

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกในปัจจุบันชี้ให้เห็นว่าสังคมอนาคตในยุคโลกาภิวัตน์ คงประสบปัญหาใหม่ๆ อีกหลายประการ ผลกระทบที่เห็นเด่นชัดจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเหล่านี้ คือทุกบุคคล ทุกองค์กรทุกระดับต้องเข้าสู่ภาวะที่มีการแข่งขันสูง ความสามารถในการมองอนาคตและการตัดสินใจในปัจจุบันเพื่ออนาคตที่ดีกว่าจึงเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่ง (ประเวศ วะสี, 2541) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจึงนับเป็นส่วนหนึ่งในเทคโนโลยีนำมาสมัยที่มีผลกระทบต่อ การดำรงชีวิตของประชาชน สอดคล้องกับแนวคิดของ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2542) ที่กล่าวถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเทคโนโลยีคือ ความฉับไวของข้อมูล ข่าวสาร และพลวัตของตัวเทคโนโลยีเอง ที่แม้แต่ผู้อยู่ในวงการก็ยังมีปัญหาในการติดตามสถานการณ์ และในสภาวะการณ์ที่โลกมีการติดต่อสื่อสารและส่งผ่านข้อมูลอย่างรวดเร็ว ดังนั้น บุคคลที่มีความรู้และมีความสามารถในการจัดการนำข้อมูลและสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ได้ จะเป็นคนกลุ่มใหม่ที่มีพลังและอำนาจในอนาคตวิทยาการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีความเจริญก้าวหน้าต่อไปอย่างไม่หยุดยั้งซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ ธุรกิจ การเมือง การศึกษา วัฒนธรรม ค่านิยม ความคิดและวิถีชีวิตของคนทั้งด้านบวกและด้านลบ

อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุคสังคมหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ออกมาในรูปแบบของสื่อที่ปรากฏตัวได้ทุกหนทุกแห่ง (สุภาวดี มิตรสมหวัง, 2550) โดยเฉพาะจากเงื่อนไขการเป็นโลกไร้พรมแดนหรือโลกาภิวัตน์ที่ช่วยบีบอัดมิติเชิงพื้นที่ให้ย่นย่อลง ความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยี ก่อให้เกิดสังคมที่ลดการผูกขาดเป็นสังคมที่ถูกครอบงำด้วยสื่อ สอดคล้องกับแนวคิดของ อมรวิรัช นาคทรพรพ และคณะ(2549) ที่กล่าวว่าแนวโน้มการเติบโตของสื่อสะท้อนถึงอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของเด็กในอนาคตด้วย ยิ่งเมื่อบทบาทของสื่อได้กลายเป็นอาวุธใหม่ของการแข่งขันในโลกยุคสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ ก็เท่ากับตอกย้ำความคิดที่ว่าผู้ใดก็ตามที่มีข้อมูลข่าวสารความรู้มาก ผู้นั้นย่อมได้เปรียบ และผู้ใดที่ “ถือครองสื่อ” ผู้นั้นย่อมมีอำนาจ สื่อไม่เพียงแต่มีอำนาจอิทธิพลต่อเด็กแล้ว การเข้าถึงสื่อก็ยังมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในวันนี้ และอาจรวมถึงในวันหน้าด้วย โดยเฉพาะข้อมูลการวิจัยของหลายๆประเทศชี้ให้เห็นว่าความถี่และความถี่ของปัญหาอันเกิดจากผลกระทบของสื่อต่างๆ จะดูรุนแรงขึ้น ซึ่งชี้ให้เห็นความสำคัญและจำเป็นต้องมี

ยุทธศาสตร์การศึกษาในเรื่อง “สื่อศึกษา” หรือการ “รู้ทันสื่อ” สำหรับเด็กและเยาวชน หลากหลาย ปัญหาเสียงที่เด็กเจอจากสื่อ ยกตัวอย่างปัญหาคือ

งานวิจัยจากสหรัฐชี้ให้เห็นว่า วัยรุ่นที่มีความถี่ในการรับสื่อเรื่องเพศสูงในระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 90 มีโอกาสมีเพศสัมพันธ์สูงกว่ากลุ่มที่มีความถี่ในการรับสื่อเรื่องเพศต่ำในระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 10 ถึงสองเท่าตัว การวิเคราะห์รายการทีวีของ Kaiser Family Foundation กลับพบว่า 2 ใน 3 ของรายการบันเทิงมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ อีกทั้งอินเทอร์เน็ตก็ปรากฏเว็บไซต์ในลักษณะของไซเบอร์เชกส์ โดยข้อมูลจากผู้ที่ใช้คอมพิวเตอร์ ” ทั่วโลกมักพบปัญหาเว็บลามกในอินเทอร์เน็ตทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ที่เสนอภาพเกี่ยวกับการแสดงออกทางเพศหรือการมีเพศสัมพันธ์ ดังนั้นปัญหาของสื่อจึงมีประเด็นของการ “เสียงเรื่องเพศ เชกส์ผิดด้วย” อีกทั้งปัญหาสื่อรุนแรง “โหด มันส์ เทียม” งานวิจัยในสหรัฐกว่า 600 ชิ้นในช่วงสามสิบปีที่ผ่านมาที่ศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงในสื่อประเภทต่างๆ โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ที่เข้าถึงเด็กได้มากที่สุด มีความสัมพันธ์สูงต่อการมีทัศนคติที่ก้าวร้าวต่อผู้อื่นหรือต่อต้านสังคม ข้อมูลสถิติยังพบว่าร้อยละ 86 ของอาชญากรทางเพศมีการเสพสื่อลามก หนังสือ/หนังสือโป๊เป็นประจำ ยิ่งไปกว่านั้น จากการศึกษาประวัติของอาชญากรข่มขืนต่อเนื่อง พบว่าเกือบทั้งหมดมีประวัติการเสพสื่อลามกตั้งแต่เด็ก ส่วนในอินเทอร์เน็ตเองพบว่า ความรุนแรงที่ปรากฏในเกมออนไลน์ ที่ต้องมีการแข่งขันต่อสู้หรือไม่ก็เป็นเกมลามกที่มีความรุนแรงหรือช่วยผู้ใช้ความรุนแรงกับตัวละคร ดังผลการรายงานจากประเทศจีนระบุว่า ตั้งแต่ปี 2001 เป็นต้นมา พบว่า 80 เปอร์เซ็นต์ของเกมออนไลน์นำเข้ามีเนื้อหาความรุนแรง

