

ยุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

STRATEGY FOR USING ONLINE MEDIA ETHICALLY FOR LOWER SECONDARY STUDENTS

อมรรัตน์ คันชัง¹⁾, กอบกุล วิศิษฐ์สรศักดิ์²⁾, สุกุม่า อ่วมเจริญ³⁾, ยุทธ ไกยวรรณ⁴⁾

¹⁾นักศึกษานิเทศศาสตร์ เอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขายุทธศาสตร์การพัฒนาคณะมนุษยศาสตร์และสังคม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

²⁾ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประธานสาขาวิชายุทธศาสตร์การพัฒนาคณะมนุษยศาสตร์และสังคม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

³⁾อาจารย์รักษาการประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ⁴⁾อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

Amonrat Kanchang¹⁾, Kobkun Wisitsorasak²⁾, Sukumu Auamcharoen³⁾, Yuth Kaiwan⁴⁾

¹⁾PhD students Doctor of Philosophy Program-Development Strategy, Faculty of Humanities and Society, Phetchaburi Rajabhat University

²⁾Assistant Professor, President of the Department of Development Strategy, Faculty of Humanities and Society, Phetchaburi Rajabhat University

³⁾Lecturer, Acting Chair of the Department of Computer Technology for Education, Faculty of Information Technology, Phetchaburi Rajabhat University

⁴⁾Lecturer, Faculty of Industrial Technology, Phranakho Rajabhat University

บทคัดย่อ

สืบเนื่องจากปัจจุบันการใช้สื่อออนไลน์มีอย่างแพร่หลายในสังคมยุคสื่อออนไลน์ ซึ่งขณะนี้สื่อออนไลน์มีความรุนแรงขึ้นมากกว่าสมัยก่อน ทำให้มีผลกระทบเป็นความบอบช้ำทั้งทางร่างกาย และจิตใจของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการใช้สื่อออนไลน์ อันส่งผลกระทบต่อทั้งโดยตรงและโดยอ้อมต่อคนในสังคม และครอบครัว และเป็นที่ยอมรับกันว่าปัญหาสื่อออนไลน์เกิดขึ้นพร้อมกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยปัจจุบันปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ในทางที่ผิดนั้น จะส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการ กิน ดื่ม นั่ง และนอน หรือในบริบทต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้เกิดปัญหาที่ไม่คาดคิด ดังนั้น สมควรที่จะมีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชนในการใช้งานสื่อออนไลน์อย่างถูกวิธี เพื่อให้เด็กและเยาวชน คนในสังคมได้ใช้งานสื่อออนไลน์ได้อย่างมีคุณภาพ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) สภาพปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) พัฒนายุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) พัฒนาชุดฝึกอบรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 4) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ ก่อนและหลังการฝึกอบรมโดยใช้ชุดฝึกอบรม การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 5) วัดจริยธรรมของนักเรียนในการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม ประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอนตามวัตถุประสงค์

ของการวิจัย กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเบื้องต้นในการวิเคราะห์สภาพปัญหาการใช้สื่อออนไลน์และพัฒนายุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์ เป็นกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน, ครูผู้สอนคอมพิวเตอร์, ผู้ปกครอง, ศึกษานิเทศก์ โดยการตอบแบบสอบถาม และจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้น ม.1 ห้อง 1 โรงเรียนห้วยทรายประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2561 จำนวน 23 คน

ผลการวิจัย สภาพปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า คือ นักเรียนขาดจริยธรรมที่ดีในการใช้สื่อออนไลน์ นักเรียนขาดความรู้ที่ถูกต้องในการใช้สื่อออนไลน์ และ นักเรียนใช้เวลาส่วนมากในการใช้สื่อออนไลน์ ทำให้ไม่สนใจการเรียนเท่าที่ควร การพัฒนายุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วยยุทธศาสตร์ 4 ด้าน คือ 1) การเสริมสร้างความตระหนัก และความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ 2) การพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ 3) การพัฒนาทักษะการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และ 4) การสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้สื่อออนไลน์ การสร้างชุดฝึกอบรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้ง 4 ยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย คู่มือสำหรับวิทยากร และ คู่มือสำหรับผู้เข้ารับการอบรม อย่างละจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 1) รู้จักสื่อออนไลน์ 2) ประโยชน์และโทษเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ 3) การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ 4) ภัยและการป้องกันภัยในการใช้สื่อออนไลน์ กลุ่มตัวอย่าง ที่ได้รับการฝึกอบรม ด้วยชุดฝึกอบรมเรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ หลังเข้ารับการฝึกอบรมสูงกว่าก่อนการฝึกอบรม ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีการปฏิบัติตามจริยธรรมการใช้สื่อออนไลน์ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy) 2) ความถูกต้อง (Information Accuracy) 3) ความเป็นเจ้าของ (Information Property) 4) การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) อยู่ในระดับมาก

ข้อค้นพบที่สำคัญจากการวิจัยนี้ คือ ยุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วยยุทธศาสตร์ 4 ขั้นตอน คือ 1) การเสริมสร้างความตระหนัก และความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ 2) การพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ 3) การพัฒนาทักษะการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ 4) การสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้สื่อออนไลน์ และการประเมินจริยธรรมในการใช้สื่อออนไลน์ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy) 2) ความถูกต้อง (Information Accuracy) 3) ความเป็นเจ้าของ (Information Property) 4) การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility)

