลัยหรือชุมชนหรือองค์กรต่างๆ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มนักศึกษาให้เป็นไปในแนวทางที่พึงประสงค์ เพื่อสร้างความบันเทิง ความสนุกสนานและความพึงพอใจ ด้วยการจัดกิจกรรมให้ความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการป้องกันตนเองจากภัยที่แฝงมากับสื่ออินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม เช่น การเปิดคลิป์ในรูปแบบที่หลากหลายและวิเคราะห์ถึงสิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอและไม่นำเสนอ รวมถึงกิจกรรมอื่นๆ เช่น “เกมการ์ดรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต” เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้ถึงประโยชน์และโทษของการใช้งานจากสื่ออินเทอร์เน็ต หลังจากทำกิจกรรมเสร็จแล้ว นักศึกษาที่เข้าอบรมต้องนำความรู้ที่ได้จากการเข้าฝึกภาคปฏิบัติไปจัดกิจกรรมขยายผลความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตในมหาวิทยาลัย ชุมชนและสังคมต่อไป ตัวอย่างการจัดกิจกรรมภาคปฏิบัติ อาทิ แบ่งออกเป็นฐานการเรียนรู้ให้นักศึกษา ได้เรียนรู้จำนวน 3 ฐานการเรียนรู้ จาก 3 องค์ประกอบหลักในการศึกษาครั้งนี้ เช่น ฐานที่ 1 เมื่อต้องการทราบสาเหตุการเกิดโรคติดอินเทอร์เน็ต (Webaholic) ควรทำเช่นไร ฐานที่ 2 เมื่อมีข้อมูลสาเหตุการเกิดอาการต่างๆ เหล่านี้แล้ว ได้แก่ รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ต มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้นเรื่อยๆ ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้ รู้สึกหงุดหงิดเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้ คิดว่าเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตแล้วทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น ชอบใช้อินเทอร์เน็ตในการหลีกเลี่ยงปัญหา หลอกคนในครอบครัวหรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง มีอาการผิดปกติเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต เช่น หดหู่ กระวนกระวาย นักศึกษาจะทำเช่นไร ฐานที่ 3 หลังจากรู้ข้อมูลเรื่องนี้แล้ว จะทำอย่างไรต่อไปเพื่อป้องกันหรือรักษาคนที่เป็โรคติดอินเทอร์เน็ต (Webaholic) เป็นต้น การจัดกิจกรรมเช่นนี้จะส่งผลทำให้นักศึกษาได้ตระหนักถึง คุณประโยชน์และโทษของสื่ออินเทอร์เน็ตในโลกปัจจุบัน ได้ฝึกการวิเคราะห์สื่อและสารสนเทศและสามารถเลือกที่จะเชื่อหรือไม่ จะนำมาใช้ประโยชน์ได้หรือไม่จากข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่อยู่ในสื่ออินเทอร์เน็ต นอกจากนั้นยังมีการจัดกิจกรรมสร้างความรู้และเสริมทักษะในการใช้งานโปรแกรมต่างๆ ที่จำเป็นผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ในยุคสังคมสื่อสารระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งโปรแกรมต่างๆ ผ่านโทรศัพท์มือถือ (Smartphone) ให้รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น รวมทั้งการสอดแทรกเนื้อหาที่จะฝึกฝนให้นักศึกษาเกี่ยวกับความรู้และทักษะต่างๆ เช่น 1) ฝึกฝนให้รู้จักการสังเกต การคิดเชิงวิจารณ์ญาณ 2) ฝึกฝนให้รู้จักการอภิปรายแนวความคิดหรือทัศนคติที่อาจได้รับผลกระทบจากการเปิดรับสื่อ 3) สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของที่มา กลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเนื้อหาในสื่อ 4) ฝึกฝนให้รู้จักการเปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอข้อมูลโดยสื่อมวลชนประเภทต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องหนึ่งๆ ด้วยวิธีการยกตัวอย่างข้อมูลเรื่องเดียวกันที่นำเสนอแตกต่างกันในสื่อต่างๆ 5) ฝึกฝนให้รู้จักการวิเคราะห์ผลกระทบที่สื่อมีต่อเรื่องต่างๆ ต่อผู้คนต่างวัฒนธรรมและ/หรือต่อประวัติศาสตร์ ด้วยวิธีการอภิปรายผลกระทบของเนื้อหาสื่อในเรื่องหนึ่งต่อผู้คนต่างวัฒนธรรมที่มีวิถีชีวิต ความเป็นอยู่สภาพเศรษฐกิจและสังคมที่

ต่างกัน 6) ฝึกฝนให้รู้จักการใช้สื่อในการช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยวิธีการใช้สื่อที่มีข้อความ เช่น เว็บไซต์ หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ ในการช่วยฝึกการอ่านและการทำความเข้าใจ การเรียบเรียงใจความ การแยกแยะประเภทของการเขียน การขึ้นต้นและการสรุปเนื้อหา 7) ฝึกฝนให้รู้จักการใช้สื่อรูปแบบต่างๆ เพื่อให้นักศึกษาได้แสดงออกทางความคิดและความเข้าใจต่อโลก ด้วยวิธีการให้นักศึกษาได้วิเคราะห์เนื้อหาของสื่อเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองสนใจและเกี่ยวข้องกับหัวข้อของวิชาที่เรียน 8) ฝึกฝนให้นักศึกษารู้จักการเชื่อมเข้ากับชุมชน เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก ด้วยวิธีการหาโครงการที่นักศึกษาสามารถมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์หรือผลิตสื่อให้กับหน่วยงานต่างๆ ในชุมชน 9) ฝึกฝนความรู้และทักษะด้านการวิเคราะห์สารสนเทศ ด้วยการอ่านเนื้อหาของสารสนเทศ จากนั้นดึงเนื้อหาของสารสนเทศที่สอดคล้องกับประเด็นแนวคิดต่างๆ ที่ต้องการศึกษา ทำการบันทึกเนื้อหา จัดกลุ่มตามประเด็นแนวคิดเพื่อใช้ในการเรียบเรียงเนื้อหาต่อไปด้านการสังเคราะห์สารสนเทศ ด้วยการจัดกลุ่มสารสนเทศที่มีแนวคิดเดียวกันเอาไว้ด้วยกัน แล้วนำสารสนเทศที่มีแนวคิดเดียวกันมาจัดกลุ่มอีกครั้ง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ตามลำดับขั้น จากนั้นนำแนวคิดต่างๆ ที่ได้สร้างความสัมพันธ์ในแต่ละกลุ่มของแนวคิด มารวบรวมเป็นโครงสร้างใหม่ ในรูปของโครงร่างตัดที่ซ้ำซ้อนออก เรียงลำดับขั้นตอนของประเด็น สุดท้ายคือการประเมินโครงร่างที่ได้ทำขึ้นว่าตอบคำถามในงานของเราได้ครบถ้วนหรือไม่ ด้านการประเมินสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตด้วยการพิจารณาเรื่อง Who What When Why How ได้แก่ ผู้แต่งหรือเจ้าของผลงานมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ มีการระบุจุดประสงค์ของเว็บไซต์หรือไม่ อ่านแล้วมีความเข้าใจข้อมูลหรือไม่ทำไมจึงมีการจัดทำเว็บไซต์นี้ มีความเป็นกลาง ไม่มีเจตนาชักจูงผู้อ่านไปทางใดทางหนึ่ง เว็บไซต์จัดทำเมื่อใด ข้อมูลหรือเว็บไซต์มีการเผยแพร่อย่างถาวรหรือไม่ ซึ่งทั้งหมดนี้จะเป็นแนวทางที่สามารถฝึกฝนให้นักศึกษามีความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้เป็นอย่างดี

3. สื่อที่ใช้ ในองค์ประกอบที่ 2 สรุปจากผลการศึกษาพบว่า มีดังนี้

- 3.1 คนดังในเว็บไซต์
 - 3.2 วิทย์/ปริทัศน์/ อินเทอร์เน็ต/
 - 3.3 ครู/อาจารย์/เพื่อน
- โดยมีแนวทางในการดำเนินงาน ดังนี้คือ

3.1 คนดังในเว็บไซต์

คนดังถือเป็นสื่อบุคคล (Personal media) หมายถึง ตัวบุคคลและต้องเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในสังคมที่นักศึกษารู้จัก โดยทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับประโยชน์และโทษของสื่ออินเทอร์เน็ตผ่านทางเว็บไซต์ไปยังกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยทั่วไป สื่อบุคคลสามารถกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความเชื่อถือและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ สื่อบุคคลสามารถสร้างมนุษยสัมพันธ์และการชักจูงใจได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการใช้สื่อคนดังในเว็บไซต์เพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตจะสามารถช่วยทำให้นักศึกษาเกิดความรู้และทักษะได้อย่างรวดเร็วควบคู่ไปกับเพลิดเพลิน เพราะเมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารเรื่องนี้จากคนดังในเว็บไซต์มาพูดเล่าประสบการณ์จริงมาเปิดเผยความรู้สึกในแต่ละสถานการณ์ที่ผ่านพ้นมาได้จากภัยที่แอบแฝงมากับสื่ออินเทอร์เน็ตให้ฟัง และด้วยความรู้สึกรักที่กลุ่มเป้าหมายรู้จักชื่อเสียงของคนดังเหล่านี้หรืออาจมีความชื่นชอบเป็นรากฐานอยู่แล้ว จะส่งผลทำให้เกิดการคล้อยตาม เกิดความเชื่อถือและยอมรับเนื้อหาสาระข้อมูลข่าวสารได้