ผลของวิจัยยังพบถึงสภาวะเสี่ยงต่อสุขภาพเสื่อม ในสหรัฐพบว่า โดยเฉลี่ยเด็กอเมริกันจะบริโภคโฆษณามากกว่า 20,000 ชิ้น ต่อปี โดยร้อยละ 60 เป็นโฆษณาอาหารเสริม ลูกอม หรืออาหารที่ไม่ได้เป็นประโยชน์โดยตรงต่อการเจริญเติบโตของเด็ก จากรายงานของผู้เชี่ยวชาญพบว่าในคนเยอรมัน การดูโทรทัศน์มากเกินไปเป็นสาเหตุให้คนเยอรมันเสียชีวิตถึงปีละ 20,000 คนจากโรคอ้วน ความดันโลหิตสูง ระดับคอเลสเตอรอลสูงและโรคเบาหวาน ซึ่งนับวันเด็กกลายเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะมีโอกาสเสียชีวิตก่อนวันอันควร เสี่ยงต่อสมองฝ่อ ผลกระทบของโทรทัศน์ที่มีต่อ “พัฒนาการทางสมองของเด็ก” คือความเสี่ยงอีกประการหนึ่ง ซึ่งมีผลต่อการเจริญเติบโตพัฒนาการของสมอง โดยเฉพาะกระบวนการเรียนรู้ เด็กที่ดูโทรทัศน์มาก ๆ จะขาดการเล่นที่มีส่วนสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก และจากงานวิจัยพบว่าในช่วงที่เด็กอายุ 1-3 ขวบถ้ามีการดูทีวีมากเกินไปจะมีความเสี่ยงสูงที่จะเกิดปัญหาเกี่ยวกับสมาธิในการเรียน ส่วนโทรศัพท์มือถือก็มีงานวิจัยชี้ว่าคลื่นของมือถือมีผลต่อการทำงานของเซลล์สมอง

ความเสี่ยงต่อมาคือ “เสี่ยงต่อการเสพติด” สื่อต่างๆ เป็นช่องทางหนึ่งที่มีส่วนทำให้เด็กคิดว่า การกินเหล้า สูบบุหรี่ ไปจนถึงการใช้สารเสพติดเป็นเรื่องธรรมดาที่พบเห็นโดยทั่วไป อีกทั้งรายการทีวี ภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ที่เป็นที่นิยม กลับพบฉากของการดื่มเหล้า ใช้สารเสพติด และสูบบุหรี่ นอกจากนี้ปัญหาที่ถูกนำมาเทียบเคียงกับการเสพติดคือ เรื่องการติดเกม โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมของเด็กก็นับวันจะมากขึ้น นับตั้งแต่คิดพินันท์ที่มากับสื่อออนไลน์ต่างๆ ผลการวิจัยพบว่า อาการติดเกมออนไลน์จะหลังสารชนิดเดียวกับการติดยาเสพติด หากมีพฤติกรรมเล่นเกมวันละ 3 ชั่วโมงติดต่อกัน 15 สัปดาห์ ประเด็นต่อมานักวิจัยได้ตั้งชื่อว่า เสี่ยงเป็นเหยื่อเจอ “ผู้ร้ายไร้สังกัด อาชญากรไร้ตัวตน” ปัญหาการตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพออนไลน์กำลังกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่ระบาดไปทั่วโลก รายงานเกี่ยวกับอาชญากรรมทางสื่อชี้ให้เห็นว่า ถึงปัญหาการถูกล่อลวงจากมิจฉาชีพ ซึ่งสื่ออินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือที่ดูจะเป็นช่องทางของผู้ร้ายยุคใหม่ ที่บางครั้งปรากฏตัวผ่านการล่อลวงขายสินค้า จัดหางาน นัดหาคู่ หรือชักชวนให้เล่นเกมพนันผ่านเว็บผ่านมือถือ ที่ดูจะเป็นช่องทางของผู้ร้ายยุคใหม่ ซึ่งบางครั้งปรากฏตัวผ่านการล่อลวงขายสินค้า จัดหาคู่ หรือเล่นเกมพนันผ่านเว็บ มือถือ ส่งผลให้ตกเป็นเหยื่อ เป็นผู้ถูกกระทำ

