



การวิจัยและสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริม
การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา

A Research and Production of Interactive Infographics
to Promote the Media Literacy among Primary School Students

นภจินดา ชำรงค์จตุพงษ์¹ และลักขณา คล้ายแก้ว²

¹วิทยาลัยนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, bank.nopchinda@gmail.com

²วิทยาลัยนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, gaiglaw@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประกอบด้วยการศึกษาข้อมูล และการผลิตสื่อ ซึ่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ จำแนกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) ข้อมูลเอกสาร 2) ข้อมูลประเภทบุคคล แหล่งข้อมูลการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพญาไท รวมถึงกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการศึกษา และการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ โดยหลังจากที่ทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลประเภทเอกสาร และข้อมูลประเภทบุคคลแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้อง มาดำเนินการเป็นแนวทางในการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์

จากผลการวิจัยพบว่า แนวทางในการผลิต และออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ควรมีลักษณะเป็นสื่อมัลติมีเดีย ที่เป็นสื่อในรูปแบบโปสเตอร์ และวิดีโอโมชันกราฟิก ที่มีเนื้อหาที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ก่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์การ ออกแบบ และผลิตสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ ประกอบด้วยสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และสื่อวิดีโอโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีจำนวน 2 ตอน คือ เรื่องระวังนะเว็บปลอม และเรื่องภัยร้ายโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา โดยมีขั้นตอนกระบวนการผลิต 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนวางแผนการเตรียมการ (Planning) 2) ขั้นตอนการผลิต (Production) 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) และ 4) การทดสอบ และประเมินผล (Post-Test and Evaluation) ผลการศึกษาพบว่า การใช้สื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ ส่งผลให้นักเรียนที่ได้ใช้งานสื่อ มีความสนใจกับสื่อ และเกิดความเข้าใจถึงการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา มีคุณภาพสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้จริง และมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การผลิตสื่อ, สื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์, เด็กประถมศึกษา, การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



ABSTRACT

This study aimed to create interactive infographics in order to promote the digital media literacy of the digital natives who were primary school students. Qualitative research methods were employed for data analysis and the production of interactive infographics. Data used in the analysis were obtained from related documents and informants who were grade 4 students from Phayathai School and who were Specialist of Education and Multimedia Designer. The results showed that media for the primary school students should be multimedia including posters and motion videos, the contents of which promoted the media literacy. This finding led to the production of an infographic poster and two episodes of motion videos entitled 'Rawang Na Web Plom' and 'Phai Rai Social Media' which could be used to promote the media literacy among the primary school students. The production process of these media was divided into four stages: planning, production, post-production, and post-test and evaluation. The evaluation results revealed that the developed interactive infographics could draw students' attention and help them acquire the media literacy. In addition, these media could be adopted and used in various learning activities.

Keywords: Media Production, Interactive Infographics, Primary School Students, Media Literacy

1. บทนำ

สังคมไทยในยุคปัจจุบันก้าวสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Society) เป็นสังคมที่มีการหลั่งไหลของข้อมูลข่าวสารต่างๆ ซึ่งพลเมืองนั้นสามารถรับรู้และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้โดยง่าย รวดเร็ว และไร้พรมแดนทำให้มองว่าเทคโนโลยีเข้ามาเปลี่ยนแปลงการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ส่งผลดีต่อการพัฒนาของพลเมือง อย่างไรก็ตามการพัฒนาในการรับรู้ข่าวสารนั้นย่อมมีผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์จากเทคโนโลยีการสื่อสารที่เกิดขึ้นตามมาด้วย

ในด้านเศรษฐกิจ และสังคม มีผลกระทบเกิดขึ้นจากการใช้สื่อดิจิทัลที่ขาดคุณลักษณะที่ดีในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล เช่น การละเมิดสิทธิของผู้อื่น การใช้วาทกรรมก้าวร้าวกับผู้อื่นในที่สาธารณะ การก้าวล้ำในพื้นที่ส่วนตัวของผู้อื่น การโจรกรรมข้อมูลดิจิทัลของผู้อื่น ปัญหาเหล่านี้มักจะเกิดขึ้นกับเด็ก และเยาวชน ที่ถูกเลี้ยงดูและเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารที่ก้าวหน้า เด็กในยุคนี้มีทักษะในการใช้งานอุปกรณ์ทางดิจิทัลในระดับที่ดีมาก สามารถที่จะแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองในภาวะที่อุปกรณ์นั้นมีข้อบกพร่องได้ด้วย อันเนื่องมาจากเด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับอุปกรณ์ดิจิทัลมาตั้งแต่อายุน้อย

ปัญหาของการใช้สื่อดิจิทัลสื่อสารกันผ่าน สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) นั้นโดยให้ผู้ใช้กรอกข้อมูลส่วนตัวต่างๆ เช่น ชื่อ นามสกุล ที่อยู่ รูปภาพ ซึ่งเด็กและเยาวชนนั้นยังขาดความเข้าใจในการที่จะลงข้อมูลของตนเอง อาจทำให้ผู้อื่นมาลักลอบเอาข้อมูลส่วนตัวนั้นไป โดยที่ยังไม่ได้รับอนุญาตได้ และปัญหาในการลงข้อมูลส่วนตัวที่ไม่ได้ไตร่ตรองนั้น เช่น การลงรูปบางรูปที่ไม่เหมาะสม อาจส่งผลถึงอนาคตของบุคคลนั้นในตอนโตขึ้น เช่น การไปสมัครงาน รูปที่ไม่เหมาะสมของเราเหล่านั้นก็จะยังอยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจจะส่งผลในการสมัครงานของบุคคลนั้นได้ (Media Smart Canada, 2017)