คำสำคัญ : ยุทธศาสตร์การพัฒนา ยุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์ จริยธรรมการใช้สื่อออนไลน์ ชุดฝึกอบรม

ABSTRACT

Due to the widespread use of online media in the online media era, which online media is more violent than before, causing the effect of both physically and mentally suffered victims of online media use, which affects both directly and indirectly to people in society and families. It is well accepted that online media problems occur along with social change. Currently, the problem of using online media in the wrong way is extremely affecting the lives of people in society, whether eating, walking, sitting and sleeping, etc., these contexts will cause unexpected problems. Therefore, it is desirable to have an ethical online education

for lower secondary students. In order to educate children and youth in using online media correctly, so that children and youth in society can use the online media with quality for the benefit of education, search for information and news efficiently. Therefore, the objectives of this study were: 1) to study the problem of using online media of the students studying at the lower secondary school level, 2) to develop strategies for using online media ethically for students studying at the lower secondary school level, 3) to develop training package for using online media ethically for the students studying at the lower secondary school level, 4) to compare knowledge achievement before and after training using training packages using online media ethically for the students studying at lower secondary school level, 5) to measure the ethic of the students in using online media ethically. The research included 5 steps according to the objectives. The group of informers who provide basic information in analyzing the problems of using online media and developing strategies for using online media, involved in the use of online media for the students studying at the lower secondary school level, as followed: school directors, computer teachers, parents, and supervisors. Data collecting were done by answering the questionnaires and organizing the focus group. The samples used in the research derived by purposive sampling were 23 lower secondary school students, grade 1, room 1, from Huaysai Prachasan School, academic year 2018.

Research results revealed that the problems of using online media of the lower secondary school students were: that the students lacked good ethic in online media, that the students lacked proper knowledge in online media and, that the students spent a lot of time using online media, making them not interested in learning as much as possible. Developing strategy of using online media ethically for the students studying at the lower secondary school level, consisted of 4 strategies: 1) raising awareness and understanding about online media, 2) developing knowledge about online media, 3) developing skills for using online media creatively and 4) building immunity in using online media. Creating training package for strategy of using online media ethically for the students studying at the lower secondary school level, the 4 strategies included a guide for lecturers and a guide for participants. There are 4 topics in each program: 1) what to know about online media, 2) benefits and penalties for online media, 3) creative online media use, and 4) disaster and disaster prevention In using online media. The target group who attended the training with training package on strategy of using online media ethically for the students studying at the lower secondary school level, had an average score of knowledge after receiving training more than before training. The trainees had to follow the ethic of using online media in 4 areas: 1) information privacy, 2) information accuracy, 3) information property, and 4) data accessibility, at a high level.

The main findings from this research were the strategy of using online media ethically for the students studying at the lower secondary school level, consisting of 4 steps: 1) raising

awareness and understanding about online media, 2) developing knowledge about online media 3) developing skills in using online media creatively 4) building immunity in using online media and the measurement of ethic in the use of online media in 4 areas, information privacy, information accuracy, information property, and data accessibility.

Keywords: development strategy, online media strategy, using online media ethically, training package

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ในด้านวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต และเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ต่างก็หลอมรวมบรรจบเข้าสู่ยุคการสื่อสารที่ไร้พรมแดนซึ่งมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของคนในสังคมอย่างมาก โดยเป็นข้อบ่งชี้ว่าสื่อหรือเครื่องมือสื่อสารที่ได้รับความนิยมในแต่ละช่วงเวลาจะมีอิทธิพลต่อความคิดของคน และเป็นปัจจัยที่กำหนดกรอบแนวคิดและความเข้าใจในการมองโลกในปัจจุบันของแต่ละคน จากข้อมูลการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของ Internet World Stats ปี พ.ศ. 2558 เดือนมิถุนายนพบว่ามีการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกสามพันกว่าล้านคน (Internet World Stats, 2015) ซึ่งอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นแหล่งข้อมูลที่ใหญ่ที่สุดในโลก ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในโลกแห่งความเป็นจริงสู่การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในยุคดิจิทัลแห่งโลกเสมือนจริง (Virtual World) ก่อให้เกิดยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน ทำให้คนจำนวนมากทั่วโลกมีการดำเนินชีวิตทั้งในสังคมของโลกแห่งความเป็นจริงและสังคมแห่งโลกเสมือนจริง ผลจากความก้าวหน้าของระบบอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี การสื่อสารก่อให้เกิดนวัตกรรมทางสังคม คือ เครือข่ายสังคมใหม่ หรือ “สังคมออนไลน์” (Online Community) หรือ “สังคมเสมือน” (Virtual Community) หรือ “เครือข่ายสังคมออนไลน์”