จากปัญหาผลกระทบของสื่อ นั้น ซึ่งหากศึกษาถึงความตื่นตัวในการสอนการรู้เท่าทันสื่อให้กับเยาวชนในต่างประเทศแล้วมีหลายประเทศที่ให้ความสำคัญ จัดตั้งองค์กรและโครงการกิจกรรม ขึ้นมากมาย ทั้งตัวอย่างประเทศแคนาดา ออสเตรเลีย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา สิงคโปร์ มีผู้ศึกษาสภาวะการรับรู้สื่อของคนไทย ที่ชี้ให้เห็นสถิติการรับรู้ภัยจากสื่อของประชาชนซึ่งบ่งบอกว่า คนที่มีการศึกษา และมีวุฒิภาวะเท่านั้นจะสามารถรับรู้ภัยของสื่อได้ดีกว่า และท้ายสุดแล้วข้อเสนอแนะที่จะสามารถให้บุคคลผู้รับสื่อ สามารถตระหนักและหลีกเลี่ยงภัยจากสื่อกลับมีข้อสรุปว่า ต้องเกิดขึ้นจากการออกกฎหมาย ข้อบังคับ ระเบียบ การอบรมหรือมีการกำหนดเป็นหลักสูตร การศึกษาก็มีเฉพาะที่สอนในสาขานิเทศศาสตร์เท่านั้น ทั้งที่สื่อ (Media) สามารถเข้าถึงได้กับบุคคลทุกวัย ไม่จำกัดแค่เพียงผู้เรียนในสถานศึกษาเท่านั้น จากโครงการและงานวิจัยหลายโครงการ กลับพบว่ายังไม่มียานวิจัยฉบับใด ที่จะให้ความสำคัญอย่างแท้จริงในการปลูกจิตสำนึกให้เกิดขึ้นจากภายใน ใช้ปัญญาในการพิจารณาตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อของ Potter (2008) ที่กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ ด้วยกระบวนการทางปัญญา เป็นวิธีที่ทำให้เข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและเหมาะสมกับยุคสมัยได้มากที่สุด นั่นคือการสร้างความตระหนักรู้ให้ด้วยตนเอง

สอดคล้องกับแนวคิดจิตตปัญญาศึกษาที่ สุมน อมรวิวัฒน์ (2549) กล่าวว่าอาศัยคำอธิบายที่ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านได้พิจารณาร่วมกันว่า หมายถึงกระบวนการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ การศึกษาที่เป็นการศึกษาที่เน้นการพัฒนาด้านในอย่างแท้จริง เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ถึงคุณค่า

ของสิ่งต่างๆ โดยปราศจากอคติ เกิดความรักความเมตตา อ่อนน้อมต่อธรรมชาติ มีจิตสำนึก ส่วนรวม และสามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตอย่างสมดุล ซึ่งตรงกับแนวคิด เรื่องการเรียนการสอนที่พัฒนาปัญญาของศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล (2549) ที่พบว่า ผู้เรียนต้องเข้าถึงการเรียนจิตตปัญญาศึกษา ได้แก่สภาพร่างกาย จิตใจ ปัญญา และบริบทของตัว ผู้เรียนที่เป็นเงื่อนไขซึ่งชี้ถึงความต้องการและความสนใจในการรู้เท่าทันสื่อด้วยจิตตปัญญา การสอนที่เน้นความเท่าทันสื่อด้วยจิตตปัญญาต้องมีลักษณะของการเรียนการสอนที่กระตุ้นความสนใจ ผู้เรียน สร้างให้ผู้เรียนเกิดการร่วมคิดร่วมค้นและการรู้ตนเองตลอดเวลาของการสอนโดยผ่าน กิจกรรมสำหรับผู้เรียน 5 ประการ คือการเรียนต้องลงมือกระทำด้วยความคิด A (Active learning) ต้องมีการแสดงออก (Behaving well) ต้องมีการเรียนแบบร่วมมือ C (Cooperative learning) ซึ่ง หมายถึงไม่ได้เรียนคนเดียว แต่เรียนเป็นกลุ่มย่อย 4-5 คน มีการค้นพบ D (Discovery learning) อาจ ค้นพบตัวเองด้านความรู้ หรือความเข้าใจในตนเองในขณะที่เดียวกันก็รู้ว่าตนก้าวหน้าทางการเรียนไป อย่างไร P (Progress) ทั้งนี้ครูจะกระตุ้นให้เกิดกระบวนการสอน ครูต้องประเมินความสำเร็จของการสอนตลอดเวลาพร้อมแก้ไขและปรับปรุงบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ

การศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับการจัดการศึกษาบางประเภทสำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ ในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) กล่าวว่าผู้สอน สามารถนำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปปรับใช้ได้ตามความเหมาะสม กับสภาพและ บริบทของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย โดยการจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่ การปฏิบัติ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและ เยาวชน เช่นเดียวกัน การใส่เนื้อหาของความรู้เท่าทันสื่อ ไปสู่การปฏิบัติในสถานศึกษาจึงไม่ได้เป็น เรื่องยากแต่อย่างไรและในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติตามเป้าหมายหลักสูตร ผู้สอนพยายาม คัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านสาระที่กำหนดไว้ในหลักสูตร 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พัฒนาทักษะต่างๆ อัน เป็นสมรรถนะสำคัญให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมาย โดยใช้หลักการจัดการเรียนรู้ที่ว่าผู้เรียนมี ความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับ ผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตาม ศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมองเน้นให้ความสำคัญทั้ง ความรู้ และคุณธรรม

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่ หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่

จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้ จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ และลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย ซึ่งตามหลักการ สอดคล้องกับวิธีการสอนแนวจิตตปัญญาดังกล่าว

กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝน พัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้น ผู้สอน จึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการ จัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และออกแบบการจัดการเรียนรู้ ให้เข้าใจถึง มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระ การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน แล้วจึงพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและ เทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ และบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด จึงมีความเกี่ยวเนื่องและสอดคล้องกับการวิจัยและพัฒนาใน วิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ดังนั้นงานวิจัยเรื่องนี้คือการพัฒนากระบวนการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ มุ่งเน้นไปที่เด็ก และเยาวชนเนื่องจากสภาพปัญหาปัจจุบัน ประเด็นของปัญหาที่เกิดขึ้นจากการไม่รู้เท่าทัน วัตถุประสงค์ของสื่ออีกหลายประการที่มักจะเกิดขึ้นกับผู้ที่อยู่ในช่วงวัยดังกล่าว ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้ จะใช้หลักการและการตระหนักรู้บนฐานของแนวคิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) ให้ออกมาในรูปแบบของกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นเป้าหมายของงานวิจัยเรื่องนี้จึงอยู่ที่การพัฒนา “ทรัพยากรมนุษย์” ซึ่งเป็น ปัจจัยสำคัญ เยาวชนและสถานศึกษาจะได้แนวทางและกระบวนการ เรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสู่การปฏิบัติจริง อีกทั้งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐานได้แนวทางเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสม ซึ่งเป็นผลจากการศึกษาวิจัยในสภาพจริง เป็นรูปธรรมสามารถนำสู่การปฏิบัติได้ อีกทั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านการศึกษา การแก้ปัญหา พัฒนาทักษะชีวิตของเยาวชนกับสื่อ และสถาบันที่นำแนวคิดของจิตตปัญญามาใช้ รวมทั้ง นักวิชาการ นักการศึกษา บุคคลทั่วไป ได้องค์ความรู้จากการวิเคราะห์แนวทางและกระบวนการ เรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของประเทศไทยและต่างประเทศ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ต่อการ พัฒนาการศึกษาและเป้าหมายสูงสุดคือการพัฒนาประเทศต่อไป

คำถามการวิจัย

1. กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อที่มีอยู่ในปัจจุบันที่เหมาะสมกับเยาวชนทั้งในประเทศและต่างประเทศ มีความเหมาะสม เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
2. เมื่อนำแนวคิดของจิตตปัญญาศึกษาเพื่อออกแบบกระบวนการเรียนรู้และนำไปพัฒนาทำให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้วยวิธีการใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา
2. เพื่อนำเสนอกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร

ศึกษานักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย จำนวน 3 กรณีศึกษา กรณีศึกษาที่ 1 จำนวน นักเรียน 19 คน กรณีศึกษาที่ 2 จำนวน 12 คน และกรณีศึกษาที่ 3 จำนวน 11 คน ซึ่งอยู่ในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักการศึกษากรุงเทพมหานครฯ

เกณฑ์การเลือกสถานศึกษาดังต่อไปนี้

1.1. เป็นสถานศึกษาที่ทำการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 3 โรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และโรงเรียนสังกัดสำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร

1.2. เป็นสถานศึกษาขนาดใหญ่ ตั้งอยู่ในเขตชุมชน

1.3. ในสถานศึกษามีกลุ่มของผู้มีปัญหาขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

1.4. ได้รับความร่วมมือจากผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษา ชุมชนเป็นอย่างดี

โดยใช้นามสมมุติสถานศึกษา ทั้ง 3 แห่งคือ โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 1 โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 2 และโรงเรียนกรณีศึกษาที่ 3

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 1 คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดเชียงใหม่
จำนวน 19 คน

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 2 คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดเชียงใหม่
จำนวน 12 คน

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ 3 คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในกรุงเทพมหานคร
จำนวน 11 คนเก็บข้อมูลในโรงเรียนกรณีศึกษาที่ 1 และ 2 ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2554
และนำผลที่ได้ไปพัฒนา หาช้อสรูป ปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จและนำไปทดลองใช้กับโรงเรียน
กรณีศึกษาที่ 3 เพื่อหาช้อสรูป

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

2.1. มุ่งศึกษากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ตามทฤษฎีการรู้เท่าทัน
สื่อ (Media literacy) ของ Potter(2008) ประกอบด้วย องค์ประกอบของการรู้เท่าทัน 3 มิติคือ
จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus) มีโครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) และทักษะ(Skill)