ในประเทศไทยนั้นก็พบปัญหานี้ไม่น้อยเช่นกัน ซึ่งจะเห็นได้จากการนำเสนอข่าวสารจากช่องทางต่างๆ ทั้งสื่อกระแสหลัก และสื่อตามอินเทอร์เน็ต ที่นำเสนอข่าวของเยาวชนที่ใช้งานสื่อดิจิทัลในแง่ลบ ซึ่งทำให้เกิดผลกระทบ



ต่างๆ ต่อตัวเยาวชนเอง และส่งผลกระทบต่อสังคมด้วย ซึ่งข่าวต่างๆ ที่ออกมาเกี่ยวกับเยาวชนที่ใช้สื่อดิจิทัลไปทางลบ หรือไม่สร้างสรรค์นั้น เป็นการบ่งบอกถึงการขาดทักษะในด้านของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จึงทำให้เยาวชนนั้นไม่ทราบถึงผลกระทบต่างๆ ในการใช้สื่อดิจิทัล

แนวทางในการปฏิบัติตัวเพื่อเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อให้เกิดความเหมาะสม ได้แก่ การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล พลเมืองทุกคนมีสิทธิในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล และสามารถติดต่อสื่อสาร โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความเท่าเทียม แนวทางในการปฏิบัติตัวในการใช้เทคโนโลยีทางดิจิทัลนั้นต้องรู้จักกฎ กติกาต่างๆ เพื่อป้องกันความผิดพลาดหรือปัญหาที่เกิดขึ้นของผู้ใช้งานเอง ต้องมีความรู้ในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อให้รู้ถึงสิทธิของตนเอง คือ สิทธิในการปกป้องความเป็นส่วนตัว เพื่อความปลอดภัยต่อผู้ใช้งานในสังคมดิจิทัล (พีระ จิร โสภณ ,2560)

จากแนวทางในการปฏิบัติตัวของพลเมืองในยุคดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีให้มีความเหมาะสมนั้น หลักๆคือการให้ความมีสิทธิต่างๆของตัวผู้ใช้งาน และ ผู้ใช้งานคนอื่น คือ ต้องรู้สิทธิที่ตนเองนั้นพึงมีในข้อต่างๆ เช่น การปกป้องตัวเองจากคนอื่นในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รู้ถึงผลกระทบต่างๆจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่จะส่งผลในด้านร่างกายจิตใจ รู้สิทธิของผู้ใช้คนอื่น ไม่ไปละเมิดสิทธิของคนอื่น ให้เกียรติผู้ใช้อื่น

ทางผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญในเรื่องของการสร้างทักษะและองค์ความรู้ในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชน ที่เป็นพลเมืองดิจิทัล ให้มีความเข้าใจและอยู่ร่วมสังคมดิจิทัลและสังคมภายนอกอย่างปลอดภัยและมีคุณภาพ ทางผู้วิจัยได้เลือกวิธีการนำเสนอ โดยการใช้วิธีการในด้านของสื่อสร้างสรรค์ด้วยเหตุผลในด้านของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันที่สื่อต่างๆนั้น อยู่ในรูปแบบของสื่อที่เป็นสื่อดิจิทัล ข้อมูลต่างๆนั้น ถูกอัพโหลด คิวรี่ โหลด ผ่านทางระบบสื่อดิจิทัล เช่น รูปภาพ,วิดีโอ หรือข้อมูล ข่าวสารต่างๆนั้น กลุ่มคนในปัจจุบันส่วนใหญ่ นั้น ต่างเลือกบริโภคสื่อผ่านทางหน้าจอโทรศัพท์มือถือ หรือ แท็บเล็ต มากกว่าสื่ออนาล็อกในสื่อยุคก่อนหน้า เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ หรือแม้แต่วideo ทางโทรทัศน์

โดยงานสื่อสร้างสรรค์นั้น ออกแบบมาเพื่อต้องการที่จะส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนนั้น มีทางเลือกในการรับรู้ถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และเพื่อส่งเสริมการทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตัวงานสื่อสร้างสรรค์นั้นจะต้องมีความน่าสนใจ และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับเยาวชนได้ เพื่อที่จะให้เยาวชนนั้นเกิดความสนใจในการใช้งาน และ การใช้สื่อสร้างสรรค์นั้น ให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ได้นั้น จะทำให้เยาวชนเกิดความต่อเนื่องและเป็นการประเมินในเบื้องต้นได้ว่าเยาวชนนั้นมีการพัฒนาในด้านของทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากขึ้นแค่ไหน

การเลือกใช้การนำเสนอสื่อในรูปแบบสื่ออินโฟกราฟิก จะทำให้การนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวอักษรจำนวนมาก และเข้าใจยากแก่ผู้รับสาร มาประยุกต์ใช้เป็นรูปภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ เป็นการนำเสนอให้กลุ่มผู้รับสารได้เกิดกระบวนการรับรู้ และเข้าใจได้ง่าย รวดเร็วมากขึ้น อีกทั้งจะทำให้เกิดความสนใจแก่ผู้รับสารได้ง่ายกว่าการนำเสนอข้อมูลที่เป็นในลักษณะตัวอักษร

ซึ่งผู้วิจัยนั้น ได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่อยู่ในชั้นประถมตอนปลาย ด้วยเหตุผลคือ กลุ่มเด็กในระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นั้นมีช่วงอายุที่อยู่ในช่วงระหว่างวัยเด็กตอนกลาง ซึ่งเป็นช่วงของการพัฒนาการในด้านต่างๆ เช่น พัฒนาการทางด้านร่างกาย ,พัฒนาการทางด้านอารมณ์,พัฒนาการทางด้านสังคม และพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ซึ่งเป็นช่วงอายุที่ก่อนจะเข้าสู่วัยเด็กตอนปลาย และจะเติบโตไปเป็นวัยรุ่นต่อไป ซึ่งเด็กในช่วงนี้เติบโตมาในช่วงที่ความพร้อมทางเทคโนโลยีการสื่อสาร นั้นเป็นที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และเป็นที่ยอมรับ



2. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อผลิตสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ สำหรับการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา

3. การดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยแบ่งระเบียบวิธีการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การศึกษาหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร และแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านการผลิต และออกแบบสื่อสร้างสรรค์ จำนวน 7 คน ในเรื่องของแนวทางในการออกแบบ และผลิตสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา และการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 7 คน ในเรื่องการสัมภาษณ์ และสังเกตพฤติกรรม ของการรับรู้หลังจากที่ได้ใช้งานสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา 2) การผลิตสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา โดยอาศัยความรู้จากการวิจัยมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อ

แหล่งข้อมูลในการศึกษา จำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) เอกสารเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และเอกสารเกี่ยวกับหลักสูตรการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพญาไท สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร 2) กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านการเรียนการสอน และกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านการผลิต และออกแบบสื่อสร้างสรรค์ รวมถึงกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 7 คน โดยในกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านการเรียนการสอน และกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านการผลิต และออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้วิธีการการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา โดยใช้ขั้นตอนในการผลิตสื่อ 3 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนวางแผนการผลิต (Planning) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นหลังการผลิต (Post-Production) ส่วนในกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้สนทนากลุ่ม เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัล และความรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จากนั้นผู้วิจัยใช้สื่อที่ผลิตออกมาให้กับกลุ่มนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ทดลองใช้งาน จนกลุ่มนักเรียนได้ใช้งานสื่อจนเสร็จสิ้นขั้นตอน ผู้วิจัยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม เพื่อสัมภาษณ์ และสังเกตพฤติกรรมของการรับรู้หลังจากที่ได้ใช้งานสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา

4. ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ สำหรับเด็กประถมศึกษา เพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

4.1 แนวทางการส่งเสริมความรู้และการผลิตสื่อเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล



ทางสถาบันการศึกษา มีนโยบาย และแนวทางในการที่จะเสริมสร้าง และปลูกฝังทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ดิจิทัล โดยมีหลักสูตร และแนวทางที่ถูกใช้ในการเรียนการสอน เพราะด้วยเหตุผลทางเทคโนโลยีการสื่อสารมีความ ก้าวล้ำทันสมัย สถานศึกษาจึงต้องมีการปรับหลักสูตรการสอนแก่นักเรียนให้มีการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ลักษณะการเรียนการสอน พบว่า สถานศึกษามีการเรียนการสอน เพื่อปลูกฝังทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแก่นักเรียนประถมศึกษา ในวิชาคอมพิวเตอร์เป็นหลัก แต่ในวิชาคอมพิวเตอร์ ไม่ได้มีการใช้เครื่องมือการสอนอื่นๆ เช่น สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์ทางเทคโนโลยีอื่นๆ โดยนักเรียนจะเรียนจากคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว ซึ่งทางสถานศึกษาจะมีการอนุญาตให้นักเรียนใช้โทรศัพท์สมาร์ตโฟนในบางครั้ง เพื่อการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ โดยมีคุณครูคอยดูแลในระยะเวลาการเรียนการสอน และจะมีหน่วยงานทั้งในภาครัฐ และเอกชนมาจัดกิจกรรมสมมนา และวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแก่นักเรียนในบางโอกาส

ทางสถานศึกษา และผู้สอน มีอุปสรรคในเรื่องของหลักสูตรการสอน และสื่อการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล รวมถึงระยะเวลาในการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ หลักสูตรการสอนมีล้าหลังกว่าเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ทำให้ผู้สอน มีการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อที่ไม่ทันสมัย ทันสมัย และในด้านสื่อการสอน มีอุปสรรคในเรื่องของการผลิต เนื่องจากผู้สอนไม่มีเวลา และความชำนาญในการสร้างเครื่องมือการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล รวมถึงระยะเวลาในการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ที่มีระยะเวลาที่น้อยเกินไป คือ 1 ชั่วโมงต่อ 2 สัปดาห์

แนวทางการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบว่า แนวทางในด้านของ รูปแบบของสื่อ (Type of Media) ที่จะนำมาใช้งานในการปลูกฝัง หรือเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรเป็นสื่อในลักษณะที่มีความหลากหลาย (Multimedia) จะทำให้เด็ก และเยาวชน มีตัวเลือกในความหลากหลายของสื่อ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจได้มากขึ้น มีความต่อเนื่องต่อการติดตาม และเนื้อหา ทำให้เกิดการเห็นผ่านตา และเกิดกระบวนการจดจำไม่ว่าเด็กจะไปบริโภคในสื่อไหนก็ตาม เนื้อหาของสื่อ (Content) ควรมีความเข้าใจได้ง่าย และใกล้ตัว ไม่ควรซับซ้อน ควรมีลักษณะที่เนื้อหาที่ปลูกฝังการรักษาข้อมูลส่วนตัว หรือการแชร์ข้อมูลออนไลน์ แยกแยะข้อมูลที่ต้องการ และข้อมูลที่ผิด รูปแบบการนำเสนอของสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ให้ความรู้แก่นักเรียน เพื่อนำเสนอข้อมูลสิ่งต่างๆ เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน และสร้างประสบการณ์ใหม่ ในการเรียนรู้ได้

หลักการ และองค์ประกอบสื่อสร้างสรรค์อินโฟกราฟิกสำหรับเด็ก พบว่า สื่ออินโฟกราฟิก จะช่วยทำให้เกิดกระบวนการรับรู้เนื้อหาได้ง่ายขึ้น และเกิดความน่าสนใจ มากกว่าการอ่านตัวหนังสือ หรือบทความ ซึ่งเด็กเป็นกลุ่มที่ชอบบริโภคสื่อในลักษณะของรูปภาพ มากกว่าการที่ต้องอ่านตัวหนังสือที่มีจำนวนที่เยอะการรับรู้ของกลุ่มผู้รับสารในวัยเด็กจะมีลักษณะที่สนใจสื่อที่มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน อารมณ์ และความรู้สึกของเนื้อหา (Mood & Tone) ควรเป็นในลักษณะที่มีสีสันสดใส ดูสบายตา การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกควรออกมาในรูปแบบภาพที่มีลักษณะเป็นการ์ตูนที่มีสีสันสดใส เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน

องค์ประกอบด้านเนื้อหา และการออกแบบตัวละคร พบว่า องค์ประกอบของเนื้อหา ควรทำให้เด็กนั้นรู้สึกถึงเหตุการณ์ที่เขาจะรู้สึกจริงๆ ได้ การออกแบบตัวละคร ควรมีตัวละครนำเรื่องหลัก ในการดำเนินเรื่องราว เป็นตัวละครที่สื่อให้เห็นถึงความเป็นตัวอย่างที่ดี หรือเป็นตัวละครที่คอยชี้แนะให้เกิดการกระทำในสิ่งที่ดี รู้จักความถูกต้อง และความไม่ถูกต้อง ควรเป็นตัวละครที่รู้สึกถึงความใกล้ตัวกับเด็ก อาจจะเป็นที่เด็กๆ ชื่นชอบ หรือตัวละครใน



ลักษณะที่เด็กๆอยากที่จะเป็น การใช้สีในการแบ่งลักษณะตัวละครก็จะทำให้เด็กเกิดการรับรู้ในตัวละครต่างๆได้ง่ายขึ้น รวมถึงลายเส้น ควรทำให้ชัดเจนในส่วนของอวัยวะ เช่น ตา ปาก เพราะทำให้เด็กเห็นภาพได้ชัดเจน

องค์ประกอบด้านเทคนิค พบว่า รูปแบบการนำเสนองานสื่อ ควรที่จะเป็นลักษณะที่เป็นสื่อมัลติมีเดียที่สามารถสร้างการนำเสนอเนื้อหาขึ้นไปได้ในหลายๆช่องทาง การนำเทคโนโลยี AR (Augment Reality) มาเป็นตัวเชื่อมเนื้อหาจากสื่อแต่ละรูปแบบเข้าด้วยกัน ก็ทำให้เกิดการรับชมสื่อในประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และในส่วนของงานวิดีโอโมชันกราฟิก โดยการนำเอาอินโฟกราฟิกมาประยุกต์ใช้ ก็จะทำให้เด็กรู้สึกเหมือนดูการ์ตูน จะทำให้เกิดความสนใจ

องค์ประกอบด้านการลำดับภาพ และการเคลื่อนไหว พบว่า การผลิตสื่อโมชัน กราฟิก (Motion Graphic) สำหรับเด็ก การลำดับภาพควรที่จะดำเนินภาพให้สอดคล้องกับเรื่องราว ให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป การเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆในวิดีโอ ไม่ควรมีการเคลื่อนไหวที่เร็วจนเกินไป เพราะเด็กจะต้องใช้เวลาในการจดจำ และดูสิ่งต่างๆในวิดีโอ

สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการผลิตสื่อ พบว่า การผลิตสื่อที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ควรคำนึงในเรื่องของภาษาที่ใช้ หรือเสียงบรรยายวิดีโอ ภาพประกอบ และดนตรี รวมไปถึงเนื้อหาข้างใน เพราะกลุ่มเด็กยังแยกแยะบางอย่างไม่ได้ จึงต้องทำสื่อที่ทำให้เด็กแยกแยะได้ง่ายที่สุด ไม่เกิดความสับสน

พฤติกรรม และการรับรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา จากการศึกษาข้อมูลจากกลุ่มนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพญาไท สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 7 คน เป็นนักเรียนเป็นเพศชาย จำนวน 5 คน และนักเรียนเพศหญิง จำนวน 2 คน มีอายุระหว่าง 9-10 ปี โดยใช้การสนทนากลุ่ม ในการหาปัจจัยต่างๆ จากการใช้งานสื่อดิจิทัล รวมถึงองค์ความรู้ในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียน พบว่า ในด้านพฤติกรรมการเปิดรับสื่อทั่วไป นักเรียนจำนวน 4 จาก 7 คนเปิดรับสื่อในชนิดต่างๆที่หลากหลาย ส่วนจำนวน 2 จาก 7 คนนั้นใช้งานสื่อเพียงแค่สมาร์ทโฟนเท่านั้น และนักเรียนในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการใช้สื่อต่อวันที่มาก คือเกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน

ในด้านพฤติกรรมการใช้งานสื่อดิจิทัล นักเรียนทุกคนใช้สื่อดิจิทัลในการเล่นเกมส์ และการดูยูทูป โดยมีนักเรียนจำนวน 4 จาก 7 คนมีบัญชีผู้ใช้ใน โซเชียลมีเดีย และนักเรียนจำนวน 3 จาก 7 คนใช้สื่อดิจิทัลในเพื่อเปิดรับข้อมูล ข่าวสารต่างๆ

ในด้านความรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นักเรียนจำนวน 3 จาก 7 คนมีความรู้ในเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลบอกถึงวิธีการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ปลอดภัย และภัยอันตรายที่แฝงมาในสื่อดิจิทัลได้ ส่วนจำนวน 4 จาก 7 คนมีการแสดงออกที่ไม่เข้าใจเมื่อถูกถามคำถามเกี่ยวกับวิธีการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ปลอดภัย และภัยอันตรายที่แฝงอยู่ในสื่อดิจิทัล

ในด้านของประสบการณ์ตรงในการพบเจอกับอันตรายจากการใช้สื่อดิจิทัล มีนักเรียนจำนวน 1 จาก 7 คนเป็นผู้ที่เคยมีประสบการณ์ในการพบเจอกับทางสื่อดิจิทัล โดยการพบเจอเว็บไซต์ที่หลอกล่อเอาข้อมูลส่วนตัว เช่น อีเมล และรหัสเข้าใช้งาน เพื่อแลกกับไอเท็มในเกม Free Fire