(Social Network) โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ดังกล่าวเป็นพื้นที่สาธารณะที่สมาชิกทุกคน ทุกเพศสภาพ ทุกวัย ทุกเชื้อชาติและศาสนา ทุกระดับการศึกษา ทุกสาขาอาชีพและทุกกลุ่มสังคมย่อยจากทั่วโลกเป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่าเนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่สมาชิกเขียนและทำขึ้นเองหรือพบเจอจากสื่ออื่น ๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ข้อมูลจากกรมกิจการเด็กและเยาวชน (2556) นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับสุขภาพของเด็กไทยในปี พ.ศ. 2556 พบว่า กลุ่มคนที่มีอายุระหว่าง 6-25 ปี มีปัญหาการติดเกมเป็น 1 ใน 3 ของปัญหาใหญ่ในสังคมไทย และจากผลสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต พบว่าในปี พ.ศ. 2556 มีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากเด็กและเยาวชนจำนวน 18 ล้านคน สถานการณ์ที่เกิดขึ้น จึงถือได้ว่าปัญหาเด็กติดเกมในปัจจุบันกำลังอยู่ในขั้นวิกฤตและทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น โดยพฤติกรรมของเด็กที่ติดเกมมักจะมีพฤติกรรมก้าวร้าว ขอบหนี่เรียน มีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรม ชอบเล่นเกมอยู่แต่ที่บ้านมีอารมณ์แปรปรวนง่าย และติดเพื่อนมาก (วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์, 2559: 15) ในขณะที่เด็กบางรายถึงขั้นทำร้ายตนเอง หรือพ่อแม่เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ถือว่ามีพฤติกรรมอย่างรุนแรง รวมถึงมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม (anti-social behavior) เช่น ชอบความรุนแรง ชอบเก็บตัวเอง และชอบหมกมุ่น

อยู่กับสื่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลา (Tobin, 1998) จึงส่งผลต่อพัฒนาการทางสมอง รวมถึงความคิดจินตนาการและพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก (Griffiths, 1996) และนอกจากนี้ยังพบว่า เยาวชนที่เป็นกลุ่มนักเรียนมีพฤติกรรมเสพติดสื่ออินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากจนเกินไป จึงส่งผลกระทบต่อปัญหาด้านการเรียนมากที่สุด (Young, 1998)

ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย จากข้อมูลของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ปี 2557 พบว่าส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิงและการติดต่อสื่อสาร โดยมีกิจกรรมหลัก ได้แก่ (1) ใช้เพื่อการพูดคุยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 78.2 (2) ใช้เพื่ออ่านข่าว/อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ร้อยละ 57.6 และ (3) ใช้เพื่อค้นหาข้อมูล ร้อยละ 56.5 ขณะที่ผลสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ระบุว่า ประชากรช่วงอายุ 15 - 24 ปี เข้าถึงอินเทอร์เน็ต คิดเป็นสัดส่วน ร้อยละ 64.7 รองลงมา 6 - 14 ปี คิดเป็นสัดส่วน ร้อยละ 58.2 อายุ 25 - 34 ปี คิดเป็นสัดส่วน ร้อยละ 48.5 อายุ 35 - 49 ปี คิดเป็นสัดส่วน ร้อยละ 25.9

ข้อมูลและสถานการณ์พฤติกรรมเสี่ยงของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน จากข้อมูลการสำรวจในหนังสือจิตเวชศิริราช DMS 5 และข้อมูลการวิเคราะห์สถิติ โดยสถาบันสุขภาพเด็กและวัยรุ่นราชชนรินทร์ ปี พ.ศ. 2558 (สถาบันสุขภาพเด็กและวัยรุ่นราชชนรินทร์, 2558) พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นหนึ่งในหกของปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น คือ (1) พฤติกรรมเสี่ยงต่ออุบัติเหตุและความปลอดภัย (2) พฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต (3) พฤติกรรมทางเพศ (4) พฤติกรรมเสพติด เช่น ติดเกม ติดสื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต (5) ปัญหา

พฤติกรรมการเล่น และ (6) พฤติกรรมก้าวร้าว เกราะละเมิดผู้อื่น และละเมิดกฎหมาย สอดคล้องกับแบบสำรวจ เรื่อง “เด็กไทยกับไอที” ของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่นกรมสุขภาพจิต(ปี 2556) เก็บข้อมูลเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 หมื่นคนทั่วประเทศ ระหว่างเดือน มี.ค. - มิ.ย. 2556 พบว่าในจำนวนตัวอย่าง เป็นเด็กติดเกม คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 15 เล่นออนไลน์ โลกโซเชียล ร้อยละ 15 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับสถิติจำนวนเยาวชนที่มีอยู่ในปัจจุบันจำนวน 18 ล้านคน ทำให้ทราบว่า ขณะนี้ มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า 2.7 ล้านคน โดยพฤติกรรมของเด็กที่ติดเกม คือ (1) จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตายเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม (2) นอนหลับไม่ตื่นในบ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางคืน (3) มีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรง ต้องเข้าบำบัดรักษา ซึ่งปัจจุบันเด็กที่จะเข้ามารักษา มีจำนวนน้อยมาก เฉลี่ยปีละ 30 - 40 คนเท่านั้น