โดยง่าย รวมทั้งพร้อมที่จะนำไปใช้เป็นเกราะป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อรายต่อไปของข้อมูลข่าวสารในสื่ออินเทอร์เน็ต โดยอาจกำหนดประเด็นสำคัญให้คนดังได้นำเสนอในขอบข่ายตามที่ เดวิด คอนซิดิน (David Considine 1995) กล่าวไว้ คือ ประเด็นเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary concept) จึงต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจเรื่องสุนทรียศาสตร์และความชื่นชม (Aesthetics and Appreciation) เรื่องกระบวนการผลิต (Production) เรื่องความเป็นพลเมือง (Citizenship) ซึ่งต้องมีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจบนข้อมูลข่าวสาร (Informed decision-making) เรื่องการป้องกัน (Protection) ต่อต้านอิทธิพลของสื่อ เพราะสื่ออาจมีวัตถุประสงค์บางประการที่ชักนำไปในทางที่ไม่เหมาะสม เรื่องการฝึกอาชีพ (Vocational Education) ซึ่งแนะนำการสอนเรื่องการคิดแบบวิพากษ์วิจารณ์ (Critical thinking) ด้วยมุมมองที่หลากหลาย เป็นทักษะทางอาชีพที่สำคัญสำหรับนักศึกษาเมื่อจบการศึกษาออกไปทำงานแบบมีอาชีพ

3.2 วิทยุ/ฟรีทีวี/อินเทอร์เน็ต

วิทยุ เป็นสื่อที่สามารถสร้างความรู้และเสริมทักษะด้วยการส่งข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว และเผยแพร่ข่าวไปได้กว้างขวางเป็นที่นิยมทั่วไป เพราะสะดวกในการเปิดรับฟัง มีรายการหลากหลายรูปแบบ ทั้งรายการข่าว รายการเพลง รายการละคร รายการสารคดี รายการเกม แข่งขัน รายการความรู้ทางวิชาการ เป็นต้น แนวทางในการนำวิทยุมาใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้มีหลายรูปแบบ เช่น ใช้ในการประกาศเนื้อหาสาระข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องต่างๆ หรือการจัดช่วงเวลาถามตอบด้วยคำถามทดสอบระดับความรู้และทักษะเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตกับกลุ่มนักศึกษาเป็นคำถามสนุกสนานไม่วิชาการจนเกินไปแต่แฝงความรู้เอาไว้ในคำตอบ เพราะจะทำให้ นักศึกษารู้สึกอยากมีส่วนร่วมและอยากตอบคำถามในรายการ ส่งผลให้ได้รับความสนใจและการจดจำสิ่งที่ผู้ผลิตรายการตั้งใจเป้าหมายไว้ เพราะนักจัดรายการวิทยุมีอิทธิพลในเชิงบวกต่อนักศึกษาที่ยังเป็นวัยรุ่นพอสมควร

ฟรีทีวี มีข้อดี คือ สามารถครอบคลุมและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมาก ดึงดูดความสนใจ ให้ภาพ แสง สี เสียง เหมือนเหตุการณ์จริงได้มากที่สุด เสนอข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว ใช้ถ่ายทอดเหตุการณ์จริงได้ สังคมไทยยังคงเปิดรับชมฟรีทีวีอย่างกว้างขวางและมีเกือบทุกบ้าน เพราะคนไทยยังติดการดูละครหลังข่าว ดูรายการเกมโชว์ ดูรายการข่าว ดูรายการแข่งขันประกวดต่างๆ ติดตามรายการพิเศษในวันหยุดนักขัตฤกษ์ รายการถ่ายทอดสด สารคดีต่างๆ แม้แต่ติดตามชมโฆษณา เพื่อต้องการรู้ความเคลื่อนไหวของรายการลด แลก แจก แถมของห้างสรรพสินค้า รายการกีฬาในระดับท้องถิ่นและระดับโลก เป็นต้น ดังนั้นการใช้ฟรีทีวีจึงยังคงมีความสำคัญและจำเป็นในการดำเนินภารกิจต่างๆ ทั้งเพื่อความบันเทิงหรือเพื่อการให้ความรู้และเสริมทักษะกับนักศึกษา สำหรับข้อเสนอจากโครงการวิจัยครั้งนี้ คือ การผลิตรายการที่เกี่ยวข้องเพื่อออกอากาศในฟรีทีวี เช่น ผลิตรายการที่เป็นสื่อบุคคลๆ ประมาณ 1 – 2 นาที เพื่อให้ความรู้เรื่องนี้โดยเฉพาะ ผลิตรายการสารคดีเจาะลึกผลิตละครซีรีส์ ออกอากาศเป็นตอนๆ สัปดาห์ละครครั้ง โดยใช้เนื้อหาสาระที่มีความสนุกสนานเฮฮาเพื่อชวนให้น่าติดตามจากนักแสดงตลกที่กำลังได้รับความนิยมจากกลุ่มนักศึกษา หรือผลิตเป็นรายการปิกนิกหรือวไรตี้โชว์ โดยต้องเขียนบทรายการให้มีช่วงสาระเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยเฉพาะสอดแทรกในรายการด้วย นอกจากนั้นยังสามารถใช้ลักษณะของการโฆษณาทางฟรีทีวีในการสร้างความตระหนักได้ โดยมีรูปแบบของการโฆษณาโดยทั่วไป ดังนี้ การโฆษณาแบบสปอต (Spot) ความยาว 15 วินาที 30 วินาที

หรือ 1 นาที การโฆษณาโดยซื้อมา (Program sponsorship) ได้แก่ การเข้าไปซื้อโฆษณาในรายการทั้งรายการ คือ เป็นเจ้าของรายการเองและจะทำการโฆษณาแต่ประเด็นที่ต้องการรณรงค์ซึ่งจะครอบคลุมทั้ง 3 องค์ประกอบหลัก ใช้การโฆษณาแทรกในรายการ (Announcement campaigns) เป็นลักษณะของการ ประกาศโฆษณาโครงการรณรงค์เรื่องการป้องกันภัยจากสื่ออินเทอร์เน็ต สอดแทรกในช่วงต่างๆ ระหว่างรายการ เพื่อให้นักศึกษาได้เห็นข้อมูลอย่างรวดเร็ว สั้นๆ แต่จดจำได้ แม่นยำจากการดูโฆษณาที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต เพราะการโฆษณาใช้เวลาในการรับชมไม่นานนัก แต่ได้สาระข้อคิดแบบฉับพลัน สิ่งสำคัญคือ ต้องผลิตชิ้นงานโฆษณาออกมาให้เฉียบคมและสามารถทำให้นักศึกษาสนใจและจดจำได้

สื่ออินเทอร์เน็ต มีข้อดีด้านการเป็นช่องทางการสื่อสารที่สะดวก รวดเร็ว ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการให้ความรู้และทักษะกับนักศึกษาในเรื่องนี้ เพราะสามารถตอบสนองความต้องการสารสนเทศของผู้รับสารได้อย่างเต็มที่หลายลักษณะ มีวิธีการค้นหาข้อมูลที่ต้องการแบบง่ายตาย ส่งผลให้เกิดความสำเร็จในงานเผยแพร่และรวบรวมข้อมูลข่าวสารได้มากกว่า มีอิสระจากข้อจำกัดด้านเวลา (Freedom from Scheduling) มีอิสระจากข้อจำกัดด้านพรมแดน (Freedom from Geographical Boundaries) มีอิสระจากข้อจำกัดด้านขนาด (Freedom to Scale) มีอิสระจากข้อจำกัดด้านรูปแบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของกิตติภณ เพ็ชรสว่าง (2549) ที่ผลการศึกษาพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่ 95.8% ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากเว็บไซต์ต่างๆ รองลงไปคือเพื่อดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ที่ต้องการ เพื่อคุยกับผู้อื่นทางห้องสนทนา เพื่ออ่านและแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ดต่างๆ นอกจากนั้นยังพบข้อมูลอีกว่าสื่ออินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกฟังเพลง ชมภาพยนตร์ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้า และมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ ประการสำคัญ คือ นักศึกษายอมรับว่าการเปิดรับสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตเหมือนเป็นกิจวัตรประจำวันอย่างหนึ่งที่จำเป็นต้องกระทำ เพราะเป็นแหล่งที่สำคัญในการค้นหาข้อมูล ดังนั้นเมื่อพิจารณาในด้านคุณลักษณะและข้อดีต่างๆ ของสื่ออินเทอร์เน็ตแล้ว จึงเห็นได้ว่าสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่มีความสะดวกและมีประสิทธิภาพในการชี้แนะบอกสอนเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตกับกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยต้องชี้แนะบอกสอนให้นักศึกษามีความตระหนักถึงการเข้าถึง การเข้าใจ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ การประเมินคุณค่าและการนำสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตไปใช้ประโยชน์ว่าควรต้องพิจารณาสารสนเทศที่ดีตามคุณลักษณะดังนี้ (Alter 1996; รัถพร ชังธาดา 2541; ประภาวดี สืบสนธิ์ 2543; จิตติมา เทียมบุญประเสริฐ 2544) คือ มีความถูกต้อง (Accurate) เข้าถึงได้ง่าย (Accessible) ชัดเจน (Clarity) มีความสมบูรณ์ (Complete) กระชับรัดกุม (Conciseness) มีความยืดหยุ่น (Flexible) น่าเชื่อถือ (Reliable) ใช้ง่าย (Simple) ไม่สลับซับซ้อน ทันเวลา (Just in time) ทันสมัย (Up to date) สามารถพิสูจน์ได้ (Verifiable) ว่ามีความถูกต้อง

โดยแนวทางในการใช้ทั้งวิทยุ ทีวี อินเทอร์เน็ต เข้ามาเป็นช่องทางการสื่อสารในการกิจครั้งนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของนักวิชาการด้านสื่อศึกษาจากประเทศสหรัฐอเมริกา แคนาดา อังกฤษ ออสเตรเลีย ฯลฯ ที่ให้ความสำคัญกับเรื่องการสร้างความรู้และเสริมทักษะให้นักศึกษา ด้วยการสร้างรูปแบบการเรียนรู้เรื่องนี้สอดแทรกแปรรูปหรือแฝงอยู่ในการกระจายเสียง การใช้ภาพและเสียง เกมจากคอมพิวเตอร์จากอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมทั้งสื่ออื่นๆ ทุกรูปแบบ การนำ