โดยการมีรายละเอียดจากการสนทนากลุ่มนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพญาไท สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 7 คน เป็นนักเรียนเป็นเพศชาย จำนวน 5 คน ดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 1 พฤติกรรม และการรับรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ก่อนการทดสอบสื่อสร้างสรรค์ ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพญาไท

พฤติกรรม และการรับรู้ ก่อนการทดสอบสื่อ	นักเรียนชาย A อายุ 10 ปี	นักเรียนชาย B อายุ 10 ปี	นักเรียนชาย C อายุ 10 ปี	นักเรียนชาย D อายุ 9 ปี	นักเรียนชาย E อายุ 10 ปี	นักเรียนหญิง F อายุ 10 ปี	นักเรียนหญิง G อายุ 9 ปี
1) ความหลากหลายใน การเปิดรับสื่อ	- สมาร์ทโฟน - โทรทัศน์ - คอมพิวเตอร์	- สมาร์ทโฟน - โทรทัศน์ - คอมพิวเตอร์	- สมาร์ทโฟน - เพลด์สเดชั่น - คอมพิวเตอร์	- สมาร์ทโฟน	- สมาร์ทโฟน	- สมาร์ทโฟน - เพลด์สเดชั่น - คอมพิวเตอร์	- สมาร์ทโฟน
2) พฤติกรรมการใช้งาน สื่อดิจิทัล	- เล่นเกม - ดูยูทูป - มีบัญชีผู้ใช้ โซเชียลมีเดีย - ติดตามข่าวสาร	- เล่นเกม - ดูยูทูป - มีบัญชีผู้ใช้ โซเชียลมีเดีย - ติดตามข่าวสาร	- เล่นเกม - ดูยูทูป - มีบัญชีผู้ใช้ โซเชียลมีเดีย	- เล่นเกม - ดูยูทูป	- เล่นเกม - ดูยูทูป - มีบัญชีผู้ใช้ โซเชียลมีเดีย	- เล่นเกม - ดูยูทูป - ติดตามข่าวสาร	- เล่นเกม - ดูยูทูป
3) ความรู้ในเรื่อง การเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	- ค่อนข้าง	- ค่อนข้าง	- ค่อนข้าง	- ไม่ชัดเจน	- ไม่ชัดเจน	- ไม่ชัดเจน	- ไม่ชัดเจน
4) การรับประสบการณ์ ตรงจากภัยทางสื่อดิจิทัล	- พบประสบการณ์ ตรง						

โดยการประเมินจากการสนทนากลุ่มของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากกลุ่มนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพญาไท สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 7 คน พบว่า นักเรียนชาย A, นักเรียนชาย B และนักเรียนชาย C มีความรู้ในเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในระดับดีมาก รวมถึงมีการเปิดรับสื่อที่หลากหลายชนิด และมีบัญชีผู้ใช้โซเชียลมีเดีย ส่วนนักเรียนจำนวน 4 จาก 7 คนยังไม่มีความชัดเจนในเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล รวมถึงมีการเปิดรับสื่อที่ไม่หลากหลาย และไม่มีบัญชีผู้ใช้โซเชียลมีเดีย

4.2 ผลจากการสร้างสรรค์สื่อ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นแนวทางในการผลิตสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนพญาไท สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร โดยมีขั้นตอน และกระบวนการในการดำเนินงานเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นวางแผนเตรียมการ (Planning) ขั้นตอนในการเก็บข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์และนำมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงาน โดยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ คือ ผู้มีบทบาทในการเรียนการสอน และผู้มีบทบาทในการผลิต และออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ที่เกี่ยวข้องให้ความรู้ คำปรึกษาและข้อแนะนำต่างๆ ซึ่งพบว่า ควรสร้างสื่อในลักษณะที่เป็นสื่อมัลติมีเดีย ที่มีความหลากหลายในประเภทของสื่อการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก ที่สามารถให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้นอกห้องเรียน และสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกควรมีการนำเสนอเนื้อหาเสริมด้วยการใช้สื่อวิดีโอโมชันกราฟิก ที่เล่าเรื่องราวให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาเกิดความสนใจ และติดตามได้ง่าย โดยใช้เทคโนโลยี AR เข้ามาเป็นสื่อกลางใน



การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อ 2 ประเภท และนักเรียน จากนั้นผู้วิจัยกำหนดรูปแบบในการสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ ซึ่งมีการวางแผนการผลิตงานสื่อในแต่ละประเภท ดังต่อไปนี้ได้แก่ 1) วางแผนการผลิตสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก 2) วางแผนการผลิตสื่อวิดีโอโมชันกราฟิก 3) การเขียนบทเนื้อเรื่อง 4) การออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบตัวละคร และ 5) วางแผนการใช้งานกลไก AR

ขั้นการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการผลิตสื่อ โดยการนำข้อมูลจากขั้นตอนการวางแผน มาเข้าสู่กระบวนการสร้าง และออกแบบตามสื่อในประเภทต่างๆ โดยเริ่มจากการสร้างกราฟิกตัวละคร ฉาก และสิ่งประกอบฉาก และจึงเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก และผลิตวิดีโอโมชันกราฟิก รวมทั้งขั้นตอนการบันทึกเสียงบรรยายของตัวละครต่างๆ

ขั้นหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนของการจบกระบวนการผลิตของสื่อ โปสเตอร์อินโฟกราฟิก วิดีโอโมชันกราฟิก และการกลไก AR (Augment Reality) โดยการรวบรวมวัตถุดิบ หรือไฟล์จากการผลิต มาเข้าสู่กระบวนการสุดท้ายโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ 1) ตั้งผลิตสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก 2) ตัดต่อสื่อวิดีโอโมชันกราฟิก 3) สร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อด้วย กลไก AR