จากข้อมูลการสำรวจในโครงการติดตามสถานะการณ์เด็กในหัวข้อ “1 วันในชีวิตเด็กไทย” สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) โดยนายอมรวิรัช นาคทรพร ที่ปรึกษาวิชาการสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) เปิดเผยข้อมูลการสำรวจในโครงการติดตามสถานะการณ์เด็ก ในหัวข้อ “1 วันในชีวิตเด็กไทย” (มกราคม 2556) ผ่านมาจากกลุ่มตัวอย่าง 3,053 คนทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดพบว่า พฤติกรรมเด็กไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก และเปลี่ยนแปลงเร็วเกินกว่าที่ระบบการศึกษาไทยจะไล่ตามทัน โดยวงจรชีวิตของเด็กไทยในหนึ่งวันจะเริ่มต้นนอนตั้งแต่เวลา 06.18 น. และเข้านอนในเวลา 22.21 น. วันหยุดจะนอน 23.39 น. เฉลี่ยเด็กไทยมีเวลานอนเฉลี่ย 7-8 ชั่วโมง ที่น่าสนใจ คือพบว่า สิ่งแรกที่เด็ก

ส่วนใหญ่ ร้อยละ 51.1 ทำหลังตื่นนอน คือ การเช็คโทรศัพท์มือถือ เช่นเดียวกับสิ่งสุดท้ายที่ได้กร้อยละ 35 ทำก่อนนอน คือ ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเฟซบุ๊ก (Facebook) และ ไลน์ (Line) ทั้งนี้ เพราะปัจจุบันเด็กไทยอยู่กับสื่อมากขึ้น โดยตัวเลขเด็กที่ใช้โทรศัพท์มือถือสูงขึ้น 2 - 3 เท่าใน 1 ปี เพราะในโทรศัพท์มือถือมีทุกสิ่งที่เด็กต้องการทั้งอินเทอร์เน็ต เฟซบุ๊ก ไลน์ กล้องถ่ายรูป โดยเด็ก ร้อยละ 75.7 เล่นโซเชียลเน็ตเวิร์คบ่อยจนถึงประจำ ซึ่งนักเรียนหญิงจะเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์คมากกว่านักเรียนชาย และยังพบเด็ก ร้อยละ 20.3 ใช้มือถือระหว่างคาบเรียนบ่อยถึงประจำ เด็กร้อยละ 42.5 รู้สึกทนนไม่ได้ถ้าอยู่คนเดียวโดยไม่มีโทรศัพท์ และเด็ก ร้อยละ 28.7 โดยเฉพาะเด็กชาย ระบุว่าเคยถูกคุกคาม ทางเพศจากเพื่อนใหม่ที่รู้จักกันทางโซเชียลมีเดีย (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) เดือนมกราคม, 2556: 20)

แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มสูงขึ้นนั้น นับเป็นปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ปัญหาเด็กติดเกม ปัญหาละเมิดลิขสิทธิ์ ปัญหาสังคมเสื่อมโทรมจากการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด ปัญหาอาชญากรรมต่อข้อมูล เป็นต้น จากแนวโน้มดังกล่าว ทำให้สังคมเกิดความขัดแย้ง พลเมืองมีแรงจูงใจทำผิดศีลธรรมมากขึ้น ส่งผลให้ประเด็นด้านจริยธรรม ได้รับความสนใจมากขึ้น ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์นั้น นอกจากจะมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในวิชาชีพแล้วยังจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนานักเรียนให้มีจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้สำเร็จการศึกษา สามารถนำวิชาชีพไปประกอบอาชีพให้เกิดผลดีโดยไม่สร้างปัญหาให้กับสังคม

จากข้อมูลดังกล่าวแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจึงกำหนดที่จะสร้างยุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

โดยมุ่งเน้น เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมของกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เนื่องจากกลุ่มนักเรียนดังกล่าว มีทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีและมีโอกาสในการเข้าใช้สังคมเครือข่ายออนไลน์ได้ง่าย ส่งผลให้เกิดปัญหาการในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ และเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนการให้ความรู้ด้านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้นักเรียนสามารถป้องกันตนเอง แนะนำผู้อื่น และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อพัฒนายุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3. เพื่อพัฒนาชุดฝึกอบรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
4. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้อก่อนและหลังการฝึกอบรมโดยใช้ชุดฝึกอบรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
5. เพื่อเปรียบเทียบจริยธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการฝึกอบรมโดยใช้ชุดฝึกอบรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาสภาพปัญหาการใช้สื่อออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน ครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ และผู้ปกครอง ของโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 10 จังหวัดเพชรบุรี โรงเรียนละ 3 คน จำนวน 22 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 66 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนห้วยทรายประชาสรรค์ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 10 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้แก่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 จำนวนนักเรียน 23 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบสองขั้นตอน (Two-Stage Random Sampling Technique)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดฝึกอบรม การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ และจริยธรรมในการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขอบเขตด้านเวลา

เริ่มทำการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ยุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 2 พัฒนายุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 3 พัฒนาชุดฝึกอบรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 4 สร้างแบบทดสอบวัดความรู้ และแบบประเมินผลการปฏิบัติงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการใช้ชุดฝึกอบรม