2.2. มุ่งพัฒนากิจกรรมที่อยู่นอกเหนือจากหลักสูตรการเรียนการสอน ในระดับ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน และใช้แนวคิดของกระบวนการจิตตปัญญา 7'c คือหลักการพิจารณาด้วยใจ
อย่างใคร่ครวญ หลักความรักความเมตตา หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ หลักการเผชิญความจริง หลัก
ความต่อเนื่อง หลักความมุ่งมั่น และหลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จ
อุปสรรค จากการทดลองเพื่อพัฒนากระบวนการที่เหมาะสม

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

สื่อ หมายถึง สาร หรือข้อมูลที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีทางการสื่อสารซึ่งออกมาในรูปแบบ
ของเสียง ภาพ ตัวอักษร ภาพเคลื่อนไหว คือสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต สื่อ
มัลติมีเดียในรูปแบบของ ภาพ เสียง หรือข้อความ ข่าวสาร เกม ภาพยนตร์

สื่อร้าย หมายถึง สื่อที่ส่งผลกระทบต่อตนเองหรือผู้อื่น ตามการนิยามของนักเรียน
กรณีศึกษา

การคิดสื่อ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกจากการนิยามตามการรับรู้ของนักเรียน

การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์ วิจาร์ณ และประเมินค่าสื่อ เป็น
มุมมองของผู้รับสารที่ใช้แปลความหมายที่ได้รับจากสื่อ ซึ่งมุมมองต่อสื่อเหล่านี้สร้างขึ้นจากความรู้

ทักษะและข้อมูลข่าวสารจากสื่อและโลกแห่งความเป็นจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อทุกประเภท ซึ่งประกอบด้วยสามด้านคือ ด้านจุดยืนส่วนตัว ด้าน โครงสร้างความรู้ และด้านทักษะ

ด้านจุดยืนส่วนตัวประกอบด้วย

- เป้าหมาย คือความสามารถในการกำหนดความต้องการของตนเองได้
- แรงขับ คือ สิ่งกระตุ้นที่ทำให้ไปสู่เป้าหมาย

ด้านโครงสร้างความรู้ประกอบด้วย

- ผลกระทบของสื่อ เข้าใจถึงธรรมชาติของสื่อ ที่ส่งผลต่อผู้รับ ทั้งระดับการรับรู้ เจตคติ พฤติกรรม
- เนื้อหาสื่อ เข้าใจวิธีการนำเสนอของสื่อแต่ละประเภท ค่านิยมที่แฝงอยู่ในเนื้อหา
- อุตสาหกรรมสื่อ คือ เข้าใจธุรกิจของสื่อ วิธีการตลาดที่ทำให้เกิดแรงจูงใจของสื่อ
- โลกในความเป็นจริง คือ สามารถเปรียบเทียบโลกของสื่อกับโลกของความเป็นจริง
- ตัวเอง คือ การมีเป้าหมายส่วนตัว ลักษณะการรับรู้โดยใช้ข้อมูลส่วนตัว

ด้านทักษะประกอบด้วย

- ทักษะการคิดวิเคราะห์ คือความสามารถในการแตกเนื้อความของสื่อออกเป็นองค์ประกอบย่อยต่างๆ เช่นแยกเนื้อความของภาพยนตร์ หรือละครว่าส่วนไหนเป็นส่วนจริง ส่วนไหนเป็นส่วนเติมแต่ง แยกเนื้อความข่าวออกเป็นส่วนๆ คือ ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม
- ทักษะการประเมิน คือ การเปรียบเทียบเนื้อหาของสื่อกับความรู้เดิม ถ้าตรงกับความรู้เดิม ต้องตัดสินใจว่า คุณประโยชน์ขององค์ประกอบต่างๆ ในเนื้อความสื่อ นั้นๆ มีคุณค่ามากเพียงไหน
- ทักษะการจัดกลุ่ม คือการเปรียบเทียบหาความเหมือน และความต่างระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในเนื้อหาสาร เพื่อจัดกลุ่มที่มีองค์ประกอบเหมือนกันให้อยู่ด้วยกัน ได้มาจากหลังจากที่เราแยกส่วนข้อมูลย่อยๆแล้ว เามาเปรียบเทียบว่า ส่วนที่แยกออกมา กับข้อมูลส่วนเดิมในโครงสร้างความรู้ ถ้าส่วนที่เราเอามาแตกต่างจากข้อมูลส่วนเดิมในโครงสร้างความรู้ เราก็เพิ่มข้อมูลส่วนนั้นเข้าไป ถ้าส่วนที่เราเอาเหมือนกับส่วนเดิมก็จะย้ายความหนักแน่นของข้อมูลเดิมให้มากขึ้น
- ทักษะการอุปนัย คือการใช้เหตุผลที่ดำเนินจากส่วนย่อยไปส่วนใหญ่หรืออ้างสรุปโดยใช้ข้อมูลจำกัด เช่นการสำรวจ polls ที่ชี้ให้เห็นถึงความรู้สึกรวมของคนกลุ่มย่อย เพื่อนำไปสู่การตีความในส่วนที่ใหญ่ขึ้น