ขั้นการทดสอบและประเมิน (Post-Test and Evaluation) จากการทดสอบสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแก่กลุ่มนักเรียน โดยการสนทนากลุ่ม และการสังเกตพฤติกรรมถึงความเข้าใจในการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลหลังจากได้รับชมสื่อแล้ว โดยวัดผลจากเปรียบเทียบกับพฤติกรรมการรับรู้ และความเข้าใจของกลุ่มนักเรียนในเรื่องเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในช่วงก่อนที่จะทดสอบสื่อ โดยมีรายละเอียด และผลการประเมิน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 พฤติกรรม และการรับรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หลังการทดสอบสื่อสร้างสรรค์ ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพญาไท

พฤติกรรม และการรับรู้ หลังการทดสอบสื่อ	นักเรียนชาย A อายุ 10 ปี	นักเรียนชาย B อายุ 10 ปี	นักเรียนชาย C อายุ 10 ปี	นักเรียนชาย D อายุ 9 ปี	นักเรียนชาย E อายุ 10 ปี	นักเรียนหญิง F อายุ 10 ปี	นักเรียนหญิง G อายุ 9 ปี
1) ความเข้าใจในด้านเนื้อหา	😊	😊	😊	😐	😊	😊	😊
2) ประสิทธิภาพด้านการนำเสนอสื่อ	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
3) ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊

😊 = ดีมาก 😊 = ดี 😐 = ปานกลาง ☹ = ไม่ดี

ประสิทธิภาพของสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของพลเมืองยุคดิจิทัลเนทีฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา พบว่า เครื่องมือสื่อทดสอบสร้างแรงจูงใจ ทำให้กลุ่มนักเรียนผู้ทดสอบ เกิดกระบวนการเรียนรู้ได้มากขึ้น หลังจากที่ได้รับชมสื่อทดสอบ และกลุ่มตัวอย่างบางคน สามารถอธิบายได้ถึงภัยร้ายที่อยู่ในสื่อดิจิทัล หรือบอกเล่าเรื่องราว และเนื้อหาของสื่อได้ รวมถึงจูงใจให้เด็กมีกระบวนการคิด ถึงการปกป้องข้อมูลส่วนตัว เพราะอาจมีคนไม่ดีขโมยข้อมูลส่วนตัวได้ อีกทั้งยังพบอีกว่ากลุ่มนักเรียนผู้ทดสอบ มีความพึงพอใจในสื่อ



ทดสอบ เข้าใช้งานสื่อได้อย่างไม่ติดขัด และสามารถใช้งานสื่อทดสอบจนครบทุกขั้นตอนนี้อาจมีหรืออาจรวมอยู่ในหัวข้อที่ 4. ผลการวิจัย หรือรวมในหัวข้อต่อไปคือ บทสรุป ก็ได้ หัวข้อนี้เป็นการอภิปรายหรือวิจารณ์ผลที่ได้จากการวิจัย โดยอาจมีการเปรียบเทียบกับทฤษฎีหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้อ้างอิงถึงก่อนหน้าว่าสอดคล้องหรือขัดแย้งกันอย่างไร

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่า การวิจัยและสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเนทีฟ สำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพญาไท สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร มีประเด็นที่น่าสนใจสำหรับการอภิปรายผลดังรายละเอียดต่อไปนี้

ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ และการพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา มีพฤติกรรมที่ใช้สื่อดิจิทัลบ่อยครั้ง มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อดิจิทัลในระดับสูง มีความคล่องแคล่วในการเข้าถึงข้อมูลในสิ่งที่ต้องการได้ง่าย มีกลุ่มผู้ติดต่อในสังคมออนไลน์ และมีความรู้ในเรื่องข่าวสารมาก สอดคล้องกับ สุภารักษ์ จุตระกูล (2560) ที่ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของกลุ่มดิจิทัลเนทีฟ ไว้ว่า มีความรวดเร็ว ในการติดต่อสื่อสาร รับสื่อหลากหลาย ทันกระแสโลก และมีการเข้าสังคมที่อยู่ในโลกเสมือน แต่กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาในบางคนมีปัญหาเรื่องการ โดนหลอกลวงทางสื่อดิจิทัล การกลั่นแกล้งกันทางโซเชียลมีเดีย หรือความสัมพันธ์ภายในครอบครัว สอดคล้องกับ ITU (2013) ที่ได้กล่าวถึงปัญหาของกลุ่มดิจิทัลเนทีฟไว้ว่า เป็นกลุ่มคนที่มีปัญหาเรื่องปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ไม่สนใจคนอื่น มีความสัมพันธ์กับบุคคลรอบตัวอยู่ในระดับที่ต่ำ การพัฒนาสื่อที่มีเนื้อหาในการเสริมทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ถึงการเลือกบริโภคข้อมูล ข่าวสาร ต้องวิเคราะห์อย่างรอบคอบ เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาต่างๆ ที่จะส่งผลต่อตนเอง และผู้อื่น และรู้จักการป้องกันตัวเองจากภัยจากผู้ไม่หวังดีทางสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับ Ribble (อ้างถึงใน พิระ จิร โสภณ, 2560) ที่ได้ให้ความหมายถึงแนวทางการปฏิบัติตัวสำหรับพลเมืองในยุคดิจิทัล ในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม คือการใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทัน และการปกป้องตัวเองเพื่อความปลอดภัยจากสื่อดิจิทัล