แนวความคิดสำคัญของทั้งสื่อเก่าและสื่อใหม่เข้ามาผนวกหลอมรวมกัน เพื่อสร้างเป็นหลักสูตรและเป็นการเชื่อมโยงวัฒนธรรมให้เป็นไปในแนวทางใหม่ เป็นการค้นหาแก่นแท้เพื่อให้ทุกอย่างลงตัวไปด้วยกันได้ เพื่อสร้างทักษะในการคิดวิเคราะห์ เพราะมีความเชื่อว่าทักษะด้านนี้จะช่วยให้นักศึกษามีความรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างยั่งยืน

3.3 ครู/อาจารย์/เพื่อน

การใช้ครู/อาจารย์/เพื่อน เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อการชี้แนะบอกสอนสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตในวิชาที่เกี่ยวข้อง โดยใช้สื่อการสอนทั้งที่เป็นเครื่องมือ อุปกรณ์และใช้เพื่อนของนักศึกษาเองเป็นตัวเชื่อมต่อการส่งผ่านความรู้หรือร่วมกันระดมสมองในการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักศึกษาให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้และทำให้เกิดความเข้าใจและจดจำได้ดีขึ้นอย่างรวดเร็ว แนวคิดของการเลือกใช้สื่อการเรียนการสอน คือ มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละองค์ประกอบในบทเรียน สื่อที่นำมาใช้ต้องสามารถช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งเป้าหมายไว้ มีความเหมาะสมกับระดับชั้นและพื้นฐานความรู้ของนักศึกษา มีขนาดและวิธีการนำเสนอเรื่องราวที่เหมาะสมกับจำนวนผู้เรียน พิจารณาการใช้สื่อสำหรับรายบุคคล เป็นกลุ่มย่อย หรือเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มใหญ่หรือใช้ประกอบการสอนทั้งชั้นเรียน เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อมีส่วนร่วมครอบคลุมถึงการช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ต การตอบสนองด้วยการตอบคำถาม การอภิปรายร่วมกัน การขยายฐานความคิดให้หลากหลาย โดยสุดท้ายต้องหาข้อสรุปร่วมกัน ผู้ส่งสารหรือผู้สอนต้องฝึกการใช้สื่อเพื่อให้ความรู้ความเข้าใจและมีทักษะในการใช้สื่อเพื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระของสื่อ ด้านวิธีการสอน ใช้การบรรยาย (Lecture) โดยการพูด บอก เล่า อธิบาย สิ่งที่ต้องการสอนแล้วประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา ข้อดี คือ ใช้กับผู้เรียนจำนวนมาก สะดวกไม่ยุ่งยาก สามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระได้มาก ข้อจำกัด คือ นักศึกษาอาจมีบทบาทน้อย จึงอาจทำให้ขาดความสนใจรับฟังจนครบสมบูรณ์ ดังนั้นผู้บรรยายควรเปิดโอกาสให้สอบถามพูดคุย เพื่อให้นักศึกษารู้สึกว่าได้รับการตอบสนองความต้องการ เพราะแต่ละคนจะมีความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านพื้นฐานความรู้และทักษะที่ต้องใช้เวลาพร้อมทั้งวิธีการในการเรียนรู้ที่ไม่เหมือนกัน โดยใช้แนวคิดจากหลักการความรู้พื้นฐาน 4 ประการ สำหรับการสอนนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้แก่ 1) การรู้เท่าทันสื่อเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องไม่ใช่ชุดหรือสูตรสำเร็จ จึงต้องใช้วิธีการต่อยอด อย่างสม่ำเสมอ 2) การรู้เท่าทันสื่อเป็นการฝึกฝนและพัฒนาทักษะให้นักศึกษาไม่รับสื่อด้วยท่าทีแบบยอมรับ (Passive) แต่จะตั้งข้อสงสัยในสิ่งที่เห็น ถือเป็นหัวใจสำคัญอีกประการหนึ่งที่ต้องบอกสอน 3) การรู้เท่าทันสื่อมีหลายมิติ คือ มิติด้านการรับรู้และความเข้าใจ (Cognitive) ตั้งแต่ขั้นง่ายที่สุดไปถึงเรื่องที่ซับซ้อน มิติด้านอารมณ์ (Emotional) ที่ผู้สร้างต้องการสร้างอารมณ์หรือความรู้สึกต่างๆ ขึ้นในสื่อ มิติด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) คือ ความเพลิดเพลินในเนื้อหาของสื่อ มิติด้านศีลธรรมหรือค่านิยม (Moral) คือ ความสามารถตระหนักถึงรูปแบบค่านิยมต่างๆ ที่ส่งผ่านมาทางสื่อ รวมทั้งการใช้แนวคิดด้านพฤติกรรมพุทธิปัญญา (Cognitive Domain) คือ ชี้แนะบอกสอนนักศึกษาด้านการพัฒนาความสามารถและทักษะทางด้านสติปัญญาของนักศึกษา ด้วยการใช้วิจารณ์ญาณเพื่อประกอบการตัดสินใจ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ และ สวิง สุวรรณ 2536) โดยใช้ความรู้ (Knowledge) เป็นพฤติกรรมขั้นต้น ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความ ความหมายข้อเท็จจริง

ทฤษฎี กฎ โครงสร้าง วิธีแก้ปัญหา เป็นต้นความเข้าใจ (Comprehension) ด้วยความสามารถเขียนบรรยายเกี่ยวกับข่าวสารที่รับรู้มา โดยใช้คำพูดของตนเองแต่ความหมายยังเหมือนเดิม การให้ความหมาย (Interpretation) เป็นความคิดเห็นหรือข้อสรุปตามที่นักศึกษาเข้าใจ การคาดคะเน (Extrapolation) ตั้งความคาดหมายว่าจะอะไรจะเกิดขึ้น ซึ่งจะเกิดจากความเข้าใจสภาพการณ์และแนวโน้มที่อธิบายไว้ในข้อมูลข่าวสารนั้นๆ การประยุกต์หรือการนำความรู้ไปใช้ (Application) เพื่อใช้แก้ปัญหา ชี้แนะบอกสอนนักศึกษาด้านการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการแยกแยะข้อเท็จจริง (Facts) ออกจากข้อสมมติฐาน (Hypothesis) เป็นความสามารถในการแยกส่วนประกอบย่อยๆ ของส่วนรวมออกเป็นส่วนๆ เพื่อให้เข้าใจส่วนรวมได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ชี้แนะบอกสอนนักศึกษาด้านการสังเคราะห์ (Synthesis) คือ ความสามารถในการนำเอาส่วนประกอบย่อยๆ หลายๆ ส่วนมารวมกันเข้าเป็นส่วนรวมที่มีโครงสร้างที่แน่ชัด โดยการนำเอาประสบการณ์เก่ามารวมกับประสบการณ์ใหม่ แล้วสร้างเป็นแบบแผนหรือให้เป็นไปอย่างมีระเบียบแบบ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตัวผู้เรียน ชี้แนะบอกสอนนักศึกษาด้านการประเมินผล (Evaluation) ด้วยการใช้เกณฑ์หรือมาตรฐานอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นส่วนประกอบในการประเมินผล เป็นตัวเชื่อมสำคัญด้านพฤติกรรมพุทธิปัญญากับพฤติกรรมด้านทัศนคติ ค่านิยม ความรู้สึกความชอบ (Affective Domain) ที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ ความรู้สึก ทำที่ ความชอบ ไม่ชอบ การให้คุณค่า การปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงค่านิยมที่ยึดถืออยู่ โดยการให้นักศึกษาเรียนรู้ขั้นตอนต่างๆ ดังนี้คือ (เชิดชัย โชติสุทธิ์ 2543) ชี้แนะบอกสอนนักศึกษาด้านการรับหรือการใส่ใจ (Receiving or Attending) เกิดความตระหนัก (Awareness) ชี้แนะบอกสอนนักศึกษาด้านการตอบสนอง (Responding) ในขั้นนี้นักศึกษาเกิดความสนใจอย่างแท้จริง จึงยินยอมในการตอบสนอง (Acquiescence in responding) เป็นสภาวะทางอารมณ์ของนักศึกษา แสดงออกมาเป็นความพอใจความสนุกสนาน การเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ เป็นต้น ชี้แนะบอกสอนนักศึกษาด้านการให้ค่า (Valuing) หมายถึง สิ่งนั้นหรือสภาวะการณ์นั้นมีคุณค่าต่อตัวนักศึกษา อันเกิดจากประสบการณ์และการประเมินค่าของตัวเอง ชี้แนะบอกสอนนักศึกษาด้านการจัดกลุ่ม (Organization) เมื่อนักศึกษาเกิดค่านิยมต่างๆ ขึ้นแล้ว จึงมีความจำเป็นที่จะต้องจัดระบบของค่านิยมต่างๆ ให้เข้ากลุ่มและได้ค่านิยมใหม่สำหรับตัวเองขึ้นมา ชี้แนะบอกสอนนักศึกษาด้านการแสดงลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ (Characterization by a value or value complex) เป็นการจัดลำดับค่านิยมของตนเอง จากดีมากที่สุดถึงด้อยที่สุด ค่านิยมเหล่านี้จะเป็นตัวควบคุมพฤติกรรมของนักศึกษา เชื่อกันว่าบุคคลจะแสดงพฤติกรรมต่างๆ โดยมีผลจากค่านิยมที่บุคคลเหล่านั้นมีหรือรับเอาไว้ ซึ่งทั้งหมดนี้จะต้องมีการเรียนรู้และฝึกฝนให้นักศึกษารู้เท่าทันโดยใช้ทั้งครู อาจารย์ และเพื่อนช่วยกันดำเนินการฝึกนี้

องค์ประกอบที่ 3 Use / Communicate ประกอบด้วย

- 1) การใช้ประโยชน์จากสื่อและสารสนเทศที่ต้องการอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
- 2) การมีสุนทรียศาสตร์และค่านิยม
- 3) การเข้าใจกระบวนการผลิตและการสร้างสรรค์
- 4) การมีส่วนร่วม