- ทักษะการนิรนัย คือการใช้เหตุผลจากส่วนใหญ่ไปหาส่วนย่อย คือการอ้างสรุป โดยใช้ข้อมูลข่าวสาร ข้อสรุปใหญ่ๆ เช่นสถิติ มาใช้พิจารณาเหตุการณ์หลายๆ เหตุการณ์
- ทักษะการสังเคราะห์ คือการรวบรวมหลายๆ องค์ประกอบที่มีคุณค่า คุณประโยชน์ เนื้อหาสาร มาประกอบกับความรู้เดิม และสร้างความรู้ใหม่ เกิดทัศนะใหม่ๆ ซึ่งทักษะนี้ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์
- ทักษะการสรุป คือ การสรุปเนื้อหาสารทั้งสั้นและกระชับในขณะเดียวกัน ต้องชัดเจน ถูกต้อง ซึ่งต้องใช้ทักษะการวิเคราะห์ การประเมินค่าเนื้อหาสารว่ามี องค์ประกอบใดบ้าง และองค์ประกอบใดสำคัญ เช่น บรรยายเนื้อหาในหนังสือ หรือภาพยนตร์ให้เพื่อนฟัง

การเรียนรู้ หมายถึง ความเข้าใจในสาระต่างๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะ ในกระบวนการต่างๆ รวมทั้งความรู้ลึก หรือเจตคติอันเป็นผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้เพื่อ เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งจะเกิดการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การจัดกระบวนการเรียนรู้ ตามหลักปัจจัยของทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันสื่อและหลักการของจิตตปัญญา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุ วัตถุประสงค์ตามทักษะของการรู้เท่าทันสื่อได้

เยาวชน คือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับมัธยมศึกษา ตอนต้น และตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดสำนัก การศึกษากรุงเทพมหานคร

กระบวนการทางปัญญา คือกระบวนการคิดที่ตนมีอยู่ใน โครงสร้างทางสมอง เมื่อเจอกับ สิ่งเร้า จึงเชื่อมโยงสิ่งกับสิ่งที่มีอยู่เดิม และอาจสร้างความหมายว่าสิ่งใหม่ที่เขาามีลักษณะเหมือน ของเดิม และเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่า มีลักษณะเป็นแก่นสำคัญตามสิ่งเดิมที่มีอยู่ ใน โครงสร้างทาง สติปัญญาซึ่งอาจเปลี่ยนไปตามความเข้าใจ ตามความหมายที่บุคคลนั้นสร้างขึ้น ซึ่งบุคคลแต่ละคน อาจสร้างความหมายในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป โดยผ่านกระบวนการ 10 ประการคือการฝึก สังเกต ฝึกบันทึก ฝึกการนำเสนอ ฝึกการฟัง ฝึกบุจฉนา - วิชชานา ฝึกตั้งสมมติฐานและคำถาม ฝึก การวิจัย ฝึกการค้นหาคำตอบ ฝึกการเชื่อมโยง บูรณาการ ฝึกเขียนเรียบเรียงทางวิชาการ

จิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) หมายถึง การศึกษาที่เน้นการพัฒนาความคิด จิตใจ อารมณ์ภายในตนอย่างแท้จริงเพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ในตนเอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ ตามแนววิถีการศึกษาที่สอนผ่านการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วยหลักจิตตปัญญา 7'c มาเป็นแนวทาง ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย

หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ คือการใช้เวลาที่ยาวนานเพียงพอในการพิจารณา ตีวิเคราะห์ ใช้วิจารณ์ญาณ หรือสร้างการตระหนักรู้ หรือเห็นสถานะต่าง ๆ ตามที่เป็นจริง รวมไปถึงการเห็นเท่าทันสถานะด้านใน เช่น อารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการ อคติ กิเลส รวมถึงการพิจารณาสิ่งต่าง ๆ อย่างมีสมาธิ

หลักความรักความเมตตา คือ การมีความเมตตาปรารถนาดีต่อกันและกัน มีความใส่ใจดูแล ใกล้เคียง มีการรับฟัง การยอมรับความแตกต่างหลากหลายของบุคคล

หลักความเชื่อมโยงสัมพันธ์ คือการบูรณาการหรือประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้เข้าสู่ชีวิตจริง การสร้างสัมพันธภาพ สร้างกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ รวมถึงการเชื่อมโยงการรับรู้กับสรรพสิ่งในธรรมชาติและจักรวาล การไม่แยกตัวออกจาก

หลักการเผชิญหน้า คือ การให้ตนเองเข้าสู่พื้นที่เสี่ยง เผชิญหน้ากับความไม่คุ้นเคย ความไม่รู้ ความไม่เชื่อ ก้าวข้ามขอบของตนเอง สู้อความหวั่นไหว ทำทลายความเชื่อเดิมของตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ การเห็น และการเข้าใจความจริงใหม่ ๆ รวมถึงเห็นข้อจำกัดเดิม ๆ ในตนเอง เป็นการขยายกรอบการมองโลกให้กว้างออกไป

หลักความต่อเนื่อง คือการร้อยเรียงลำดับขั้นตอนของการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การมีพลวัต มีความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปตามกาลเวลา ไม่หยุดนิ่ง และการอาศัยระยะเวลาเพื่อการเรียนรู้