ด้านเนื้อหาของสื่ออินโฟกราฟิก แบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของพลเมืองยุคดิจิทัลเนทีฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา พบว่า สื่อที่ผลิตออกมามีการดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย สื่อโปสเตอร์ มีความสอดคล้องกับสื่อเคลื่อนไหว มีการขยายความต่อ และเกี่ยวเนื่องในด้านเนื้อหาซึ่งกันและกัน กลุ่มนักเรียนผู้ทดสอบมีความพึงพอใจ ผู้วิจัยมีการดำเนินเรื่อง โดยมีการวางโครงเรื่อง ที่สอดคล้องเนื้อหาการปลูกฝังทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับ พรพรรณพิมล วิปุลากร (อ้างถึงใน เบญจมาศ วณิชชากร, 2560) กล่าวไว้ว่า สื่อมีอิทธิพลต่อ การเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่เยาว์วัย การเรียนรู้ผ่านสื่อที่สำคัญเป็นการเรียนรู้การใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ซึ่งเป็นการสร้างเสริมรูปแบบการใช้ชีวิตที่เด็กคุ้นเคย ปฏิบัติจนเคยชิน และกลายเป็นวิถีชีวิตที่ดีเมื่อ เติบโตขึ้น ซึ่งเป็นการสร้างการเรียนรู้และการป้องกันปัญหา มากกว่าการตามแก้ไขพฤติกรรมที่เป็น ปัญหา ผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเด็กควรสามารถแทรกจำนวนแนวคิดการใช้ชีวิตอย่างมีความสุขอย่างกลมกลืน ไปด้วยพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็ก โดยการวิเคราะห์ผู้รับสาร รวมถึงสถานะหรือปัญหาที่เกิดขึ้นของเด็ก ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำสื่อที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้แก่เด็ก โดยวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมที่เปิดรับสื่อของเด็กสอดคล้องกับ ลักษณะ คล้ายแก้ว (2559) ที่ศึกษาเรื่องของ พฤติกรรมการรับชมโทรทัศน์ของเด็กและเยาวชน พบว่ากลุ่มเด็กที่เติบโตมาในสิ่งแวดล้อมความเป็นดิจิทัล หรือเรียกว่า ดิจิทัลเนทีฟ มีการเรียนรู้สิ่งต่างๆที่มี



ประโยชน์เฉพาะตอนที่ตัวเองนั้นต้องการ และสิ่งที่เรารู้มันต้องมีความบันเทิง ความสนุกสนานแฝงลงไปด้วย เด็กและเยาวชนในยุคดิจิทัลนั้นมีความเสี่ยงในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ เนื่องจากปัจจัยต่าง เช่น การเลือกรับสื่อที่ไม่เหมาะสม ขาดคุณวุฒิทางด้านพัฒนาการเรียนรู้พัฒนาการทางด้านอารมณ์และพัฒนาการทางด้านสังคม และการขาดประสบการณ์การศึกษาแนวความคิดวิทย์พัฒนาการและพฤติกรรมมารับรู้ของเด็ก

ด้านรูปแบบการนำเสนอของสื่ออินโฟกราฟิก แบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา พบว่าในด้านรูปแบบการนำเสนอ สามารถสร้างแรงจูงใจ และความพอใจให้กลุ่มนักเรียนตัวอย่างได้ เมื่อวิเคราะห์ถึงข้อย่อย การดำเนินเรื่องของสื่อในลักษณะโมชัน กราฟิก ในรูปแบบของสื่ออินโฟกราฟิก โดยมีตัวละครหลัก (Main Character) ทำให้กลุ่มนักเรียนตัวอย่าง มีความพึงพอใจได้ ด้วยลักษณะที่เป็นตัวการ์ตูน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจแก่กลุ่มตัวอย่างทดสอบ โดยกลุ่มนักเรียนตัวอย่างส่วนใหญ่ ชอบในลักษณะที่เป็นภาพการ์ตูน สอดคล้องกับ Wang Kai (2556) กล่าวว่า อินโฟกราฟิก เป็นสื่อที่สำคัญในแนวทางเชิงศิลปะที่ครอบคลุมในทุกสาขา มีการแสดงผลที่เป็นเอกลักษณ์ขึ้นอยู่กับเนื้อหาต่างๆ เป็นการผลิตภาพที่สามารถเข้าใจได้ง่ายไม่แฝงทัศนคติของผู้ส่งสาร ไปในการผลิต เสนอข้อมูลที่รอบด้านให้ผู้รับสารนั้นเป็นผู้ตัดสินใจ และอินโฟกราฟิก มาเข้ากระบวนการประยุกต์เป็นสื่อวิดีโอเล่าเรื่อง สอดคล้องกับ วิฑูรย์ ชาติสุทธิ (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก จะทำให้สามารถเข้าใจข้อมูลได้ง่ายขึ้น ดังนั้น ภาพเคลื่อนไหวจึงมีขอบข่าย ตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่ายจนถึงกราฟิกที่มีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหว ส่วนในความเชื่อมโยงของสื่อชนิดต่างๆ ในเครื่องมือทดสอบ ได้แก่ ภาพโปสเตอร์อินโฟกราฟิก วิดีโอเล่นเรื่องอินโฟกราฟิก รวมถึงการนำเสนอในรูปแบบเทคโนโลยีระบบความจริงเสริม (AR) ที่มีความสอดคล้องในการนำเสนอในเนื้อหาเดียวกัน ก็ทำให้เกิดทางเลือก และเป็นการขยายความทางด้านเนื้อหาได้ดี สอดคล้องกับ Azuma (1997) ที่ให้ความหมายของระบบความจริงเสริม (AR) ไว้ว่าเทคโนโลยีสภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์เน้นให้ผู้ใช้งานในสภาพแวดล้อมสังเคราะห์ เป็นตัวเสริมให้ความเป็นจริงสมบูรณ์ได้

โดยกลุ่มนักเรียนตัวอย่าง ให้ความสนใจกับตัวละคร รวมถึงสีต้น และเสียงเพลง ที่สามารถกระตุ้นความสนใจของกลุ่มนักเรียนตัวอย่างนี้ได้ สอดคล้องกับ Assael (อ้างถึงใน เบญจมาศ วนิชชากร, 2560) กล่าวถึงการเปิดรับสื่อของเด็กไว้ว่า การถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้า ตามสิ่งที่ตัวเองนั้นต้องการ ก็จะเกิดการเปิดรับสิ่งเร้า นั้น การเปิดรับจะมีความสัมพันธ์กับความสนใจ และความมีส่วนร่วม ซึ่งจะสะท้อนออกมาเป็นระดับของความตั้งใจที่จะให้กับสิ่งเร้านั้น

6. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ผลจากการวิจัยและสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา มีคุณภาพสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้จริง และมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะทั่วไปเพิ่มเติม คือ ระยะเวลาในการเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์ ที่เป็นวิชาที่มีการสอนทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแก่นักเรียน มีเวลาในการเรียนที่น้อย ดังนั้นทางกระทรวงศึกษาธิการ และทางสถาบันศึกษา ควรพิจารณาเพื่อเพิ่มชั่วโมงการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ และสื่อการเรียนการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ยังขาดแคลน และไม่ทันยุค ทันสมัย ทางสถานศึกษา และกระทรวงศึกษาธิการ ควรมีสื่อการเรียนการสอนที่เสริมทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่ทันกับเทคโนโลยีปัจจุบันให้แก่นักเรียน



งานวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะกลุ่มเด็กประถมเพียงเท่านั้น ดังนั้นควรขยายกลุ่มในการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ไปยังกลุ่มผู้ปกครอง ผู้สูงอายุ และผู้ด้อยโอกาส ที่ยังขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และงานวิจัยครั้งต่อไป ควรที่จะพัฒนารูปแบบการนำเสนอของสื่อในหลายๆประเภท เพื่อให้เกิดการเข้าถึงในการใช้งานสื่อที่หลากหลาย และมีประสบการณ์ในการใช้งานสื่อในรูปแบบใหม่ๆ

กิตติกรรมประกาศ

ผมนายนภจินดา ชำรงค์จุฑงษ์ ในฐานะผู้วิจัย ขอขอบพระคุณ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในงานวิจัยอิสระฉบับนี้ทุกท่าน โดยเฉพาะรองศาสตราจารย์ ดร. ลักษณ์า คล้ายแก้ว อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการที่คอยให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์กับการทำวิจัยอิสระครั้งนี้ พร้อมทั้งอาจารย์พสุณาท สร้อยสุวรรณ ที่คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำผู้วิจัย มาตั้งแต่ที่ผู้วิจัยศึกษาในระดับปริญญาตรี และเป็นผู้ที่แนะนำให้ผู้วิจัยศึกษาต่อในระดับปริญญาโทอีกด้วย รวมถึงคุณลลิตา ไสภกุล และคุณแสงอรุณ มโนมัยอุดม ผู้ช่วยผู้อำนวยการ โรงเรียนพญาไท ที่ให้ความร่วมมือช่วยเหลือผู้วิจัยในการเฝ้าอำนวยการสถานศึกษา และกลุ่มตัวอย่างสัมภาษณ์แก่ผู้วิจัย ได้ดำเนินการวิจัยอย่างราบรื่น

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณคุณชนิษฐา ชูมาลัย ผู้เป็นมารดาที่คอยให้การสนับสนุนในด้านการศึกษา และการดำรงชีวิตแก่ผู้วิจัยมาตั้งแต่เยาว์วัยจนเติบโตมาจนถึงปัจจุบัน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งที่ให้การสนับสนุนและเป็นที่กำลังใจในทุกๆด้าน รวมทั้งคอยช่วยเหลือในทุกๆ ด้านมาโดยตลอดจนจบการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- เบญจมาศ วณิชชากร. (2560). พฤติกรรมการรับชม และความต้องการ รายการโทรทัศน์ของเยาวชน ยุคดิจิทัลเนทีฟ (Digital Native) ในเขตจังหวัด นครราชสีมา. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.
- เบญจมาศ วณิชชากร. (2560). พฤติกรรมการรับชม และความต้องการรายการโทรทัศน์ของเยาวชน ยุคดิจิทัลเนทีฟ (Digital Native) ในเขตจังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.
- พีระ จิตร โสภณ และคณะ. (2560). ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ภาณุพงศ์ จันทร์พลิน. (2557). “การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์รูปแบบอินโฟกราฟิก สำหรับนักเรียนฝึกอาชีพโรงเรียนพระดาบส”. วิทยานิพนธ์เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ลักษณ์า คล้ายแก้ว. (2559). “พฤติกรรมการเปิดรับชม ทัศนะ และความต้องการที่มีต่อรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน ของผู้ปกครอง เด็ก และเยาวชนไทยในยุคดิจิทัล”. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์. 20(1). (กรกฎาคม-ธันวาคม 2559)
- วิฑูรย์ชาติสุทธิ. (2553). “การพัฒนาหนังสือเสียงปฏิสัมพันธ์เพื่อผู้พิการทางการมองเห็นในรูปแบบสื่อวีดี”. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- สุภารักษ์ จูตระกูล. (2559). “ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives)”. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. 11(1). (มกราคม - มิถุนายน 2559).
- Azuma, R.T. (1997). A Survey of Augmented Reality, Presence. *Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 355-385.



ITU. (2013). Measuring the world's digital natives. แหล่งที่มา [https://www.itu.int/en/ITUUD/Statistics/Documents-](https://www.itu.int/en/ITUUD/Statistics/Documents-publications/mis2013/MIS2013_without_Annex_4.pdf)
[/publications/mis2013/MIS2013_without_Annex_4.pdf](https://www.itu.int/en/ITUUD/Statistics/Documents-publications/mis2013/MIS2013_without_Annex_4.pdf)

Media Smart Canada. (2017). Social Networking. แหล่งที่มา [https://mediasmarts.ca/ digital-media-literacy/General-](https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/General-information/internet-mobile/social-networking)
[information /internet-mobile/social-networking](https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/General-information/internet-mobile/social-networking)