ตารางที่ 5.5 ข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากองค์ประกอบที่ 3

องค์ประกอบที่ 3	1) การใช้ประโยชน์จากสื่อและสารสนเทศที่ต้องการ
Use / Communicate	อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
	2) การมีสุนทรียศาสตร์และค่านิยม
	3) การเข้าใจกระบวนการผลิตและการสร้างสรรค์
	4) การมีส่วนร่วม
ข้อเสนอการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี	
1. รูปแบบการสื่อสาร	1.1 การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม
	1.2 การสื่อสารสาธารณะ
	1.3 การสื่อสารมวลชน
2. กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาร	2.1 บทบาทสมมติ/เรื่องเล่า
	2.2 กรณีศึกษาจริง
	2.3 คลิปวิดีโอ
3. สื่อที่ใช้	3.1 ครู/อาจารย์
	3.2 หนังสือพิมพ์
	3.3 ฟรีทีวี/โทรศัพท์มือถือ/ยูทูบ

1. รูปแบบการสื่อสาร ที่นำมาใช้ในองค์ประกอบที่ 3 สรุปจากผลการศึกษาพบว่า มีดังนี้
 - 1.1 การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม
 - 1.2 การสื่อสารสาธารณะ
 - 1.3 การสื่อสารมวลชน
 โดยมีแนวทางการดำเนินการ ดังนี้คือ

1.1 การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participatory Communication)

ข้อดีของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม คือ จะเป็นการกระทำความร่วมมือกันของบุคคลในการพัฒนาตนเองและผู้อื่น เช่น การมีส่วนร่วมที่มีเป้าประสงค์ให้นักศึกษาทำกิจกรรมร่วมกัน เกิดความเชื่อมั่นในตนเองและมีความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจนทำให้เกิดการพึ่งตนเองได้ในที่สุด เป็นการรวมกลุ่มของบุคคลที่มีความสามารถและมีศักยภาพในกระบวนการแก้ไขปัญหาและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยกัน อันจะทำให้ได้รับประโยชน์อย่างถาวรและยั่งยืน การมีส่วนร่วมของกลุ่มนักศึกษาจะช่วยยึดโยงและเชื่อมสายใยระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารในด้านต่างๆ ไว้ได้ร่วมกัน เช่น ความตั้งใจ ความใส่ใจ ความมุ่งมั่นที่จะช่วยกันทำภารกิจต่างๆ ให้ประสบความสำเร็จด้วยกัน ดังนั้น การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของนักศึกษาในการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต จึงสามารถอยู่ในฐานะต่างๆ ดังนี้ 1) นักศึกษามีส่วนร่วมในฐานะผู้รับสาร ได้แก่ การเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ หรือภารกิจอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้และทักษะด้านนี้ 2) นักศึกษามี

ส่วนร่วมในฐานะผู้ส่งสาร โดยเข้าร่วมในขั้นตอนการผลิต ตั้งแต่เลือกประเด็นหัวข้อ หาข้อมูล เขียนบท และคัดเลือกตัวแสดง ขั้นตอนการผลิต ได้แก่ การจัดเตรียมสถานที่ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการถ่ายทำ เป็นผู้แสดง พิธีกรหลักและพิธีกรภาคสนาม รวมทั้งขั้นตอนหลังการผลิต นักศึกษาเข้าไปร่วมดำเนินการประเมินผล สรุปผล และรายงานผลการเรียนรู้ 3) นักศึกษาเข้าไปมีส่วนร่วมในระดับบริหารงาน เช่น เปิดโอกาสในการคิดวางแผนนโยบายเพื่อนำไปสู่การสร้างความรู้และเสริมทักษะในเรื่องนี้ ซึ่งถือว่าเป็นระดับสูงสุดของการมีส่วนร่วม

เนื่องจากกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นจะเกี่ยวข้องกับบุคคลทั้งในแง่ของการรับรู้ การตีความหมาย การทำความเข้าใจและการแสดงพฤติกรรม ทั้งยังมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของบุคคลด้วย ดังนั้นการสื่อสารจึงเป็นหนทางที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน (Share meaning) ของบุคคล โดยที่ต่างฝ่ายต่างมีประสบการณ์ (Experiences) มีทัศนคติ (Attitude) และมีอารมณ์ (Emotions) ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่แตกต่างกันไป จากธรรมชาติลักษณะของกระบวนการสื่อสารดังกล่าว ทำให้พิจารณาได้ว่าเป็นกระบวนการที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา (Dynamic process) เป็นการแลกเปลี่ยนกันและกันของผู้ส่งสารและผู้รับสาร (Transaction) ไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่แน่นอนตายตัว เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องและขึ้นอยู่กับบุคคลทั้งในแง่ของการกระทำและความหมายที่จะเกิดขึ้น เป็นกระบวนการในการส่ง รับสัญลักษณ์ที่ต้องการให้เกิดการมีส่วนร่วมในรหัสหรือข้อความหรือความหมายต่างๆ โดยภารกิจที่วางเป้าหมายไว้ในครั้งนี้ คือ พยายามใช้รูปแบบการสื่อสารนี้เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้และทักษะที่เกี่ยวกับองค์ประกอบที่ 3 คือ การใช้ประโยชน์จากสื่อและสารสนเทศที่ต้องการอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ การมีสุนทรียศาสตร์และค่านิยม การเข้าใจกระบวนการผลิตและการสร้างสรรค์ รวมทั้งการมีส่วนร่วม อันจะก่อให้เกิดประโยชน์สำหรับการสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตที่ขยายวงกว้างออกไปยังกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั่วประเทศ

1.2 การสื่อสารสาธารณะ (Public Communication)

ข้อดีของการสื่อสารสาธารณะ คือ เป็นการสื่อสารที่ลึก เพราะจะต้องคิดว่าสื่อสารกับใคร เรื่องอะไร สำคัญคืออะไร ต้องการให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจใหม่ว่าอย่างไร และคาดหวังว่า จะเกิดการเปลี่ยนแปลงตามอย่างไร ดังนั้นผลของการสื่อสารสาธารณะจะอยู่ที่ระดับสร้างความเข้าใจและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรม ความเชื่อ ทัศนคติ หรือค่านิยม ดังนั้นการสื่อสารสาธารณะ เป็นการสื่อสารกับกลุ่มคนหมู่มาก ทั้งที่รู้จักและไม่รู้จักในคราวเดียวกัน ในรูปแบบต่างๆ เช่น การจัดประชุม อบรม สัมมนา การแสดง การผลิตแผ่นพับ ใบปลิว คลิปวิดีโอ หนังสือ หรือแม้กระทั่งการกระจายข้อมูลผ่านช่องทางเว็บไซต์ต่างๆ หรือโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Twitter, Youtube เป็นต้น ขอเพียงมีเนื้อหาที่ตรงประเด็น น่าสนใจและสามารถโน้มน้าวจิตใจให้กลุ่มนักศึกษาให้สนใจหันมาดู มาชม มาฟัง มาอ่านได้ ทั้งนี้เพื่อมุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงการพัฒนาที่ดีมากยิ่งขึ้นในด้านความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต

การใช้การสื่อสารสาธารณะนี้ จะมีเทคนิควิธีการที่แตกต่างกันในรายละเอียด โดยต้องอาศัยผู้ชำนาญการผู้เชี่ยวชาญหรือมืออาชีพในการผลิตเนื้อหาสาระไปยังกลุ่มนักศึกษา เพราะต้องนำเสนออย่างน่าสนใจ น่าติดตามและสอดแทรกความรู้เรื่องนี้เข้าไปอย่างแนบเนียน ทั้งนี้สิ่งที่อาจเป็นอุปสรรคสำหรับการสื่อสารสาธารณะ คือ ผู้ส่งสารขาดทักษะในการสื่อสารที่ดี เช่น ใช้ภาษาที่ยาก

แก่การเข้าใจ หรือไม่เหมาะสมแก่ผู้รับ ข้อมูลข่าวสารมากเกินไป ได้ข่าวสารไม่ครบสมบูรณ์ ทำให้สื่อความหมายผิดๆ ข้อมูลที่ส่งไปผ่านหลายขั้นตอน เลือกใช้เครื่องมือในการส่งข้อมูลข่าวสารไม่เหมาะสม รับเร่งด่วนสรุปข่าวสารเร็วเกินไป ขาดการไตร่ตรอง ผู้รับข้อมูลข่าวสารไม่ทบทวนหรือไม่สอบถามให้เข้าใจเมื่อสงสัย อารมณ์ของผู้รับสารหรือผู้ส่งสารอยู่ในสภาพไม่ปกติ ผู้ส่งสารหรือผู้รับสารมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง ไม่รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น เหล่านี้คือสิ่งที่ต้องระมัดระวัง

1.3 การสื่อสารมวลชน (Mass Communication)

ข้อดีของการสื่อสารมวลชน คือ เป็นการสื่อสารที่มุ่งไปยังผู้รับจำนวนมาก มีการถ่ายทอดสารอย่างเปิดเผยส่วนใหญ่จะกำหนดเวลาให้ถึงกลุ่มผู้รับพร้อมๆ กัน ข่าวสารจากสื่อมวลชนที่ปรากฏ ได้แก่ ข่าวสารในหน้าหนังสือพิมพ์ รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ เป็นผลจากการระดมสมองเพื่อการผลิตจากทีมงาน ซึ่งจะต้องผ่านกระบวนการการเลือกสรรข่าวสาร การตัดสินใจในเรื่องรูปแบบ และวิธีการในการนำเสนอเป็นลำดับขั้นตอนก่อนที่ข่าวสารจะถึงมือผู้รับสาร ฉะนั้นเนื้อหาของสารที่เผยแพร่ออกไปจึงกว้างขวางเพื่อให้ประชาชนทั่วไปได้รับรู้และเผยแพร่ออกไปอย่างแพร่หลายรวดเร็ว สามารถไปถึงผู้รับสารจำนวนมากได้ในระยะเวลาใกล้เคียงกันหรือแม้แต่ในเวลาเดียวกัน ดังนั้นในภารกิจนี้จึงต้องใช้รูปแบบการสื่อสารที่เป็นสื่อสารมวลชนผ่านสื่อมวลชน เพื่อการรณรงค์สร้างความรู้และเสริมทักษะเกี่ยวกับองค์ประกอบที่ 3 ไปยังกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั่วประเทศ

2. กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระ ที่นำมาใช้ในองค์ประกอบที่ 3 สรุปจากผลการศึกษาพบว่า มีดังนี้

- 2.1 บทบาทสมมติ/เรื่องเล่า
 - 2.2 กรณีศึกษาจริง
 - 2.3 คลิปวิดีโอ
- โดยมีแนวทางการดำเนินงาน ดังนี้คือ

2.1 บทบาทสมมติ/เรื่องเล่า

การใช้บทบาทสมมติ (Role Play) และเรื่องเล่า (Story Telling) เพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะนั้นนอกจากจะมีความสนุกสนานและผ่อนคลายอารมณ์แล้ว ยังช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการฟัง การพูด รวมทั้งการกล้าแสดงออก การคิดและจินตนาการที่กว้างไกล รวมถึงการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับนักศึกษาจากการดูบทบาทสมมติและ/หรือฟังนิทานที่มีเนื้อหาตามแนวคิดของทฤษฎีสุขนิยม (Hedonism Theory) ที่เชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์เกิดจากความต้องการ 2 อย่าง คือ 1) ความต้องการทางกาย เช่น ความหิว ความต้องการทางเพศ 2) ความต้องการทางจิต อารมณ์ และจิตวิญญาณ ได้แก่ ความกลัว ความรัก ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการมีศักดิ์ศรี อีกทั้งการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมที่ดั่งมาจากการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครต่างๆ ในบทบาทสมมติหรือนิทานเรื่องนั้นๆ เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้นักศึกษาสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงและแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตพบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย

เพื่อให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ข้อดี คือ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจ ความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง ช่วยให้ความเข้าใจและเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของตน ช่วยพัฒนาทักษะในการเผชิญสถานการณ์ตัดสินใจและแก้ปัญหา เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการเรียนมากและได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ดังนั้นหากผู้สอนสามารถจัดประสบการณ์ในการเล่นบทบาทสมมุติของนักศึกษาให้กลายเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ด้วย จะนับได้ว่าผู้สอนช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้และพัฒนาด้วยตัวของเขาเอง ซึ่งเกี่ยวข้องกับการทำให้นักศึกษายอมรับในนวัตกรรมต่างๆ เพราะกระบวนการตัดสินใจยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรม (Innovation Decision Process) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน (ดิเรก ฤกษ์ห่วย 2529) คือ 1) ขั้นความรู้ (Knowledge) เป็นขั้นให้รับทราบและสร้างความเข้าใจ 2) ขั้นชักชวนหรือสนใจ (Interest) เป็นขั้นการสร้างทัศนคติที่ดีต่อนวัตกรรมนั้นๆ 3) ขั้นตัดสินใจ (Decision) เป็นขั้นเข้าไปเกี่ยวข้องในกิจกรรมต่างๆ เพื่อการตัดสินใจที่จะยอมรับนวัตกรรม 4) ขั้นยืนยัน (Confirmation) เป็นขั้นแสวงหาแรงเสริม (Reinforcement) เพื่อยอมรับการใช้นวัตกรรมต่อไป ซึ่งผู้ส่งสารต่างๆ ต้องช่วยดำเนินการในขั้นนี้อย่างน่าเชื่อถือที่จะช่วยให้ความรู้และเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้ โดยการทำให้นักศึกษายอมรับและนำไปใช้ในที่สุด

ด้าน “เรื่องเล่า” จะใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ช่วยเสริมให้นักศึกษาเกิดความรู้และมีความเข้าใจในประเด็นที่ต้องการให้เกิดความตระหนักและความระมัดระวังตัวจากภัยของสื่ออินเทอร์เน็ต โดยเป็นการสื่อสารแบบสบายๆ ไม่เคร่งเครียดและไม่วิชาการจนเกินไป จะทำให้นักศึกษาได้พักผ่อนแต่จะจดจำเนื้อหาสาระของนิทานได้เป็นอย่างดี โดยพิจารณาจากผลลัพธ์ท้ายสุดในการใช้นิทานเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ช่วยกระตุ้นสมอง กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ภาษา และอารมณ์ เพราะในนิทานจะต้องมีคำถามและมีคำตอบเสมอ ที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ เรื่องเล่าเป็นการสร้างความใกล้ชิดและความผูกพันระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร นักวิชาการทั่วโลกต่างตระหนักว่า เรื่องเล่า คืออาหารสมองที่สำคัญของนักศึกษาอีกประการหนึ่งด้วย เพราะเป็นเรื่องเล่าที่ถ่ายทอดความคิด ความเชื่อ ประเพณี วัฒนธรรมตลอดจนคุณธรรม จริยธรรม อันเป็นกลวิธีการปลูกฝังความรู้สึกนึกคิดและแนวปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสม สิ่งที่ได้จากการฟังเรื่องเล่า คือ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้รับความรู้แนวคิดแนวปฏิบัติ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องหรือป้องกันปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการสอดแทรกเนื้อหาสาระของนิทานที่มีข้อมูลด้านการให้ความรู้และช่วยเสริมสร้างทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีเข้าไปด้วย

2.2 กรณีศึกษาจริง

การใช้กรณีศึกษา (Case Study) เป็นเครื่องมือสื่อสาร มีข้อดี คือ ใช้ลักษณะของกรณีศึกษาที่เป็นปัญหาท้าทายให้นักศึกษาได้คิดแก้ปัญหาก่อนที่จะลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งการนำกรณีศึกษาเข้ามาใช้จัดเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียกว่า Problem-based Learning (PBL) เป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เป็นผลมาจากการแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้ที่ผู้เรียนทำการสืบค้นเอง ซึ่งการสอนโดยใช้กรณีศึกษานั้นจะช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้ศาสตร์ในบริบทของสิ่งต่างๆ หรือสภาพแวดล้อมที่นักศึกษาารู้แล้ว ทำให้ง่ายต่อการเชื่อมโยงแนวคิด หลักการที่เป็นนามธรรมกับสิ่งต่างๆ ที่นักศึกษาเคยรู้ เคยเห็นและเคยใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นจึงเป็นที่ยอมรับว่ากรณีศึกษา

ทำให้การเรียนรู้ของนักศึกษาเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะการมีส่วนร่วม ซึ่งสอดคล้องกับการสร้างความรู้ ความสามารถและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเป็นไปตามปฏิญญาว่าด้วยการจัดการศึกษาของ UNESCO ข้อเสนอเพื่อใช้ในการสร้างความรู้และเสริมทักษะเรื่องนี้ โดยอาศัยเรื่องราวจากกรณีศึกษาจริงที่เกิดขึ้น เป็นวิธีการที่ผู้ส่งสารใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยให้ศึกษาจากเรื่องราวสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเป็นความจริงในสังคม เช่น กรณีข่าวการหลอกลวงหญิงสาวไปกระทำชำเราตบทรัพย์ เพราะรู้จักกันทางโซเชียลมีเดียและฝ่ายชายหลอกนัดให้ไปพบกัน เป็นการหาคำตอบในประเด็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องจริงที่ยกมาถกเถียงกัน จนสามารถนำคำตอบและเหตุผลที่มาของคำตอบนั้นมาใช้เป็นข้อมูลในการนำไปรวบรวมเป็นความรู้เอาไว้ ทั้งนี้ก็เพื่อให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ข้อดี คือ ช่วยให้ผู้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดแก้ปัญหา ช่วยให้มุมมองที่กว้างขึ้น ได้เผชิญปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริงและได้ฝึกแก้ปัญหาโดยไม่ต้องเสี่ยงกับผลที่จะเกิดขึ้นด้วยตนเอง ช่วยให้เกิดความพร้อมที่จะแก้ปัญหาเมื่อต้องเผชิญหน้ากับปัญหานั้นในสถานการณ์จริง ทุกคนจะมีส่วนร่วมในการเรียนสูง เป็นการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้จากกันและกัน โดยจะให้ผลดีมากสำหรับกลุ่มผู้เรียนที่มีความรู้และประสบการณ์หลากหลายสาขา

2.3 คลิปวิดีโอ

การใช้คลิปวิดีโอเป็นเครื่องมือสื่อสาร โดยการเผยแพร่ในสื่อหลากหลายรูปแบบรวมทั้งยูทูบ (YouTube) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ที่มีการให้บริการฟรีไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งเป็นข้อดีของการนำมาใช้ในการศึกษาและจัดการเรียนการสอนสำหรับทั้งผู้สอนและผู้เรียนอีกด้วย เพราะเข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมาก ถือว่าเป็นเครื่องมืออีกประเภทหนึ่งที่สามารถทำให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยผู้สอนนำคลิปวิดีโอที่ทำการอัดเนื้อหาสาระที่ต้องการสอนไว้แล้ว การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการเรียนการสอน จะทำให้นักศึกษาสนใจและตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น