หลักความมุ่งมั่น คือ การมีเจตจำนงของตนเองที่จะริเริ่มสร้างการกระทำ การเรียนรู้ และทำงานอย่างต่อเนื่องจนกว่าจะบรรลุผล การใช้สิ่งที่เรียนรู้กับชีวิตจริงอย่างต่อเนื่อง ยาวนาน การสร้างความยั่งยืน หมายถึง

หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ หมายถึง ความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ร่วมกัน ความเป็นพวกพ้องเพื่อนฝูง กัลยาณมิตร การกระจายอำนาจแบบแนวราบ การมีเครือข่าย การแลกเปลี่ยน การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

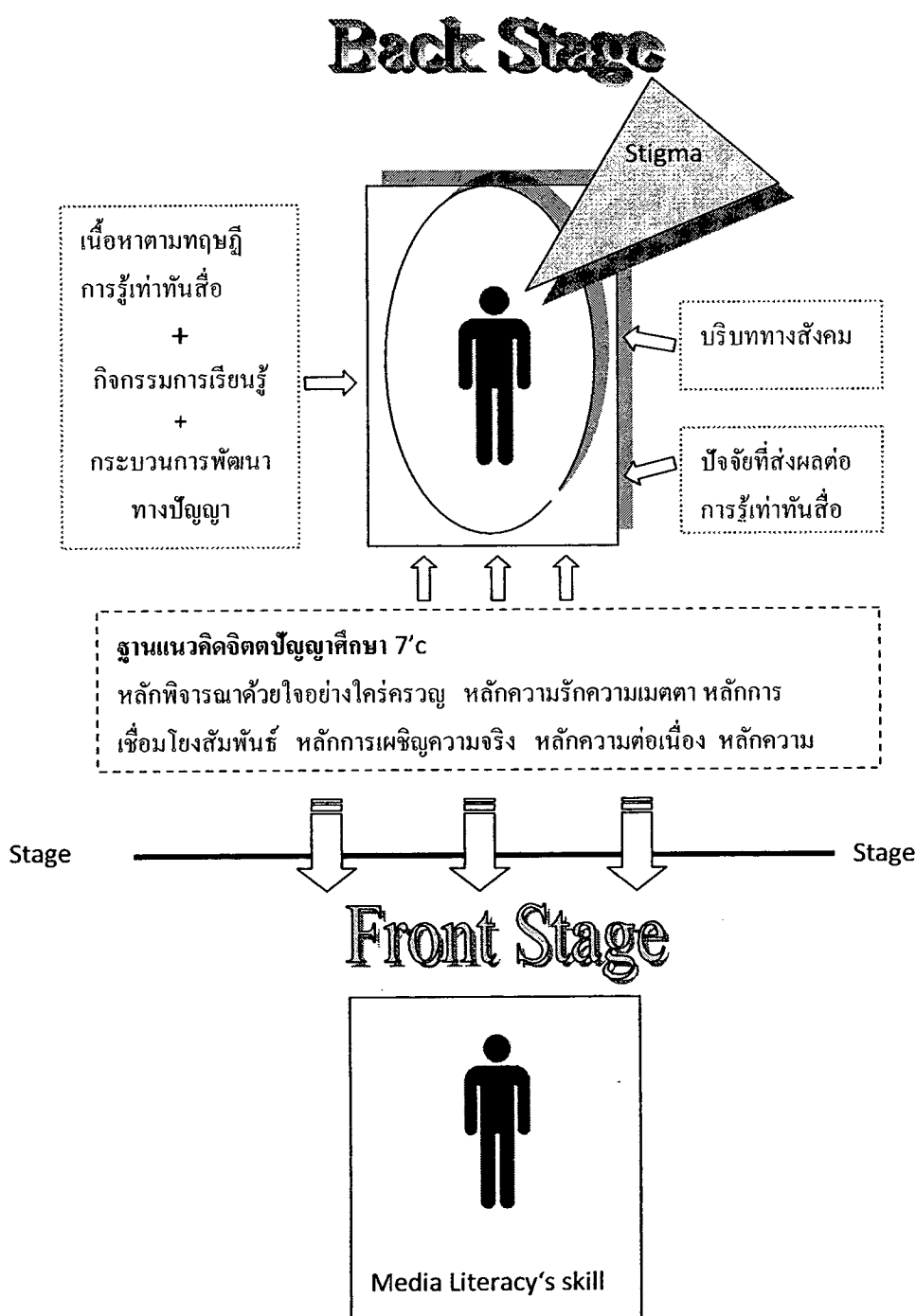
ความสัมพันธ์ของกรอบแนวคิดเรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ จาก การวิเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าจะสามารถเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยฐานแนวคิดสาม ส่วน คือ ฐานแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative education) ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ (Symbolic interaction theory) อธิบายได้ดังนี้