ตอนที่ 5 สร้างแบบวัดจริยธรรมของนักเรียนในการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเครื่องมือการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย แบบสอบถามปลายเปิด การสนทนากลุ่ม (Focus group) การทดสอบก่อนและหลังได้รับการฝึกอบรมโดยใช้ชุดฝึกอบรม เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และประเมินจริยธรรมในการใช้สื่อออนไลน์ ก่อนและหลังได้รับการฝึกอบรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Contents Analysis) จากการตอบแบบสอบถาม โดยวิเคราะห์ข้อความที่ผู้ตอบเขียนอธิบายมา จับประเด็นแล้วนำประเด็นที่มีความคล้ายคลึงกันมาจัดเป็นกลุ่มเดียวกัน เพื่อนำมากำหนดค่าความถี่ให้กับข้อความหรือรายการนั้น และวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เกี่ยวกับการพัฒนายุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 3 ตอน โดยในตอนที่ 1 วิเคราะห์สถานภาพและข้อมูลทั่วไป ใช้สถิติค่าร้อยละ ส่วนตอนที่ 2 และ ตอนที่ 3 วิเคราะห์ความคิดเห็นประเด็นคำถาม โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนายุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean or Mean : \bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) พร้อมทั้งการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนผลการทดสอบระหว่าง

ก่อนและหลังการ ฝึกอบรมโดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (t-test Dependent Samples)

ผลการวิจัย

1. สภาพปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือนักเรียนขาดจริยธรรมที่ดีในการใช้ออนไลน์ รองลงมา คือ นักเรียนขาดความรู้ที่ถูกต้องในการใช้ออนไลน์ และนักเรียนใช้เวลาส่วนมากในการใช้สื่อออนไลน์ ทำให้ไม่สนใจการเรียนเท่าที่ควร

ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นของการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ ครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ ควรจัดการเรียนการสอนที่เน้นการให้ผู้เรียนมีจริยธรรมที่ดีในการใช้ออนไลน์ รองลงมา คือ ควรจัดให้มีการอบรม/การสอนความรู้ เรื่อง การใช้งานสื่อออนไลน์ หรือ Social Media เพื่อให้ ผู้ใช้งานได้รู้ถึงการใช้งานอย่างถูกวิธี เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหา และผู้ปกครองจะต้องคอยกำกับดูแล และให้คำปรึกษาที่ดีแก่บุตรหลานในการใช้ออนไลน์ ตามลำดับ

2. การพัฒนายุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วยยุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเสริมสร้างความตระหนัก และความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ 2) การพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ 3) การพัฒนาทักษะการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และ 4) การสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้สื่อออนไลน์

3. การสร้างและพัฒนาชุดฝึกอบรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ชุดฝึกอบรม เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้น

มัธยมศึกษาตอนต้น ที่สร้างขึ้นประกอบด้วยชุดฝึกอบรม จำนวน 4 ชุด คือ 1) รู้จักสื่อออนไลน์ 2) ความรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ 3) การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ 4) ภัยและการป้องกันภัยในการใช้ออนไลน์มีประสิทธิภาพ 83.15/85.54 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการฝึกอบรมได้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

4. ผลการเปรียบเทียบความรู้ ก่อนและหลังการฝึกอบรมด้วยชุดฝึกอบรม การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ความรู้ เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการฝึกอบรม ด้วยชุดฝึกอบรม เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หลังฝึกอบรมสูงกว่าก่อนการฝึกอบรม โดยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5. เพื่อเปรียบเทียบจริยธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการฝึกอบรมโดยใช้ชุดฝึกอบรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านความถูกต้อง (Accuracy) 2) ด้านการเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) 3) ด้านความเป็นเจ้าของ (Property) 4) ด้านความเป็นส่วนตัว (Privacy) พบว่า ในภาพรวม ผู้เข้ารับการฝึกอบรม มีการปฏิบัติตามจริยธรรมการใช้สื่อออนไลน์ ในด้านต่าง ๆ อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีการปฏิบัติตามจริยธรรมการใช้สื่อออนไลน์ อยู่ในระดับมากที่สุดเพียงด้านเดียว คือ ด้านความ ถูกต้อง (Accuracy) นอกนั้นมีการปฏิบัติตามจริยธรรมการใช้สื่อออนไลน์ในระดับมากทุกด้าน โดยมีการปฏิบัติในด้าน การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) มากที่สุดรองลงมา คือ ด้านความเป็นเจ้าของ (Property) และด้านความเป็นส่วนตัว (Privacy)

สรุปและอภิปรายผล

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จากวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนขาดจริยธรรมที่ดีในการใช้ออนไลน์ นักเรียนขาดความรู้ที่ถูกต้องในการใช้ออนไลน์ และนักเรียนใช้เวลาส่วนมากในการใช้ออนไลน์ ทำให้ไม่สนใจการเรียน เท่าที่ ควร สอดคล้อง การศึกษาทฤษฎี Psychoanalytic ว่าเด็กในวัยนี้ (Latency stage) จะเริ่มเรียนรู้โลกกว้างมากขึ้น ชอบความตื่นเต้น พึงพอใจในสิ่งแปลกใหม่จะหันเหไปสู่การเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากสิ่งแวดล้อมภายนอกบ้าน เช่น เรียนรู้เกี่ยวกับเพื่อน ครู การเรียน การเล่นกับเพื่อน และสอดคล้องกับการค้นพบของชานากิตตี ราซพิบูลย์ (2553: 81-85) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานครพบว่า ผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มีผลกระทบต่อด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังมีผลการวิจัยของเจดน์สฤกษ์ สังกษพันธ์ และคณะ (2555: 168) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ พบว่าผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิต มีผลกระทบในด้านการใช้ชีวิตประจำวัน ด้านการศึกษา และสอดคล้องกับผลการวิจัยของอาชิรญาณ สุทัศน์ และธีรพล เบ็กเขียน (2558: 9) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สังคมออนไลน์ที่มีผลต่อนักศึกษาปริญญาตรีพบว่าผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มีผลกระทบในด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียน

2. ผลการวิเคราะห์การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อพัฒนายุทธศาสตร์การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จะต้องพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ด้วยการเสริมสร้างความตระหนัก และความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ การพัฒนาทักษะการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และการสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้ออนไลน์สอดคล้องกับงานวิจัย การรู้เท่าทันสื่อในงานวิจัยของบุบผา เมฆศรีทองคำ และดนุชดา จามจรี (2554: 63-69) ศึกษา เรื่อง การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อในสังคมข่าวสารยุคใหม่ ด้วยการช่วยให้พลเมืองสามารถ ใช้สื่อและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะพลเมืองโดยบูรณาการเข้าสู่ระบบการศึกษาของประเทศและจัดวางให้อยู่ในกรอบแนวคิดของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในทุกระดับวัยและครอบคลุมทุกสื่อ ทั้งนี้การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อจะต้องเน้นไปที่การพัฒนาด้านความคิดหรือกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) คือ การคิดวิจารณ์ญาณหรือการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้รับสารมีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะในการรับ เลือกรับ ประเมิน แยกแยะ ตอบโต้ แสดงความคิดเห็นต่อสื่ออย่างมีเหตุผล รู้ถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อว่ามีผลต่อพฤติกรรมได้อย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะต่างๆ ที่เป็นองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อของอุลิสซา ครุฑเสนา (2556: 276) พบว่า แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ มีปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ คือ 1) การตระหนักในอิทธิพลของสื่อจากการเข้าร่วมกลุ่มพบว่าสมาชิกในกลุ่มมีพัฒนาการทางความคิดและความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ

ที่ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ พฤติกรรม ทักษะคิดที่เกิดขึ้น ซึ่งอิทธิพลของสื่อชนิดเดียวกันส่งผลกระทบต่อแตกต่างกันในแต่ละบุคคล เข้าใจว่าสื่อส่งผลกระทบต่อตนเอง หลังจากการรับชม 2) การตระหนักรู้ในตนเอง จากการเข้าร่วมกลุ่มพบว่า สมาชิกกลุ่มสามารถอธิบายได้ว่าตนเองใช้สื่อชนิดใดมากที่สุด และตระหนักถึงความจำเป็นในการใช้สื่อชนิดนั้น ว่ามีความเหมาะสมกับอุปกรณ์การเข้าถึงที่ตนเองมีอยู่หรือไม่ รวมไปถึงความเหมาะสมที่ตนเองใช้งานกับสื่อ ทั้งในด้านของอายุ และกิจกรรมที่ใช้งาน อภิปรายและได้ข้อสรุปที่เหมาะสมกับตนเองจากการเข้ากลุ่ม 3) ความคิดวิจารณ์ญาณ สมาชิกกลุ่มสามารถอธิบายความสำคัญของการใช้ความคิดไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนในการรับเนื้อหาของสื่อไม่รับฟังเนื้อหาเพียงด้านเดียว และรู้จักหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับสื่อที่ส่งผลกระทบต่อทางด้านลบกับตนเองได้

3. ผลการสร้าง การหาประสิทธิภาพ และทดลองใช้ชุดฝึกอบรม เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ชุดฝึกอบรม เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ผู้วิจัยสร้างมีผลการหาประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรม เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ตามที่กำหนดไว้ เพราะได้ดำเนินการตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ได้ศึกษาเอกสารการตรวจ สอบคุณภาพชุดฝึกอบรมนั้น นอกเหนือจากการให้ผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความเหมาะสมแล้วต้องทดสอบประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมเกี่ยวกับ กระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนทำแบบประเมินสุดท้ายได้ดี และความพึงพอใจต่อชุดฝึกอบรมด้วย(ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556: 7-19) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดความเข้าใจ ได้รับความรู้ มีทักษะ มีจริยธรรม ในการใช้สื่อออนไลน์ และผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดผล

ประกอบด้วย แบบทดสอบความรู้ และแบบประเมินจริยธรรม โดยพิจารณาให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของทุกชุดฝึกอบรม และหาค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ พร้อมทั้งทดลองหาประสิทธิภาพตามขั้นตอน จึงทำให้ชุดฝึกอบรม เรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 เชื่อกันได้ว่าชุดฝึกอบรมมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับนวัตกรรม ภัทรกรนันท์ (2555: 123) ศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกสำหรับอาสาสมัคร การวิจัยพบว่า ชุดฝึกอบรมอาสาสมัครอาสาสมัคร มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์โดยเฉลี่ยเท่ากับ 81.48/84.15 ซึ่งสูงกว่าที่ตั้งไว้ 80/80 สอดคล้องกับ จิรพล ระวังการ (2555: 57) ศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบผสมผสาน เรื่องการบริการของอาสาสมัครองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ การวิจัยพบว่า ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานเรื่องการบริการของอาสาสมัครองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ มีประสิทธิภาพไปตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์โดยเฉลี่ยเท่ากับ 85.20 /88.59 สอดคล้องกับ คันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ (2561: 56) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดฝึกอบรม เรื่อง สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนสำหรับพนักงานครูในสังกัดเทศบาลนครสวรรค์ พบว่าชุดฝึกอบรม เรื่อง สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนที่ผลิตขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 โดยมีค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 ที่ระดับ 82.35/80.65 สอดคล้องกับวิภาส วิกรมสกุลวงศ์ (2560 : 72) ศึกษาการพัฒนาบทเรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างชิ้นงานวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาและฝึกอบรม สำหรับนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี มีประสิทธิภาพ