การใช้คลิปวิดีโอ ในการชี้แนะบอกสอนในประเด็นเกี่ยวกับองค์ประกอบที่ 3 คือ การใช้ประโยชน์จากสื่อและสารสนเทศที่ต้องการอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ การมีสุนทรียศาสตร์และค่านิยม การเข้าใจกระบวนการผลิตและการสร้างสรรค์ รวมทั้งการมีส่วนร่วม อันจะก่อให้เกิดประโยชน์สำหรับการสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตไปยังนักศึกษาระดับปริญญาตรี จะใช้วิธีการนำเสนอเนื้อหาสาระแบบสั้นๆ สนุกสนาน เข้าใจง่ายและได้ประโยชน์ วิธีการนี้ต้องดำเนินการเพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรม的开รับสื่อเพื่อเรียนรู้แบบผลิตเพลินของกลุ่มนักศึกษาในยุคปัจจุบันที่มีความพึงพอใจในการเปิดรับสารสนเทศต่างๆ จากคลิปวิดีโอ การทำงานของคลิปวิดีโอมีหลายประเภทซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้ใช้งาน และสามารถทำการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองเป็นคลิปวิดีโอได้อย่างง่ายเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของแผนงานที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้ โดยทำการผลิตคลิปวิดีโอ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ 3 องค์ประกอบหลัก และเลือกเน้นไปองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง เช่น การนำไปโพสต์ไว้ในเว็บไซต์ในหัวข้อ “บทเรียนจากคลิปวิดีโอ” ได้แก่ การใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในสื่ออินเทอร์เน็ต การมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในโลกดิจิทัล การสร้างทักษะรู้เท่าทันภัยจากสื่ออินเทอร์เน็ต

และเพื่อป้องกันอาชญากรรมอาบแฝง เป็นต้น การดำเนินการเหล่านี้เพื่อช่วยสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

3. สื่อที่ใช้ ในองค์ประกอบที่ 3 สรุปลจากผลการศึกษาพบว่า มีดังนี้

3.1 ครู/อาจารย์

3.2 หนังสือพิมพ์

3.3 ฟรีทีวี/โทรศัพท์มือถือ/ยูทูป

โดยมีแนวทางในการดำเนินงาน ดังนี้คือ

3.1 ครู/อาจารย์

ครู/อาจารย์ เป็นสื่อบุคคลประเภทหนึ่ง โดยใช้วิธีสื่อสารด้วยการสอนแบบนิรนัย (Deduction) เป็นกระบวนการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการช่วยให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎี หรือข้อสรุปในเรื่องที่เรียน แล้วจึงให้ตัวอย่างหลายๆ ตัวอย่าง หรืออาจให้นักศึกษาฝึกนำข้อสรุปนั้นไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆ ที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้มีความเข้าใจข้อสรุปนั้นๆ อย่างลึกซึ้งขึ้น หรือกล่าวได้ว่าเป็นการสอนจากหลักการไปสู่ตัวอย่างย่อยๆ ข้อดี คือ เป็นวิธีที่ช่วยถ่ายทอดเนื้อหาสาระได้อย่างรวดเร็วและไม่ยุ่งยาก นักศึกษามีโอกาสได้ฝึกฝนและนำไปใช้เพื่อช่วยให้นักศึกษาที่มีความสามารถหรือเรียนรู้ได้เร็ว สามารถพัฒนาโดยไม่ต้องรอผู้เรียนที่ช้ากว่า เป็นวิธีสอนที่ครู อาจารย์จำเป็นต้องเตรียมตัวอย่าง สถานการณ์และปัญหาที่หลากหลาย มาให้นักศึกษาได้ฝึกหัดทำเพื่อนำเสนอแนวคิด หลักการ ทฤษฎี หรือข้อสรุปอย่างน่าสนใจและมีความเกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับงานวิจัยของสุพิศ บายคายคม (2550) ที่ผลการศึกษาพบว่า การสร้างทักษะการรู้สารสนเทศให้กับนักศึกษา จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายทั้งด้านอาจารย์ผู้สอน รวมทั้งบรรณารักษ์และผู้บริหารของมหาวิทยาลัย หากผู้เกี่ยวข้องต่างๆ ได้รับทราบถึงความสามารถในการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จะสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบเนื้อหาบทเรียนการรู้สารสนเทศสำหรับนักศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะและความสามารถในการรู้สารสนเทศได้ ประการสำคัญ คือ เพื่อใช้เป็นแนวทางหรือวิธีส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะในการเข้าถึง ประเมิน และใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้คุณภาพของบัณฑิตที่ผลิตออกไปสอดคล้องกับแผนพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของวาลี ชันธวาร์ (2551) ที่มีข้อเสนอแนะจากผลการศึกษาว่า ผู้บริหารมหาวิทยาลัย ต้องส่งเสริมให้มีเวทีการเสวนา การถกเถียง อภิปราย ประเด็นปัญหาในสังคม เพื่อให้นักศึกษาเกิดการตื่นตัวทางความคิด สติปัญญาและสามารถที่จะนำไปประเดิมหรือเรื่องราวในสังคมที่ผ่านสื่อมวลชน วิจารณ์ วิเคราะห์ ด้วยความรู้ ความคิดเห็นที่หลากหลาย เมื่อมีการอภิปรายหรือวิพากษ์ วิจารณ์กันในวงกว้าง ความรู้ต่างๆ ก็จะเกิดขึ้นตามมาซึ่งจะนำไปสู่การรู้เท่าทันสื่อได้ในที่สุดดังนั้นการใช้บุคลากรในสถาบันการศึกษา ได้แก่ ครูอาจารย์จึงถือเป็นเครื่องมือในการสื่อสารในเรื่องนี้ที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งประการหนึ่ง

3.2 หนังสือพิมพ์

การใช้หนังสือพิมพ์ (Newspaper) เป็นเครื่องมือสื่อสาร เพื่อเผยแพร่เนื้อหาสาระเกี่ยวกับการเสริมสร้างความรู้และทักษะเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น เพราะหนังสือพิมพ์เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ (Print Media) ที่ก่อนจะทำการผลิตนั้น จะมีการ

วางแผนเป็นอย่างดีและเรียบร้อยก่อน โดยมีข้อควรดำเนินการ 3 ประการ คือ 1) วางแผนเรื่องวัตถุประสงค์ (Purpose) ที่จะนำเสนอเนื้อหาสาระในแต่ละครั้งให้ชัดเจน 2) ต้องคำนึงถึงผู้อ่าน (Reader) ในที่นี้คือกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี ถ้าสามารถทำให้เกิดความสนใจและจดจำเนื้อหาสาระที่อ่านได้จึงจะถือว่าประสบความสำเร็จ 3) ควรกำหนดรูปแบบ (Format) กำหนดขนาดของหน้า จำนวนหน้า รูปภาพ ประกอบเนื้อหาสาระ เช่น มีรูปการ์ตูน มีรูปสถานที่จริงและอื่นๆ โดยจะต้องพิจารณาปัจจัยทั้งหมดร่วมกัน หนังสือพิมพ์ มีคุณสมบัติที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเผยแพร่และสร้างความรู้เสริมทักษะได้ เพราะเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงประชาชนได้เป็นจำนวนมาก มีระยะเวลาที่กำหนดออกที่แน่นอนเป็นประจำสม่ำเสมอ หนังสือพิมพ์แตกต่างจากสื่อชนิดอื่นๆ ตรงที่เป็นเครื่องเร่งเร้าก่อให้เกิดประชาตยขึ้นในหมู่ประชาชนได้ และขณะเดียวกันจะแสดงออกมาให้เห็นว่าประชาตยของประชาชนสะท้อนออกมาเป็นไปในทิศทางใดอีกด้วย สามารถเสนอข่าวสารต่างๆ หลายด้านผสมผสานกันไปในฉบับเดียวกัน มีทั้งข่าวสารเรื่องราวต่างๆ ที่นักศึกษาและเยาวชนทั่วไปสนใจ เช่น ข่าวบันเทิง ข่าวการศึกษา ข่าวเศรษฐกิจ สังคม ข่าวกีฬา ข่าวอาชญากรรม ข่าวการเมือง เป็นต้น จึงสามารถสร้างความน่าสนใจสำหรับการสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตให้กับนักศึกษาได้

3.3 ฟรีทีวี/โทรศัพท์มือถือ/ยูทูป

การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภท “ฟรีทีวี” ในการสร้างความรู้และเสริมทักษะในเรื่องนี้ เพราะสามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้กว้างไกล ดึงดูดใจผู้รับสารได้ด้วยสีสันที่สวยงาม มีทั้งภาพและเสียง จึงทำให้เข้าใจข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้อย่างค่อนข้างง่าย สามารถอธิบายเรื่องราวสาระต่างๆ ได้ด้วยภาพจริงและภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อดึงดูดใจให้นักศึกษาติดตามดูอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้นักศึกษาได้เห็นสถานการณ์จริงเป็นการสร้างความตระหนักในปัญหาที่เกิดขึ้นจากสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างจริงจัง

“โทรศัพท์มือถือ” (Smartphone) สามารถใช้เป็นเครื่องมือการสื่อสารเรื่องเกี่ยวกับการสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นสื่อที่เข้ากับวิถีชีวิตของนักศึกษาในยุคนี้ทำให้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

“ยูทูป” (Youtube) สามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารที่กลุ่มนักศึกษานิยมเข้าไปเปิดชม เพราะให้ทั้งความเพลิดเพลินและมีเนื้อหาสาระที่ได้รับความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตไปพร้อมๆ กัน สามารถย้อนกลับมาเปิดดูเนื้อหาสาระได้ใหม่ในยูทูปตลอดเวลา รวมทั้งยังสามารถทำความเข้าใจและปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับศึกษาทางสาขาวิชาการต่างๆ ทุกสาขา ดังนั้นจึงสามารถผลิตวิดีโอที่มีเนื้อหาสาระจาก 3 องค์ประกอบหลักเผยแพร่ผ่าน ยูทูป เพื่อการสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต โดยนำเสนอผ่านช่องทางการสื่อสารหรือสื่อที่นักศึกษาระดับปริญญาตรีคุ้นเคยมีความพึงพอใจและเข้าถึงได้ง่าย

โดยสรุปข้อเสนอการสื่อสารในการกิจครั้งนี้ ยังมีปัจจัยสำคัญต่างๆ ที่ต้องให้ความสนใจอันประกอบด้วย การคำนึงถึงความสัมพันธ์ที่มีผลกระทบ (effect) ต่อกันและกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของการสื่อสาร ความต่อเนื่อง (continuous) การเปลี่ยนแปลง (changing) การปรับตัวตลอดเวลา (adaptive) การเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และพฤติกรรมที่แสดงออก