กระบวนการทางปัญญาเป็นสิ่งที่นำไปใช้เพื่อการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อ ต้องอาศัยวิธีการพัฒนาปัญญาสืบประการมาใช้ซึ่งประกอบด้วย การฝึกสังเกต ฝึก บันทึกลง ฝึกการนำเสนอ ฝึกการฟัง ฝึกปุจฉา - วิสัชนา ฝึกตั้งสมมติฐานและคำถาม ฝึกการวิจัย ฝึก การค้นหาคำตอบ ฝึกการเชื่อมโยง บูรณาการ ฝึกเขียนเรียบเรียงทางวิชาการบนพื้นฐานของการจัด กระบวนการจิตตปัญญาศึกษา 7 ประการ หรือ 7'c คือ หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (Contemplation) หลักความรักความเมตตา (Compassion) หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์(Connection) หลักการเผชิญความจริง(Confronting Reality) หลักความต่อเนื่อง(Continuity) หลักความมุ่งมั่น (Commitment) หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community) ในกรอบแนวคิดได้นำหลักทฤษฎีการ รู้เท่าทันสื่อของ Potter (2008) มาใช้เป็นแนวทางเพื่อให้บุคคลสามารถรู้เท่าทันสื่อได้ มีปัจจัยหลัก อยู่ 3 ประการคือ มีจุดยืนส่วนตัว (Personal Locus) มีโครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) และ ทักษะ(Skills)ในการรู้เท่าทันสื่อ

ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อแนวจิตตปัญญาศึกษานั้น จำเป็นต้องมี ปัจจัย เงื่อนไขและกลไกขับเคลื่อน สิ่งที่พบจากการค้นคว้าเอกสาร ปรากฏว่า ครอบครัวยุคใหม่ บริบททางสังคม เป็นสิ่งสำคัญ จากตัวอย่างปัจจัยเงื่อนไขสำเร็จของแต่ละประเทศ ในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรมเป็นอีกพื้นที่ต้องให้ความสำคัญที่ต้องควบคู่กันไป การกำหนดเนื้อหาที่ ต้องการให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ ต้องศึกษาและควบคุมด้วยปัจจัยที่เอื้ออำนวย ทั้งวัฒนธรรมองค์กร สิ่งแวดล้อม ความเหมาะสมในการเรียนรู้

สรุป ประเด็นของทั้ง 3 ปัจจัยต้องทำงานอย่างมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน จากกรอบของแนวคิด ทั้งสองนั้นสามารถกำหนดได้ว่าบุคคลใดเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อหรือไม่ และอยู่ในระดับใด ซึ่งการจะนิยามความหมายของคนที่เป็นผู้ที่ยังติดสื่อ กับผู้ที่รู้เท่าทันสื่อแล้วจะสามารถนิยามด้วยตัว ของผู้ถูกจัดกระบวนการเอง เช่นการนิยามความหมายของคำว่า “เด็กติดสื่อ” ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำ แนวคิดเรื่องการตีตรา (Stigma) ของ Erving Goffman ในสำนักคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ เพราะ Goffman ได้เสนอแนวคิดของพฤติกรรมของพฤติกรรมเบี่ยงเบน โดยการถูกตีตรา สิ่งที่จะสามารถ แก้ไขได้จากการตีตรา วิธีหนึ่ง คือการบำบัด การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและคุณลักษณะให้ เหมาะสมกับคนในสังคมได้วางเงื่อนไขไว้ Goffman ยังกล่าวถึงหน้าฉาก (Front Stage) และหลัง ฉาก (Back Stage) คือ มนุษย์จะแสดงพฤติกรรมออกมาสู่คนในสังคม เป็นหน้าฉากคล้ายกับการ แสดง (Dramaturgy) ซึ่งต้องซ่อนพฤติกรรมบางอย่างไว้ภายใน ส่วนที่แสดงออกมาคือ พฤติกรรม ตามหน้าที่ ตามบทบาทของตนเอง บุคคลที่ติดสื่อถูกตีตราไว้ จึงไม่สามารถแสดงตัวตนออกมาหน้า เวที (Stage) ตามที่ตนเองหรือสังคมต้องการ สิ่งที่เขาต้องทำคือการกลับไปแก้ไขพฤติกรรมให้ หลุดพ้นจากคำว่า ตีตรา จากสังคมก่อน จนกระทั่งให้กลายเป็นคนที่ไม่มีความผิดปกติเบี่ยงเบนนั้นคือ

การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เหมาะสมกับบุคคลที่ได้ชื่อว่าติดสื่อ วิธีการที่เหมาะสมและตรงที่สุด ในยุคปัจจุบันคือการตระหนักรู้ด้วยตนเอง นั่นคือการนำหลักการของจิตตปัญญาศึกษามาพัฒนา กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เป็นผู้ที่หลุดพ้นจากการติดสื่อ ผลของบุคคลที่ได้รับการพัฒนา จากกระบวนการดังกล่าว จะทำให้สามารถเป็นผู้หลุดพ้นจากการตีตราว่าเป็น “เด็กติดสื่อ” ใน การนิยาม ดังรายละเอียดในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เยาวชนและสถานศึกษาได้แนวทางและกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อที่เป็นรูปธรรมสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้

2. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้แนวทางเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสมกับนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่เป็นผลจากการศึกษาวิจัยในสภาพจริงที่เป็นรูปธรรมสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้

3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านการศึกษา การรู้เท่าทันสื่อ การแก้ปัญหาเยาวชนกับสื่อ และสถาบันที่นำแนวคิดของจิตตปัญญามาใช้ รวมทั้งนักวิชาการ นักการศึกษา บุคคลทั่วไป ได้องค์ความรู้จากการวิเคราะห์แนวทางและกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของประเทศ ไทยและต่างประเทศ