ตามเกณฑ์ 80/80 กล่าวคือ E_1/E_2 มีค่าเท่ากับ 85/84

4. ผลการเปรียบเทียบความรู้ ก่อนและหลัง การฝึกอบรมด้วยชุดฝึกอบรม การใช้สื่อออนไลน์อย่างมี จริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ความรู้ในการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของตัวอย่าง ที่ได้รับการฝึกอบรมด้วย ชุดฝึกอบรม การใช้สื่อ ออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น หลังฝึกอบรม สูงกว่าก่อนการ ฝึกอบรม โดยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01 เป็นเพราะชุดฝึกอบรมที่ผู้วิจัยได้สร้าง ขึ้นเป็นไปตามขั้นตอนการสร้างชุดฝึกอบรม ได้รับการ พัฒนาปรับปรุงแก้ไข และตรวจสอบจากคณะกรรมการ ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญอย่างเป็นขั้นตอนทำให้ชุดฝึก อบรมมีประสิทธิภาพ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสามารถ ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองจากชุดฝึกอบรม และการ จัดกิจกรรมมุ่งให้เกิดการปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผู้เข้ารับ การฝึกอบรมได้เรียนรู้ ตั้งใจปฏิบัติกิจกรรม จึงทำให้ผล การเรียนรู้หลังการฝึกอบรมด้วยชุดฝึกอบรมสูงขึ้น สอดคล้องกับ ญูเบศ เลื่อมใส (2558: 41) ได้ ทำการศึกษาการพัฒนาชุดฝึกอบรมออนไลน์ เรื่อง การ ใช้โปรแกรมมูเดิ้ล สำหรับครูและบุคลากรทางการ ศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง ฝึกอบรมพบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ ณัฐพล ไสยสาลี (2559: 31) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาชุดฝึกอบรม การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนอบรมและ หลังอบรมของผู้เข้ารับการอบรมด้วยชุดฝึกอบรม ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีคะแนนหลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยัง สอดคล้องกับงานวิจัยในต่างประเทศของเม็ค (Meeks, 1972: 4296-A) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบ วิธีการสอนแบบใช้ชุดการสอนกับวิธีการสอนแบบธรรมดา พบว่า วิธีการสอนโดยใช้ชุดการสอนมีประสิทธิภาพสูงกว่า การสอนด้วยวิธีการสอนแบบธรรมดา อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับแนวคิดของ วิลสัน (Wilson, 1989: 416) พบว่า การใช้ชุดการสอนมีผลดี มากกว่าการสอนตามปกติ อันเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยให้ครู สามารถแก้ปัญหการสอนที่อยู่ในหลักสูตรคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กเรียนช้า และสอดคล้องกับแนวคิดของวีवास (Vivas, 1985: 603) ที่วิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้ชุดการสอนมีความสามารถเพิ่มขึ้น ด้านความพร้อม ในการเรียน ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านเข้าใจปัญหาและ ด้านการปรับตัวทางสังคม หลังจากได้รับการสอนด้วยชุด การสอนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ

5. ผลการเปรียบเทียบจริยธรรมของนักเรียนก่อน และหลังการฝึกอบรมโดยใช้ชุดฝึกอบรมการใช้สื่อ ออนไลน์อย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีการปฏิบัติตามจริยธรรม การใช้สื่อออนไลน์ ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านความ ถูกต้อง (Accuracy) 2) ด้านการเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) 3) ด้านความเป็นเจ้าของ (Property) 4) ด้านความเป็นส่วนตัว (Privacy) อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมี การปฏิบัติตามจริยธรรมการใช้สื่อออนไลน์ อยู่ในระดับ มากที่สุดเพียงด้านเดียว คือ ด้านความถูกต้อง (Accuracy) นอกนั้นมีการปฏิบัติตามจริยธรรมการใช้สื่อ ออนไลน์ในระดับมากทุกด้าน โดยมีการปฏิบัติในด้าน การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) มากที่สุด รองลงมา คือด้านความเป็นเจ้าของ (Property) และด้านความเป็นส่วนตัว (Privacy) ตามลำดับ สอดคล้องกับจักรพงษ์

เปรมจิตต์ (2554: 82) ได้ทำการวิจัยเรื่อง จริยธรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยรังสิตพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความเห็นต่อจริยธรรมใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยจะมีระดับความสำคัญในภาพรวมอยู่ในระดับความสำคัญมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ให้ระดับความสำคัญมากที่สุด คือ ด้านความถูกต้อง รองลงมา ด้านความเป็นส่วนตัว ด้านการเข้าถึงข้อมูล และด้านความเป็นเจ้าของตามลำดับ สอดคล้องกับสร้อย พิงฉิม (2554: 137) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่นพบว่า นักศึกษามีการปฏิบัติตามจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ในด้านความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ ด้านความปลอดภัยของเครือข่าย ด้านการใช้ระบบเครือข่ายที่ถูกศีลธรรมของนักศึกษาทั้งเพศชาย และเพศหญิงอยู่ในระดับมาก