โดยเปิดเผย การถ่ายโอน (transfer and understanding of meaning) ดังนั้น การสื่อสารจะประสบความสำเร็จต่อเมื่อผู้รับสารเกิดความเข้าใจถูกต้อง การสื่อสารเป็นกิจกรรมที่ไม่หยุดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและมีความยุ่งยากสลับซับซ้อน จึงต้องใช้ใน 2 ลักษณะ คือ วัจนะภาษา หรือ ภาษาพูด ภาษาเขียน และอวัจนะภาษา หรือ ภาษากาย ลักษณะท่าทาง อากัปกริยาต่างๆ ลักษณะการสื่อสารสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เหตุผลสำคัญคือ การสื่อสารช่วยให้มีโอกาสที่จะเลือกกระบวนการของการสื่อสารและปัจจัยต่างๆ เพื่อนำไปใช้กับกิจกรรมทางการสื่อสารที่เกิดขึ้นจริง ทั้งนี้เพราะไม่มีรูปแบบการสื่อสารอย่างหนึ่งอย่างใดเพียงชนิดเดียวที่สามารถนำไปใช้กับข้อมูลต่างๆ ทางการสื่อสารได้โดยสมบูรณ์ เพราะการสื่อสารแต่ละรูปแบบย่อมก่อให้เกิดปัญหาแตกต่างกัน เพราะรูปแบบการสื่อสารแต่ละอย่างมักจะมีลักษณะพิเศษที่เป็นของตัวเองในเรื่องเกี่ยวกับช่องทางของการสื่อสารหรือวิธีการส่งข้อมูลข่าวสาร ซึ่งจะสามารถวัดข้อมูลที่ถูกส่งออกไปได้ ดังนั้นจึงต้องมีการจัดระบบการสื่อสารเพื่อลดความผิดพลาดหรืออุปสรรคในการสื่อสาร (มัทธนา สุวรรณ์ 2553) ดังนั้นคือ ต้องติดตามผลและให้ข้อมูลย้อนกลับ (Follow-up and feedback) เป็นกระบวนการสื่อสารแบบ Two-way Communication ต้องใช้การสื่อสารหลายวิธี (Parallel channels and repetition) จะทำให้การสื่อสารถูกต้องมากยิ่งขึ้น ต้องให้ความสนใจกับภาษา (Attention to language) ในการสื่อสารนั้น การเลือกใช้ศัพท์ ระดับของคำ และความหมายของคำ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะลดความผิดพลาดในการสื่อสารได้ ต้องใช้ศูนย์กลางข้อมูล (Information communication and information centers) เพื่อความสะดวกชัดเจนของข้อมูล เช่น ใช้เว็บไซต์ เฉพาะเรื่อง จะทำให้การสื่อสารมีความถูกต้องและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ต้องให้รู้เท่าที่จำเป็น (The exception principle and the need to know) ให้เหมาะสมกับความสามารถรับรู้ในระดับหนึ่ง ระดับใดเท่านั้น ต้องหลีกเลี่ยงอุปสรรคต่างๆ ในการสื่อสาร เพราะเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดอาการขาดสมาธิของนักศึกษาด้วย หากสามารถจัดอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้นไปได้ การสื่อสารย่อมประสบความสำเร็จได้ในที่สุด

การสื่อสารจะประสบผลสำเร็จต้องคำนึงถึงคุณสมบัติของผู้ส่งสารด้วย ได้แก่ ต้องมีความรู้ความสามารถ ต้องมีทักษะในการสื่อสาร มีความเชี่ยวชาญในการพูด การเขียน การแสดง มีจิตวิทยาการสูงใจสูง ต้องมีเจตคติที่ดี เพราะจะช่วยให้เข้าใจซึ่งกันและกันได้ง่ายขึ้น ต้องมีพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่คล้ายกันทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร ทั้งนี้เพราะการพูดหรือการปฏิบัติอย่างหนึ่งในสังคมหนึ่ง อาจแปลความหมายแตกต่างไปจากอีกสังคมหนึ่ง

การเลือกใช้สื่อและเทคนิคการสื่อสาร เพราะสื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสาร สื่อแต่ละอย่างมีคุณสมบัติที่จะก่อให้เกิดการรับรู้แตกต่างกัน เช่น วิद्यุทำให้รับสารได้ด้วยการได้ยิน โทรทัศน์ทำให้รับสารได้ทั้งการเห็นและการได้ยิน สิ่งพิมพ์ทำให้ได้รับสารโดยการเห็น ผู้ส่งสารต้องมีความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือเหล่านั้นเป็นอย่างดี เช่น การใช้สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อคอมพิวเตอร์ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อวีดีโอ สื่อบุคคลและสื่ออื่นๆ รวมทั้งต้องเข้าใจถึงข้อดีข้อจำกัดของเครื่องมือสื่อสารแต่ละอย่างด้วย

สำหรับเทคนิควิธีในการสื่อสาร ได้แก่ การใช้วิธีการนำเสนอซ้ำหลายๆ ครั้ง การแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนสั้นๆ นำเสนอทีละน้อย เพื่อให้ผู้รับสารไม่สับสนและจดจำสาระไม่ได้ การกระตุ้นให้ผู้รับสารให้ใช้ความคิด พิจารณาเหตุผล และหาข้อสรุปด้วยตนเอง การกระตุ้นให้เกิดความสนใจ

ก่อนที่จะนำเสนอเรื่องราวที่เป็นสาระสำคัญ การแสดงเหตุผลหรือข้อเท็จจริงประกอบหลายๆ ด้าน แล้วจึงสรุปเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ การให้ผู้รับสารมีส่วนร่วมหรือแสดงปฏิกิริยาสะท้อนกลับ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังสามารถใช้แนวคิดจากงานวิจัยในต่างประเทศมาประยุกต์เป็นแนวทางในการสื่อสารกับภารกิจครั้งนี้ ดังนี้ คือ การต้องฝึกอบรมครูอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อด้วย (Amy M. Damico 2004; Hong Kong Association of Media Education 2000) เพราะส่วนใหญ่ยังไม่ได้รับการฝึกอบรมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตมาก่อน รวมทั้งเรื่องศิลปะการสอนนักศึกษาซึ่งมีพื้นฐานที่แตกต่างกัน การสอนที่ต้องสร้างการมีส่วนร่วมด้วยกิจกรรมต่างๆ และการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในชั้นเรียน การต้องจัดเตรียมบรรยากาศและสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นและประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของตนเองได้อย่างเต็มที่ โดยชี้แนะบอกสอนเรื่องความเชื่อส่วนบุคคล อุดมคติหรือค่านิยม และประสบการณ์ในการใช้สื่อ ครูอาจารย์ผู้สอนต้องค้นคว้าเพื่อท้าทายความคิดของนักศึกษาว่าพวกเขามีความรู้เท่าทันสื่อมากน้อยแค่ไหน ซึ่งจุดยืนที่สำคัญคือการบูรณาการระหว่างประสบการณ์การรู้เท่าทันสื่อและศิลปะหรือวิธีการสอนของคุณครู รวมทั้งการกำหนดอย่างชัดเจนเพื่อป้องกันความสับสนเกี่ยวกับขอบข่ายของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตว่า ต้องครอบคลุมอะไรบ้าง (Schmidt 2011; Hobbs 1994) รวมทั้งแนวคิดของซารา กาบิ และ มาเรียเอนา ไบอานชีติ (Sara Gabai and Mariaelena Bianchetti 2011) ที่ทำการศึกษาและพบว่า ทุกวันนี้การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ไม่ใช่แค่ “ทางเลือก” เท่านั้น แต่เป็นความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า และความสามารถในการสื่อสารเนื้อหาสาระที่ “ต้องผ่านการเรียนรู้มาก่อน” ของนักเรียนนักศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 โดยนักการศึกษาต้องบูรณาการวิธีการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศลงในหลักสูตรของสถาบันการศึกษาเข้าไปด้วย ฮันส์ ซี สมิทท์ (Hans C. Schmidt 2012) โมฮัมหมัดและคณะ (Muhammad Zaini M Zain, Hanafi Atan & Rozhan M Idrus. (2004) ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรมีการจัดหลักสูตรหรือกระบวนวิชาด้านเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์สื่อมากขึ้นในระดับมหาวิทยาลัย โดยการสร้างทักษะการวิเคราะห์ผ่านการสำรวจ การวินิจฉัยบนพื้นฐานการเรียนรู้ด้วยการตรวจสอบและสอบสวนข้อมูลนั้นๆ จีอง (Jeong 2009) นำเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของกลุ่มเด็กและเยาวชนต่ออิทธิพลของสื่อใหม่ที่เป็นด้านลบ รวมทั้งประเด็นการศึกษาทางสังคม จริยธรรม ศิลปะ โดยใช้กิจกรรมนอกเวลาเรียน ทั้งหมดนี้คือข้อเสนอแนวทางการดำเนินงานเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในประเทศไทยจากการศึกษาครั้งนี้

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะด้านพฤติกรรมการใช้สื่อทั่วไปและสื่ออินเทอร์เน็ต

ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อทั่วไปและการเปิดใช้สื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ต้องบอกสอนชี้แนะให้นักศึกษามีความสามารถในการจัดระเบียบการใช้สื่อโดยทั่วไปและสื่ออินเทอร์เน็ตให้มีความเหมาะสม โดยเฉพาะต้องฝึกหัดให้สามารถใช้วิจารณญาณในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารต่างๆ จากสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างชาญฉลาดถูกต้องเหมาะสม อันจะส่งผลให้มีความถูกต้อง มีความ

รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต ไม่ตกเป็นเหยื่อของอาชญากรที่แอบแฝงอยู่ในสื่ออินเทอร์เน็ต อันจะส่งผลดีต่อการเรียนและสุขภาพของตัวเยาวชนเองและยังส่งผลกระทบทางบวกถึงสังคมและครอบครัว จนถึงระดับชาติได้ในที่สุด รวมทั้งต้องบอกสอนชี้แนะเสริมสร้างให้นักศึกษามีทักษะสำคัญสำหรับการคิดวิเคราะห์ ด้วยการตั้งคำถาม โดยยึดหลักสากลของคำถาม คือ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร เพราะเหตุใด อย่างไร นอกจากนั้นต้องฝึกหัดให้เยาวชนคิดหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล โดยอาศัยคำถามเจาะลึกเข้าไป ใช้คำถามที่บ่งชี้ถึงเหตุและผลกระทบทที่จะเกิดขึ้น ฝึกให้เยาวชนได้ตอบคำถามง่ายๆ ที่ใกล้ตัวนักศึกษา เพราะจะช่วยให้เยาวชนสามารถนำตัวเองไปเชื่อมโยงกับเหตุการณ์เหล่านั้นได้ดี ประการสำคัญ คือ ผู้สอนจะต้องกระตุ้นเยาวชนด้วยคำถามย่อยให้นักศึกษาได้คิดบ่อยๆ จนเป็นนิสัย เป็นคนช่างคิด ช่างถาม ช่างสงสัยก่อน แล้วทักษะการคิดวิเคราะห์จะเกิดขึ้นแก่นักศึกษาได้ในที่สุด โดยประยุกต์การบอกสอนชี้แนะให้สอดคล้องกับ 3 องค์ประกอบหลักเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

3.2 ข้อเสนอแนะด้านความรู้

ต้องสร้างความรู้ให้นักศึกษา มีความสามารถในการเปิดรับสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างชาญฉลาด ใน 3 องค์ประกอบหลัก เนื่องจากความรู้เป็นหนึ่งในขั้นตอนของการเรียนรู้ ความรู้เป็นเรื่องของการจำอะไรได้ ระลึกได้ ด้วยเหตุนี้การจดจำได้จึงถือว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความเข้าใจ การนำความรู้ไปใช้ในการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินผล ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ได้ใช้ความคิดและความสามารถทางสมองมากขึ้นเป็นลำดับ ดังนั้นความรู้ จึงเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างผลผลิตโดยใช้ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น ตรรกะ โดยมีข้อเสนอแนะในด้านสร้างความรู้ให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังนี้ ต้องให้มีความรู้ด้านหลักการและวิธีการคัดเลือกข้อมูลข่าวสารต่างๆ จากสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ต้องให้มีความรู้ในการตั้งข้อสงสัย ตั้งคำถาม จนกลายเป็นความตระหนักถึงในปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา เมื่อเกิดการเสพติดสื่ออินเทอร์เน็ตมากเกินไป ต้องให้มีความรู้ด้านจิตวิเคราะห์กับทุกสิ่งทุกอย่างในสื่ออินเทอร์เน็ต ด้วยแนวคิดไม่เชื่อทุกสิ่งทุกอย่างในสื่ออินเทอร์เน็ต ต้องให้มีความรู้ในการคัดกรอง แยกแยะเพื่อนำข่าวสารข้อมูลสารสนเทศต่างๆ จากสื่ออินเทอร์เน็ตที่จำเป็นและตรงประเด็นนำไปใช้ประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นต่อไป

3.4 ข้อเสนอแนะด้านทักษะ

เน้นเสริมทักษะในการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ในการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน เน้นเสริมทักษะในการพิจารณาข้อมูลข่าวสารต่างๆ ว่ามีความน่าจะเป็นแค่ไหน อย่างไร เน้นเสริมทักษะในการยับยั้งชั่งใจเมื่อพบข้อมูลที่ถูกใจตนเองจากสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดูเสมือนจะเป็นจริงไปหมดทุกอย่าง ดีแสนดีไปหมดทุกอย่าง ต้องมีความรู้ในการคิดวิเคราะห์ว่าข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ที่ตนเองพบเจอนั้นเป็นข้อมูลจริง เป็นเรื่องจริงแค่ไหน มีอะไรแอบแฝงหรือเพียงโฆษณาเกินจริงเพื่อชวนเชื่อให้ต้องมีการจ่ายเงินทองให้องค์กรหรือบุคคลที่นำข้อมูลมาลงโฆษณาในสื่ออินเทอร์เน็ตก่อนหรือเปล่า เน้นเสริมทักษะในการจับประเด็นเพื่อนำข้อมูลข่าวสารที่สำคัญและเป็นประโยชน์ ไปสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติต่อไป

3.5 ข้อเสนอแนะระดับเชิงนโยบาย

โดยเฉพาะนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ได้แก่

- เสนอให้มีการจัดทำแผนแม่บท กำหนดให้สถาบันการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยทุกแห่งทั่วประเทศ จัดให้มีการจัดการเรียนการสอนเป็นโครงการพิเศษฝึกภาคปฏิบัติ เป็นรายวิชาเสริมหรือเป็นรายวิชาพื้นฐานของทุกคณะ

- เสนอให้มีการพัฒนาเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตให้ครบถ้วนในทุกประเด็นจากทั้ง 3 องค์ประกอบหลักจากโครงการศึกษาค้นคว้า โดยเนื้อหาสาระต้อง สนุกและเข้าใจง่าย สามารถสร้างความน่าสนใจในการติดตามเรียนรู้

- เสนอให้มีการผลิตรายการเพื่อรณรงค์ให้ความรู้และเสริมสร้างทักษะใน 3 องค์ประกอบหลักโดยเฉพาะ

ส่วนนโยบายของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้แก่

- เสนอให้มีการกำหนดมาตรการโดยใช้ความเข้มงวดในการกำกับดูแลทั้งในเชิงนโยบายและในด้านการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอต่อการป้องกัน การป้องกันและการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารความเคลื่อนไหวของกระบวนการอาชญากรรมที่แอบแฝงอยู่ในสื่ออินเทอร์เน็ต

- เสนอให้มีการจัดตั้ง “หน่วยงานกลาง” ภายใต้การบริหารงานของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อทำหน้าที่ควบคุมกำกับดูแลเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ส่อไปในทางลบสำหรับนักศึกษาที่ยังถือว่าเป็นเยาวชนอยู่

3.6 ข้อเสนอแนะระดับสถาบันการศึกษา

ในระดับมหาวิทยาลัยทั้งของรัฐและเอกชนทั่วประเทศ ให้มีการจัดรูปแบบการเรียนการสอน ด้วยเนื้อหาวิชาเสริมแบบ Project Based Learning มีลักษณะกิจกรรมโดยรวม คือ การเรียนรู้หรือการสอนเริ่มต้นจากครู (Teacher Instruction) ส่งงานมอบหมายโจทย์เป็นโครงการหรือ โปรเจ็ค (Project) ให้ผู้เรียน ซึ่งถูกจัดแบ่งออกเป็นกลุ่มขนาดเล็กถึงขนาดกลาง จำนวนสมาชิกภายในกลุ่มประมาณ 4 – 6 คน หรือ ไม่เกิน 6 – 8 คน ได้นำโจทย์ที่ได้รับมอบหมายไปประชุมปรึกษาหารือกัน เพื่อระดมสมอง แบ่งภาระหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ เช่น การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลมาสนับสนุน การออกไปสัมภาษณ์บุคคลต่างๆ ที่มีความสำคัญต่อโจทย์ที่ได้รับมาและมีความเกี่ยวข้องกับโครงการที่ทำอยู่ เพื่อนำมาประกอบกันในการตอบโจทย์ที่ได้รับมา เป็นการฝึกปฏิบัติภายในทีม (Team Practice) โดยสมาชิกแต่ละคนจะมีความสามารถที่แตกต่างกัน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน รวมทั้งได้ประเมินการเรียนรู้ของตนเอง (Individual Assessment) ในเรื่องของข้อความรู้หรือทักษะที่ตนเองได้รับในการทำโครงการนั้นๆ จากโจทย์ที่ได้รับมา คะแนนจากการประเมินผู้เรียนแต่ละคนจะรวมเป็นคะแนนของทีม (Team Recognition) ทีมใดที่ได้คะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ถือว่าทำสำเร็จหรือสอบผ่าน

3.7 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการศึกษาและข้อค้นพบต่างๆ ในการศึกษาครั้งนี้ จึงมีข้อเสนอแนะ ดังนี้คือ

- ทำการศึกษาวิจัยในประเด็นเรื่องค่านิยมและการเลียนแบบของนักศึกษาระดับปริญญาตรีจากสื่ออินเทอร์เน็ต

- ทำการศึกษาวิจัยในประเด็นเรื่องปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้ามากขึ้น การเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตต่างง่ายมากขึ้น แต่กลับเกิดผลด้านลบมากมาย

- ทำการศึกษาวิจัยในประเด็นเรื่องการเข้าถึงของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยเฉพาะการเชื่อมต่อข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตทันทีที่รับรู้ข้อมูล

- ทำการศึกษาวิจัยโดยใช้กลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ชั้นวิทยาลัย ปวช. และ ปวส. นักศึกษานอกระบบ หนุ่มสาววัยทำงาน

เพราะข้อมูลที่ได้มา จะเป็นประโยชน์ในการนำไปปรับแก้ไข หรือ เปลี่ยนแปลง วิธีการสื่อสาร วิธีการจัดการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตให้ สอดคล้องกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมความเป็นอยู่ที่ทันต่อเหตุการณ์ในแต่ละทศวรรษ ซึ่งมีการเปลี่ยนผ่าน กลุ่มเป้าหมายในแต่ละรุ่นที่เชื่อว่าจะมีแนวคิด ทศนคติ พฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมือนเดิม เนื่องด้วยเทคโนโลยีและอุปกรณ์ต่างๆ คงต้องมีการพัฒนาต่อไปอีก จึงอาจส่งผลให้พฤติกรรมการใช้ สื่ออินเทอร์เน็ต และการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มเป้าหมายต่างๆ เปลี่ยนแปลงไปเช่นเดียวกัน