เอกสารอ้างอิง

จักรพงษ์ เปรมจิตต์. (2554). จริยธรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยรังสิต. การค้นคว้าอิสระ ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต วิชาเอกระบบสารสนเทศ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

จิรพล ระวีการ. (2555). การพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบผสมผสาน เรื่อง การบริการของอาสาสมัครองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะด้านการนำไปใช้

1. ในการนำชุดฝึกอบรมไปใช้ ควรจะต้องศึกษาคู่มืออย่างละเอียด ก่อนการอบรมควรจัดเตรียม อุปกรณ์ที่จำเป็นทุกอย่างให้พร้อม

2. ควรหาตัวอย่างสื่อประกอบมาให้พร้อม และครอบคลุมเนื้อหา เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้เห็นตัวอย่างหลากหลายแง่มุม

3. ในช่วงเวลาให้ผู้เข้าอบรมทำกิจกรรมวิทยากรควรควบคุมเวลาให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ทั้งนี้เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครบทุกส่วนและทุกขั้นตอน

4. เมื่อจบการอบรม ควรมีการติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้ทราบถึงความก้าวหน้าและพัฒนาการของตนเอง และควรส่งเสริมให้ผู้เข้าอบรมนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาตนเองต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรสร้างชุดฝึกอบรมด้วยสื่ออื่น ๆ ที่หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือชุดฝึกอบรมแบบออนไลน์ เพื่อให้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ทุกที่และทุกเวลา

2. ควรมีการพัฒนาชุดฝึกอบรมสำหรับการฝึกอบรมในสาขาวิชาอื่น ๆ ต่อไป เพื่อแสดงให้เห็นว่าชุดฝึกอบรมสามารถใช้ในการอบรมได้หลากหลายสาขาวิชา

- เจตนัสฤกษ์ สังกข์พันธ์ และคณะ. (2555). ผลกระทบการใช้โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. บทความวิจัย เสนอในการประชุมมหาดใหญ่วิชาการ ครั้งที่ 4 เรื่อง “การวิจัยเพื่อพัฒนา สังคมไทย. 168 - 178.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์ วิจัย, 5 (1), 7-20.
- นันทวัฒน์ ภัทรกรนันท์. (2555). การพัฒนาชุดฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะสำหรับอาสาชวยกขาชาติ. ปรินญาณินพนธ์ปรินญาดุชฎิบัณฑิต สาขาการศึกษาผู้ใหญ่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุษผา เมษศรีทองคำ และตฤนดา จามจุรี. (2554). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิถีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ. วารสารนักบริหาร, 31(2) : 63-69.
- วิไลภรณ์ จิรวินชนเศรษฐ์. (2559). เด็กยุคดิจิทัลภายใต้สังคมแห่งสื่อออนไลน์และการเรียนรู้ทางสังคม. JOURNAL OF EDUCATIONFUTUROLOGY. 1(1): 1-10.
- สถาบันสุขภาพเด็กและวัยรุ่นวราชนครินทร์. (2558). จิตเวชศิริราช DMS 5. ภาควิชาจิตเวชศาสตร์คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สรลลขนา พิงฉิม. (2554). การศึกษาจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.). วิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.). (2556). 1 วันในชีวิตเด็กไทย. ค้นเมื่อ มิถุนายน 3, 2561, จาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/16380-ผลสำรวจ%201%20วันในชีวิตเด็กไทย.html>.
- คันสนีย์ สังสรรค่อนันต์. (2559). การพัฒนาชุดฝึกอบรม เรื่อง สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนสำหรับพนักงานครูในสังกัดเทศบาลนครสวรรค์. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อาชิรญาณีสุทัศน์ และ อีรพล เป็กเขียน. (2558). การใช้สังคมออนไลน์ที่มีผลต่อนักศึกษา ปรินญาตุรี. วารสารวิชาการ, 9 (18), 9-13.
- อุลิสซา ครุฑะเสน. (2556). แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, 6 (3), 276-285.
- Griffiths, M. (1996). Computer game playing in children and adolescents. London: National Children Bureau.
- Meek, Eliza Bruce. (1972). Learning Package Versus Conventional Method of International. Disordered Children, 33 (2), 4295 – A.
- Tobin, J. (1998). An American Otaku. in J. Sefiton-Green (ed.), Digital Diversions: Youth Culture in the age of multimedia. London: UCL Press.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. CyberPsychology & Behavior, 1(1), 237-244.

- Vivas, David A. (1985, September). The Design And Evaluation of a Course in "Thinking Operations" for First Graders in Venezuela. *Dissertation Abstracts International*, 46 (3), 603-A.
- Wilson, Cynthia Louise. (1996, August). An Analysis of a Direct Instruction Program in Teaching Word Problem-Solving to Learning Disabled Students. *issertation Abstracts International*, 50 (2), 416.